

NIAT PENGGUNAAN *FINTECH* SISTEM PEMBAYARAN PADA KALANGAN MILENIUM DI MASA PANDEMI COVID-19**PENULIS****Deni Wardani****ABSTRAK**

Perkembangan teknologi Digital yang cepat dapat mempengaruhi model bisnis pada berbagai bidang industri terutama pada bidang keuangan dan perbankan. Perubahan teknologi dan perubahan pola perilaku konsumen dapat memberikan dorongan inovasi pada teknologi finansial yang banyak bermunculan secara global. Tujuan penelitian ini adalah menguji adanya pengaruh dari persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, pengaruh sosial, efektivitas, kepercayaan dan persepsi keamanan terhadap sikap dan niat penggunaan *fintech* sistem pembayaran. Penelitian dilakukan menggunakan kuesioner *online* kepada pengguna *fintech* sistem pembayaran di Bekasi, Depok, Jakarta, dan Tangerang. Pengolahan data menggunakan deskriptif kuantitatif dan pengambilan sampel menggunakan metode *purposive* sampling. Analisis data menggunakan metode analisis *path* dengan PLS-SEM. Hasil pada penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, sosial *influence*, efektivitas, dan persepsi keamanan terhadap sikap kecuali keamanan yang tidak berpengaruh terhadap sikap, dan sikap penggunaan memiliki pengaruh pada niat penggunaan *fintech* sistem pembayaran para generasi milenial.

Kata Kunci

*Financial Technology, Attitude Toward, Behavioral Intention***AFILIASI**Program Studi
Nama Institusi
Alamat InstitusiManajemen
STIE Indonesia Banking School
Jl. Kemang Raya No. 35, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, DKI Jakarta**KORESPONDENSI**Penulis
EmailDeni Wardani
deni@ibs.ac.id**LICENSE**

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

I. PENDAHULUAN

Teknologi internet yang berkembang mendorong dalam perubahan perilaku gaya hidup dan kebiasaan manusia secara global. Perubahan gaya hidup dan realitas yang berbeda ini menjadi tantangan bagi para pelaku industri untuk mengubah struktur sarana dan pola perdagangan serta bentuk bisnis untuk beradaptasi menyesuaikan dengan kondisi lingkungan masyarakat. Perubahan semua aspek yang berhubungan dengan bentuk bisnis yang baru ini menjadi bentuk yang berbasis digital atau dunia maya [1].

Pada awal bulan Maret 2020, presiden Indonesia yang didampingi oleh menteri kesehatan mengumumkan adanya warga negara Indonesia yang terkonfirmasi positif covid-19. Semenjak dari kejadian tersebut, setiap hari dilaporkan ada yang terkonfirmasi positif sepanjang tahun 2020 sampai sekarang masih banyak warga yang terkonfirmasi covid-19 yang dilaporkan setiap hari oleh ketua tim satgas covid-19 (Laman Kemkes.go.id, 2021).

Pemanfaatan teknologi dalam industri keuangan ini relatif masih baru, tapi sejak mulai diperkenalkan, industri keuangan berbasis teknologi ini mulai berkembang dan banyak yang disalahgunakan untuk menarik keuntungan pribadi. Oleh karena itu Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mengharuskan semua perusahaan atau industri keuangan yang berbasis teknologi untuk mendaftarkan diri dengan tujuan untuk melindungi para konsumennya. Data dari laman Otoritas Jasa Keuangan (OJK) pada awal tahun 2020 yaitu bulan Maret tercatat jumlah perusahaan yang bergerak dibidang *fintech* sejumlah 161 peserta, tetapi pada bulan Agustus peserta yang terdaftar turun menjadi 158 peserta dan kemudian pada bulan Desember berkurang lagi menjadi 148 peserta perusahaan *fintech*. Jadi selama tahun 2020 ini jumlah peserta perusahaan *fintech* yang terdaftar cenderung menurun. Hal ini menjadi bahan pertanyaan apakah terjadi penurunan jumlah perusahaan *fintech* ini merupakan akibat dari adanya pandemi covid-19.

Penggunaan layanan sistem pembayaran secara *online* (*e-wallet*) di Indonesia masih rendah, hal ini dapat dilihat pada datareportal.com bahwa data penggunaan metode pembayaran *e-wallet* masih berkisar pada 14%, sehingga peluang pengembangan pasar sistem pembayaran secara *online* masih cukup besar.

Generasi milenial lahir pada era sudah bermunculannya teknologi informasi terutama adanya teknologi internet dan mulai banyaknya industri-industri berbasis teknologi internet. Generasi ini lahir diantara tahun 1980 sampai dengan tahun 2000 [2]. Gaya hidup dari generasi milenial cenderung mengekspresikan kehidupan sehari-harinya tidak terlepas dari teknologi. Teknologi digunakan sebagai alat atau media untuk menampilkan ide-ide kreatif dan berani dalam mengambil resiko serta memiliki karakter yang produktif. Disisi lain generasi milenial ini cenderung sangat konsumtif yang dipengaruhi oleh budaya digital dan pemanfaatan internet yang serba mudah (Laman cnnindonesia.com).

Fintech merupakan sistem keuangan alternatif yang memberikan solusi berbasis teknologi yang mengubah cara dalam membayar, transfer uang, meminjam atau memberikan pinjaman, dan berinvestasi secara elektronik. Sektor ini dapat menjadi saingan bank konvensional terutama dalam pembayaran, transfer uang, pembayaran *mobile* dan *peer to peer lending* [3]. *Fintech* merupakan pasar baru keuangan digital yang muncul dengan seiring waktu dapat menggantikan pasar keuangan tradisional yang menggabungkan dari proses keuangan tradisional seperti modal kerja, rantai pasokan, proses pembayaran, rekening deposito, jaminan hidup yang berbasis dengan proses teknologi baru. *Payment*, *Clearing*, dan *Settlement* merupakan sistem pembayaran yang menyediakan produk *payment gateway* atau *e-wallet* (uang elektronik) dalam melakukan transaksi pembayaran. Kedua produk tersebut masih dapat dikategorikan sebagai *payment*, *clearing*, dan *settlement* [4].

Teori untuk mengukur tingkat penerimaan dari penerapan sebuah teknologi banyak menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan melihat dari aspek kegunaan dan kemudahan dalam menggunakan teknologi informasi, Model penerimaan teknologi tersebut pada awalnya dikembangkan oleh Davis (1989) untuk dapat mengetahui besarnya pengaruh faktor luar (eksternal) terhadap faktor internalnya dari sikap niat dan kebiasaannya dalam penggunaan sebuah teknologi yang diterapkan dengan mengacu kepada aspek kegunaan dan kemudahan di dalam menggunakan penerapan teknologi tersebut. Model penerimaan

Technology Acceptance Model (TAM) tersebut banyak digunakan pada pengukuran tingkat penerimaan teknologi oleh peneliti, dengan pertimbangan bahwa model ini diperuntukkan pada penggunaan inovasi dari suatu teknologi komputer dengan berlandaskan pada teori psikologi sosial atau perilaku pengguna menggunakan dukungan dari data empiris [5].

Persepsi manfaat atau kegunaan dekat sekali hubungannya dengan perilaku pengguna dalam penerimaan dari teknologi informasi. Persepsi kegunaan atau manfaat merupakan kepercayaan seseorang dalam memakai suatu sistem akan dapat meningkatkan kemampuan kinerja pekerjaannya. Persepsi kegunaan bertujuan agar dapat mengukur seberapa besar tingkat kegunaan suatu inovasi dari teknologi informasi kepada penggunanya yang mempunyai efek dalam menaikkan kinerja kepada pengguna [6]. Pada persepsi kemanfaatan yang dirasakan oleh pengguna dapat memperlihatkan besarnya peluang secara subjektif bahwa penggunaan teknologi informasi dapat berguna di dalam meningkatkan kinerja pekerjaan pengguna tersebut, selain itu pengukuran ini dapat memprediksi model keputusan yang cukup baik di dalam penerimaan penggunaan teknologi informasi [7]. Pada beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti seperti [7], [8], [8], [9], [10], dan [11] menyimpulkan bahwa persepsi kegunaan mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat penggunaan pembayaran *mobile* atau pembayaran *online*. Dari uraian penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan hipotesis berikut:

H1: Persepsi kegunaan memiliki pengaruh terhadap sikap minat

Persepsi kemudahan penggunaan merupakan terbebasnya dari sulitnya penggunaan atau mengeluarkan upaya yang besar dengan kemampuan sumber daya terbatas yang harus disiapkan seseorang dalam berbagai macam aktivitas pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya dalam penggunaan suatu teknologi informasi. Persepsi kemudahan ini mengacu seberapa besar harapan dari calon pengguna kepada suatu teknologi dapat terbebas dari upaya yang lebih. Penggunaan teknologi informasi yang mudah dari pada teknologi yang lain, kemungkinannya dapat lebih diterima penggunanya [5]. Beberapa peneliti yang telah menyimpulkan hasil penelitian bahwa pengaruh dari persepsi kemudahan penggunaan teknologi terhadap sikap minat penggunaan memberikan hasil yang positif dan signifikan pada penggunaan sistem pembayaran *mobile* seperti yang telah dilakukan oleh: [12], [13], [14], [15], dan [16]. Berdasarkan dari uraian penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan hipotesis berikut ini:

H2: Persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh terhadap sikap minat

Social influence merupakan sejauh mana konsumen beranggapan bahwa penggunaan teknologi sangat penting bagi orang lain seperti keluarga atau teman dan percaya bahwa mereka harus menggunakan teknologi tertentu [17]. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa *Social influence* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* pada *mobile payment* di restoran dengan studi pada tiga kelompok generasi [18]. Kemudian hasil penelitian yang lain yang hasilnya sejalan dengan penelitian tersebut yang menyatakan bahwa pengaruh sosial dapat mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap sikap minat penggunaan yaitu: [19], [20], [21], [22], [23], [24], [25], [26], [27], dan [28]. Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis yang dapat dikembangkan seperti berikut:

H3: Pengaruh sosial memiliki pengaruh signifikan terhadap Sikap minat

Penggunaan produk *fintech* pada sistem pembayaran dirasa oleh pengguna menjadi lebih efektif dari pada pembelian secara langsung pada tempatnya. Sistem pembayaran *fintech* secara *online* dengan menggunakan perangkat mobil *payment* dapat dirasakan memberikan transaksi yang lebih efektif dalam melakukan transaksi dimanapun dan kapanpun. Sistem pembayaran *fintech* merupakan salah satu bentuk pembayaran yang transaksinya dilakukan menggunakan perangkat *mobile* yang, sehingga mudah dibawa kemanapun sepanjang diperlukan, dengan memberi kuasa dalam menyetujui sebuah transaksi pertukaran suatu nilai uang untuk mendapatkan suatu produk barang ataupun layanan jasa [29]. Hasil pada penelitian sebelumnya oleh [30], [31], dan [32] yang menyatakan hasilnya bahwa faktor efektivitas sistem pembayaran *fintech* dapat memberikan pengaruh pada konsumen dalam melakukan transaksi. Dari uraian tersebut dapat diajukan hipotesis seperti berikut:

H4: Pengaruh Efektivitas memiliki pengaruh signifikan terhadap Sikap minat

Kepercayaan (*trust*) dalam sistem pembayaran *fintech* secara *online* merupakan suatu kesediaan dan kerelaan dari pelanggan dalam melakukan transaksi terhadap para penjual setelah mempertimbangkan karakteristik penjual tersebut dengan menggunakan layanan sistem pembayaran secara *online* yang disepakati [33]. Pengaruh dalam mempercayai peluang dari pelanggan menerima teknologi informasi tertentu. Pada sistem pembayaran *fintech* diprediksi dapat memberikan dorongan dalam penerimaan dari pelanggan kepada teknologi tersebut. Hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yaitu [34], [7], [35], [10], dan [28] yang menyatakan bahwa faktor *trust* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap sikap minat penggunaan pembayaran *online*. Dari uraian tersebut dapat ditentukan dugaan awal pada hipotesis berikut:

H5: Pengaruh Trust memiliki pengaruh signifikan terhadap Sikap minat

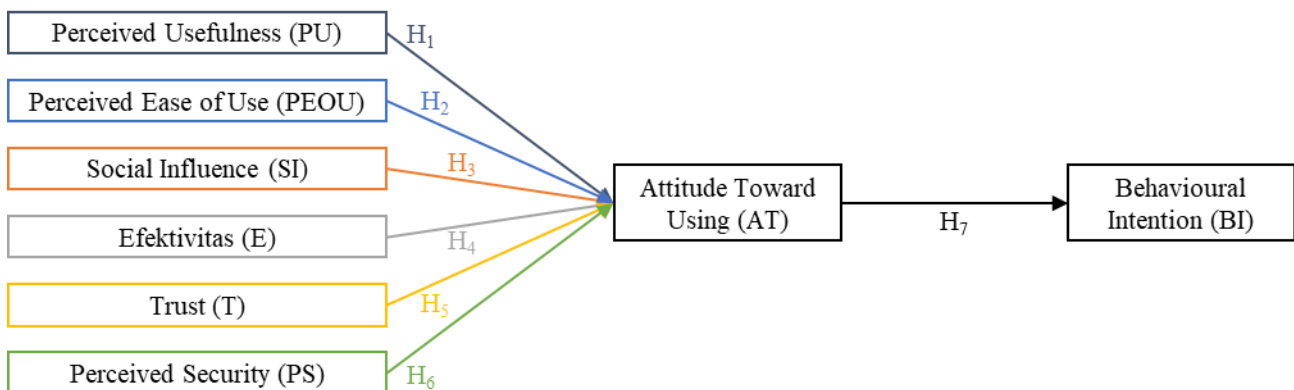
Keberadaan *fintech* sistem pembayaran di Indonesia sudah didukung dan diatur oleh lembaga Bank Indonesia dan Otoritas Jasa Keuangan pada penggunaannya dengan membuat Peraturan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mengenai Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi pada akhir tahun 2016. Peraturan OJK yang dibuat untuk mengatur dan memberikan rasa keamanan dari kebijakan kepada industri keuangan yang menjual layanan *fintech* di Indonesia. Keamanan suatu sistem informasi dapat mengacu pada keselamatan dalam bertukar informasi atau pada suatu transaksi pembayaran yang dilakukan secara *online*, tidak terlepas dari adanya tingkat privasi yang terlibat pada pertukaran data elektronik tersebut [36]. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang menyatakan bahwa persepsi keamanan dapat berpengaruh terhadap sikap minat seperti: [37], [38], [39], [40], [41], dan [28]. Berdasarkan uraian tersebut dapat dijadikan pengembangan hipotesis seperti berikut:

H6: Pengaruh Persepsi Security memiliki pengaruh signifikan terhadap Sikap minat

Persepsi sikap (*Attitude Toward*) dapat diartikan sebagai suatu sikap dari bentuk penerimaan atau penolakan dari seseorang yang menjadi akibat adanya dampak pada penggunaan sistem teknologi inovasi dalam aktivitas pekerjaan kesehariannya. Persepsi sikap terhadap penggunaan sistem teknologi ini tindak nyata bisa berupa suatu minat atau perilaku individu dalam penggunaan inovasi penerapan sistem informasi. Persepsi sikap minat ini dapat mempengaruhi dari niat seseorang dalam menggunakan teknologi sistem informasi yang dikenalnya. Persepsi sikap minat ini dapat terpengaruh secara langsung oleh faktor dari persepsi manfaat dan persepsi kemudahan di dalam menggunakan teknologi sistem informasi tersebut. Kemudian Sikap perilaku minat untuk menggunakan teknologi ini dapat memberikan pengaruh kepada kebiasaan individu di dalam menggunakan teknologi sistem pada kebiasaan kegiatan aktivitas pekerjaan setiap harinya [6]. Beberapa peneliti yang telah melakukan penelitiannya untuk melihat adanya suatu pengaruh sikap minat dari pengguna ini yang dapat mempengaruhi niat seseorang dalam menggunakan teknologi sistem informasi pada aktivitas kegiatan pekerjaannya sehari-hari seperti: [42], [43], [44], [45], dan [46]. Dari penjelasan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan uji hipotesis pada penelitian ini adalah:

H7: Sikap berpengaruh signifikan terhadap Niat Penggunaan

Dari penjelasan pengembangan hipotesis tersebut, maka dapat membentuk kerangka pemikiran pada penelitian ini yang dapat digambarkan seperti gambar berikut ini:



Model : diolah

Gambar 1. Model Penelitian

II. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan melakukan *survey* dengan kuesioner sebagai alat pengumpulan data. Kuesioner disebar secara *online* kepada responden untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan penelitian ini. Kuesioner pada penelitian ini disusun berdasarkan instrumen dari variabel yang telah ditentukan sebagai alat untuk menguji model penelitian yang telah dibangun diawal. Instrumen yang disusun pada masing-masing variabel dikonversikan menjadi pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner yang akan disebar untuk dijawab oleh responden. Kuesioner yang diterima responden akan diminta untuk menjawab dari pertanyaan kuesioner tersebut berdasarkan pilihannya menggunakan Skala Likert dengan pilihan 1 – 5 dimana nilai yang paling rendah Skala Likert tersebut adalah sangat tidak setuju dan nilai yang paling tinggi adalah sangat tidak setuju.

Populasi yang ada pada penelitian ini yaitu pengguna *fintech* sistem pembayaran dengan domisili tempat tinggal responden yang ada di daerah Bekasi, Depok, Jakarta, dan Tangerang. Persyaratan populasi pada penelitian ini yaitu pengguna yang telah pernah menggunakan *fintech* sistem pembayaran pada kalangan generasi milenium. Penelitian ini menggunakan data sampel yang diharapkan dapat mewakili dari seluruh populasi yang ada. Banyaknya populasi pengguna *fintech* sistem pembayaran yang berada pada domisili tersebut, maka pada penelitian ini menggunakan sampel yang diharapkan dapat menjadi perwakilan dari seluruh populasi pengguna *fintech* sistem pembayaran.

Cara sampel yang diambil pada penelitian ini menggunakan metode *non probability sampling* dengan sampel yang ditarik menggunakan teknik *purposive sampling* yang merupakan cara mendapatkan sampel yang diambil sesuai dengan persyaratan yang telah ditentukan diawal. Sampel yang telah dikumpulkan menjadi data empiris dapat menjadi bahan dalam pengujian model penerimaan dari penggunaan *fintech* sistem pembayaran. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 181 responden dengan tempat tinggal yang tersebar pada daerah Bekasi, Depok, Jakarta, dan Tangerang.

Teknik pengolahan data pada penelitian ini menggunakan SEM-PLS dan analisis jalur sebagai alat analisisnya dengan bantuan program aplikasi SmartPLS 3.2.9. Penggunaan analisis SEM-PLS yang digunakan dikarenakan lebih mudah dalam pemenuhan syarat-syarat pada pemodelan SEM yang kadang sulit terpenuhi, selain itu PLS dapat menganalisis model penelitian dengan landasan teori yang lemah dan juga bersifat eksploratif. Kemudian model pengukuran tidak mesti memenuhi distribusi multinormal dengan pendekatan *bootstrapping* [47]. Analisis SEM dilakukan untuk pengujian terhadap indikator-indikator yang tersusun pada masing-masing variabel pada model penelitian. Hasil dari pengolahan data yang telah dilakukan, selanjutnya akan dilakukan analisis hubungan antar variabel-variabel yang menyusun model penelitian menggunakan metode analisis jalur atau Model SEM.

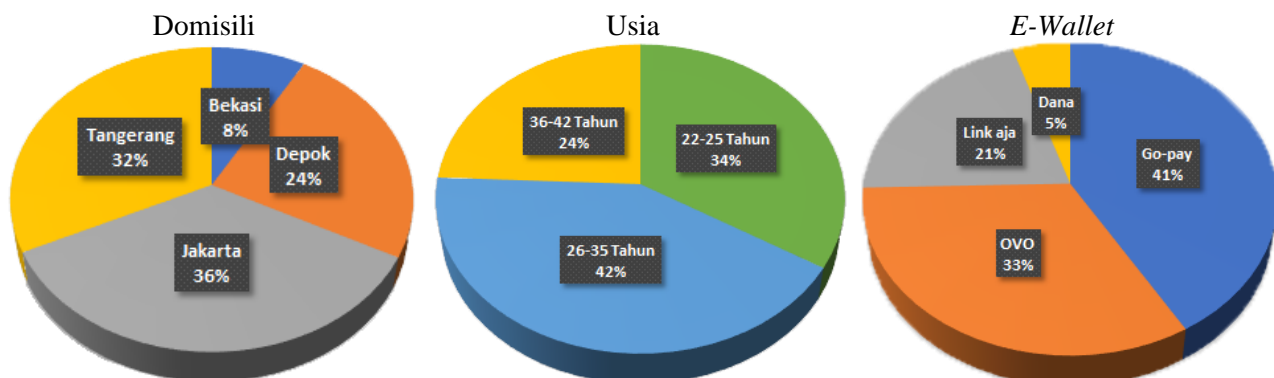
Tabel 1. Operasional Variabel

No	Variabel	Indikator
1	Persepsi manfaat (Kim(2010))	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Fintech</i> sistem pembayaran mempercepat transaksi pembayaran 2. <i>Fintech</i> sistem pembayaran mempermudah melakukan transaksi pembayaran 3. Transaksi pembayaran dengan <i>Fintech</i> sistem pembayaran berjalan lancar 4. Transaksi pembayaran dengan <i>Fintech</i> sistem pembayaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun
2	Persepsi Kemudahan (Kim(2010))	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prosedur <i>Fintech</i> sistem pembayaran jelas dan mudah dimengerti 2. Prosedur <i>Fintech</i> sistem pembayaran mudah dipelajari 3. <i>Fintech</i> sistem pembayaran mudah untuk dilakukan 4. Menggunakan <i>Fintech</i> sistem pembayaran mempercepat transaksi
3	Pengaruh sosial Abrahamo, Moriguchi dan Andrade (2016)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orang-orang di lingkungan sosial saya berpendapat bahwa saya harus menggunakan <i>Fintech</i> sistem pembayaran 2. Keluarga dan teman-teman saya berpendapat bahwa saya harus menggunakan <i>Fintech</i> sistem pembayaran 3. Keluarga dan teman-teman saya membantu saya dalam menggunakan <i>Fintech</i> sistem pembayaran 4. Saya menggunakan <i>Fintech</i> sistem pembayaran karena banyak orang menggunakan

No	Variabel	Indikator
4	Efektivitas [11]	1. Banyak kegunaan/manfaat 2. Penggunaan sistem dapat meningkatkan kinerja 3. Mendapatkan gagasan baru mengenai promosional usaha
5	Trust Zmijewska et al. (2004)	1. Pembayaran seluler dapat dipercaya 2. Saya percaya bahwa data yang dikirim bersifat rahasia 3. Saya langsung mendapatkan pesan konfirmasi transaksi 4. Saya percaya sistem pembayaran seluler dapat diandalkan
6	<i>Perceived Security</i> [48]	1. Minimnya informasi tentang produk 2. Kurang gencarnya pemerintah dalam melakukan sosialisasi 3. Belum terdapat aturan yang jelas mengenai penggunaannya 4. Kepercayaan diri pengguna 5. Keyakinan masyarakat dalam merekomendasikan layanan <i>Fintech</i>
7	Minat Wu and Chen (2005), Cheng <i>et al.</i> (2006) and Lai and Li (2005)	1. Minat menggunakan <i>Fintech</i> sistem pembayaran akan menghemat waktu saya 2. Minat menggunakan <i>Fintech</i> sistem pembayaran akan aman 3. Minat menggunakan <i>Fintech</i> sistem pembayaran akan menghemat uang saya 4. Minat menggunakan <i>Fintech</i> sistem pembayaran akan baik untuk saya
8	Niat Berperilaku Toh et al. (2008)	1. Saya berniat untuk terus menggunakan <i>Fintech</i> sistem pembayaran 2. Saya berniat menggunakan <i>Fintech</i> sistem pembayaran jika biayanya terjangkau 3. Saya percaya saya akan menggunakan <i>Fintech</i> sistem pembayaran di masa depan 4. Saya percaya minat saya menggunakan <i>Fintech</i> sistem pembayaran akan meningkat dimasa depan

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari data responden yang telah dikumpulkan sebanyak 181 responden yang ditampilkan berdasarkan pada karakteristiknya dengan kategori domisili, usia, dan jenis sistem pembayaran elektronik yang digunakan dapat dilihat pada tampilan gambar berikut ini:



Gambar 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Domisili, Usia dan Jenis E-Wallet

Dari gambar di atas dilihat bahwa responden berdasarkan domisili dengan jumlah terbanyak berada pada daerah Jakarta sebesar 36%, disusul daerah Tangerang sebesar 32%, kemudian daerah Depok sebesar 24%, dan daerah Bekasi sebanyak 8%. Untuk karakteristik berdasarkan Usia didominasi oleh rentang usia berada pada 26-35 tahun sebesar 42%, kemudian usia 22-25 tahun sebesar 34%, dan 36-42 tahun sebesar 24%. Selanjutnya untuk karakteristik dari jenis uang elektronik yang terbanyak menggunakan Go-Pay sebesar 41%, selanjutnya pengguna OVO sebesar 33%, pengguna Link Aja sebesar 21%, dan terakhir pengguna Dana sebesar 5%.

Uji validitas dilakukan menggunakan bantuan *software* Smart PLS berdasarkan hasil nilai konvergensi yang dapat dilihat pada besarnya nilai *output* dari *loading factor* indikator terhadap variabel latennya. Kriteria penentuan valid tidaknya dari suatu indikator dengan menentukan nilai dari *convergent validity* dengan

persyaratan nilainya lebih besar atau sama dengan 0,5. Hasil tampilan *output* nilai *loading factor* dengan bantuan *software* SmartPLS dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 2. Hasil *Loading Factor* pada Masing-masing Item

Variabel	Indikator	Nilai Loading Factor	AVE
PU	PU1	0.881	0.723
	PU2	0.797	
	PU3	0.782	
	PU4	0.887	
PEOU	PEOU1	0.799	0.652
	PEOU2	0.789	
	PEOU3	0.790	
	PEOU4	0.792	
SI	SI 1	0.797	0.627
	SI 2	0.818	
	SI 3	0.707	
	SI 4	0.798	
EF	EF1	0.703	0.50
	EF2	0.763	
	EF3	0.500	
TR	TR1	0.842	0.571
	TR2	0.793	
	TR3	0.784	
	TR4	0.789	
PS	PS1	0.742	0.50
	PS2	0.583	
	PS3	0.577	
	PS4	0.762	
	PS5	0.680	
AT	AT1	0.785	0.617
	AT2	0.791	
	AT3	0.765	
	AT4	0.732	
BI	BI1	0.715	0.587
	BI2	0.738	
	BI3	0.798	
	BI4	0.779	

Sumber: SmartPLS 3.2.9

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa besarnya nilai *loading factor* hasil pengolahan pada semua indikator menunjukkan sudah diatas nilai persyaratan validitas yaitu sebesar 0,5, kemudian untuk nilai AVE pada setiap variabel menunjukkan nilainya 0,5 keatas. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pengukuran validitas indikator pada semua variabel dapat dikatakan memenuhi persyaratan valid.

Selain cara di atas, pengujian validitas dapat dilakukan dengan cara lain untuk menguatkan hasil validitas tersebut yaitu dengan membandingkan nilai akar kuadrat dari AVE pada masing-masing variabel laten dengan nilai korelasi konstruk variabel yang satu dengan konstruk variabel lainnya dalam model. Hasil validitas diskriminan yang baik adalah dengan melihat nilai akar kuadrat AVE pada masing-masing konstruk variabel berada lebih besar dibandingkan nilai korelasi antar konstruk variabel. Hasil uji *discriminant validity* berdasarkan perbandingan besar nilai dari akar kuadrat AVE dengan korelasi antar masing-masing variabel dapat ditentukan dari nilai kriteria dari Fornell-Larcker (Ghozali, 2015). Hasil perhitungan akar kuadrat besarnya nilai AVE dapat dilihat pada tampilan tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Kuadrat dari AVE

Konstruk	AVE	Akar AVE
PU	0.723	0.850
PEOU	0.652	0.807
SI	0.627	0.791
EF	0.500	0.707
TR	0.571	0.755
PS	0.500	0.707
AT	0.617	0.785
BI	0.587	0.766

Sumber: SmartPLS 3.2.9

Berdasarkan tabel hasil kuadrat AVE pada masing-masing variabel konstruk di atas, nilai hasil perhitungannya dapat dilakukan perbandingan dengan besarnya nilai korelasi antara masing-masing variabel konstruk dengan melihat besarnya nilai pada *Fornell-Larcker Criterion* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Fornell-Larcker Criterion

	AT	BI	EF	PEOU	PS	PU	SI	TR
AT	0.779							
BI	0.654	0.766						
EF	0.522	0.342	0.665					
PEOU	0.754	0.62	0.398	0.803				
PS	0.535	0.422	0.381	0.278	0.673			
PU	0.757	0.665	0.385	0.711	0.465	0.851		
SI	0.727	0.642	0.346	0.733	0.369	0.73	0.792	
TR	0.501	0.352	0.413	0.252	0.659	0.45	0.353	0.756

Sumber: SmartPLS 3.2.9

Dari tabel nilai dari *Fornell-Larcker Criterion* di atas dapat disimpulkan bahwa nilai kuadrat AVE yang berada letaknya di posisi diagonal nilainya lebih besar dibandingkan nilai korelasi antar masing-masing konstruk variabel lainnya, oleh karena itu besarnya nilai ini dapat memperlihatkan bahwa persyaratan uji *discriminant validity* pada model konstruk variabel dapat dipenuhi dan dapat dikatakan bahwa semua konstruk variabel pada model valid.

Uji reabilitas dapat menggunakan dua cara diantaranya dengan melihat nilai hasil perhitungan dari *Cronbach's Alpha* dan juga nilai dari *Construct Reliability*, dimana batasan nilai kriteria minimalnya *Cronbach's Alpha* minimal 0.7 dan batasan persyaratan minimal nilai dari *Construct reliability* adalah 0,7 ke atas, sehingga hasil dari nilai tersebut dapat disimpulkan memiliki nilai yang reliabel (Ghozali, 2015). Untuk besarnya nilai dari hasil uji reabilitas yang dilakukan pada pengolahan data responden dengan besarnya nilai dari *Cronbach's Alpha* dan besarnya nilai dari *Construct Reliability* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Uji Cronbach's Alpha dan Composite Reliability

	Cronbach's Alpha	Composite Reliability
AT	0.778	0.858
BI	0.761	0.853
PU	0.872	0.921
PEOU	0.822	0.883
SI	0.810	0.882
EF	0.714	0.700
TR	0.742	0.840
PS	0.713	0.803

Sumber: SmartPLS 3.2.9

Dari tampilan tabel tersebut menunjukkan besarnya nilai dari *cronbach's alpha* pada masing-masing variabel pada model ini dengan nilai diatas 0,70. Selanjutnya nilai dari uji *Composite Reliability* dapat dilihat pada setiap variabel dengan nilainya sebesar diatas 0,7, maka dapat diartikan bahwa daftar indikator dari masing-masing variabel tersebut hasilnya adalah reliabel.

Hasil pengujian Multikolinearitas pada data empiris dapat dilihat hasil besarnya nilai dari VIF yang ditampilkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Collinearity Statistics (VIF)

	AT
AT	
BI	1.000
PU	2.504
PEOU	2.508
SI	2.676
EF	1.376
TR	1.958
PS	1.920

Sumber: SmartPLS 3.2.9

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan aplikasi SmartPLS menunjukkan bahwa besarnya nilai dari VIF pada tabel di atas besarnya masing-masing dibawah 10 untuk semua variabel, sehingga nilai VIF tersebut dapat menunjukkan bahwa pada model konstruk tidak terjadi adanya gejala kolinearitas.

Besarnya estimasi nilai R Square dapat mencerminkan penilaian kuatnya dari konstruk model struktural dalam memprediksi hasil pengolahan datanya dengan analisis PLS. Nilai R Square hasil pengolahan menunjukkan besarnya pengaruh dari setiap variabel bebas atau eksogen dapat mempengaruhi terhadap variabel terikatnya atau endogen. Besarnya angka nilai R Square berdasarkan hasil estimasi pada aplikasi SmartPLS hasil *output*-nya dapat ditunjukkan seperti tabel di bawah ini:

Tabel 7. Nilai R Square

	R Square	R Square Adjusted
AT	0.757	0.749
BI	0.428	0.425

Sumber: SmartPLS 3.2.9

Pada Tabel tersebut dapat dilihat besarnya angka R Square untuk variabel sikap (AT) besarnya 0.757 yang menunjukkan bahwa variabel sikap minat penggunaan *fintech* sistem pembayaran dapat dijelaskan oleh variabel-variabel eksogen yaitu persepsi kegunaan (PU), persepsi kemudahan (PEOU), pengaruh sosial (SI), efektivitas (EF), kepercayaan (TR) dan persepsi keamanan (PS) besarnya adalah 75.7%, sedangkan nilai sisanya yang besar angkanya 24.3% dapat dijelaskan oleh variabel lain diluar dari model struktural penelitian ini. Selanjutnya besarnya angka untuk R Square pada variabel endogen kebiasaan penggunaan (BI) besarnya adalah 0.428, dari angka tersebut dapat menyimpulkan bahwa variabel niat penggunaan *fintech* sistem pembayaran (BI) dapat dijelaskan oleh variabel sikap minat penggunaan (AT) besar nilainya adalah 42.8%, sedangkan sisanya sebesar 57.2% dapat dijelaskan variabel diluar pada model penelitian ini.

Untuk pengujian hipotesis pada penelitian ini dapat dilakukan dengan pengolahan hasil perhitungan nilai dari besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependennya dengan menggunakan bantuan aplikasi SmartPLS. Hasil pengolahan data untuk menguji hipotesis dengan melihat nilai angka dari t-statistik yang dilengkapi oleh nilai signifikansi atau nilai *p-value* dapat dilihat seperti tabel di bawah ini:

Tabel 8. Uji Hipotesis

Hipotesis	Relationship	Beta	Sample Mean	STDEV)	T Statistics	P Values	Kesimpulan
H1	PU -> AT	0.206	0.205	0.061	3.357	0.001	Diterima
H2	PEOU -> AT	0.353	0.349	0.057	6.176.	0.000	Diterima
H3	SI -> AT	0.177	0.173	0.065	2.719	0.007	Diterima
H4	EF -> AT	0.142	0.143	0.043	3.337	0.001	Diterima
H5	TR -> AT	0.091	0.092	0.051	1.770	0.078	Ditolak
H6	PS -> AT	0.162	0.166	0.053	3.038	0.003	Diterima
H7	AT -> BI	0.654	0.660	0.049	12.382	0.000	Diterima

Sumber: SmartPLS 3.2.9

1) Hubungan Persepsi Kegunaan pada Sikap Penggunaan

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel di atas dapat disimpulkan pada uji hipotesis 1 hasilnya adalah diterima dari pengolahan data empiris. Oleh karena itu dapat dikatakan berdasarkan uji hipotesis 1 adanya pengaruh dari variabel persepsi manfaat atau kegunaan secara positif dan signifikan pada variabel sikap penggunaan *fintech* sistem pembayaran. Berdasarkan pengolahan data tersebut dapat menunjukkan bahwa adanya teknologi *fintech* sistem pembayaran mempunyai manfaat dan kegunaan bagi pemakainya yang menjadi faktor pendorong dalam menaikkan kinerja dan produktivitas pemakainya, selain itu pengguna dapat termotivasi terus dan menambah semangat dalam penggunaan teknologi *fintech* sistem pembayaran ini. Kesimpulan dari hasil pengaruh persepsi kegunaan pada penelitian ini selaras dengan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang menyatakan bahwa persepsi kegunaan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap sikap penggunaan diantaranya oleh peneliti [7], [8], [9], [10], dan [11].

Variabel persepsi kegunaan memiliki pengaruh terhadap sikap penggunaan *fintech* sistem pembayaran. Hasil tersebut dapat menunjukkan bahwa pada penelitian ini pengguna dapat merasakan manfaat yang besar dalam menggunakan teknologi *fintech* sistem pembayaran. Sehingga hasil ini dapat merekomendasikan pada pelaku pengembangan *fintech* sistem pembayaran dapat lebih lagi untuk meningkatkan nilai tambah manfaat bagi pemakai *fintech* sistem pembayaran baik dari aspek waktu, biaya, dan fleksibilitas dalam pengembangan layanannya. Menaikkan nilai tambah kegunaan serta manfaat bagi pengguna dapat menjadi harapan untuk menambah rasa nyaman dalam menggunakan teknologi *fintech* sistem pembayaran yang dapat meningkatkan kinerja penggunanya.

2) Hubungan Persepsi Kemudahan pada Sikap Penggunaan

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel di atas dapat disimpulkan pada uji hipotesis 2 hasilnya adalah diterima dari pengolahan data empiris. Oleh karena itu dapat dikatakan berdasarkan uji hipotesis 2 adanya pengaruh dari variabel persepsi kemudahan secara positif dan signifikan pada variabel sikap penggunaan *fintech* sistem pembayaran. Dari hasil uji hipotesis ini menunjukkan penggunaan teknologi *fintech* sistem pembayaran dapat dengan mudah digunakan, mudah dipahami, jelas dan dapat dimengerti dalam pengoperasiannya, sehingga dapat menambah semangat pada pengguna menggunakan terus teknologi *fintech* sistem pembayaran ini. Hasil uji hipotesis kedua pada penelitian ini selaras dengan peneliti sebelumnya yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh terhadap sikap penggunaan *fintech* sistem pembayaran, diantaranya [12], [13], [14], [15], dan [16].

Besarnya nilai pengaruh persepsi kemudahan dengan melihat besarnya dari koefisien dapat dijadikan saran kepada penyedia layanan *fintech* sistem pembayaran untuk meningkatkan penyempurnaan *fintech* sistem pembayaran menjadi lebih simpel agar dapat meminimalkan usaha pengguna dalam penggunaan *fintech* sistem pembayaran tersebut.

3) Pengaruh Sosial *Influence* terhadap Sikap Minat Penggunaan

Dari tabel uji hipotesis diatas dapat ditarik kesimpulan untuk uji hipotesis 3 adalah diterima secara data statistik. Hasil pada uji hipotesis tersebut memperlihatkan adanya pengaruh yang signifikan dari variabel pengaruh sosial dengan arah positif pada sikap minat menggunakan *fintech* sistem pembayaran. Hal

tersebut dapat memperlihatkan bahwa sikap minat pengguna dalam menggunakan layanan *fintech* sistem pembayaran dipengaruhi oleh lingkungan sosial dalam menggunakannya sesuai dengan yang diharapkan. Pengguna bersikap niat untuk menggunakan *fintech* sistem pembayaran yang disediakan dengan dorongan dari lingkungan sosial seperti teman, keluarga, teman kantor, sehingga faktor tersebut dapat menjadi pemicu pengguna dalam menggunakan terus *fintech* sistem pembayaran. Hasil uji hipotesis ini selaras dengan penelitian yang telah dilakukan seperti yang dilakukan oleh [49], [19], [20], [21], [22], [23], [24], [25], [26], [27], dan [28] yang menyatakan bahwa pengaruh sosial berpengaruh signifikan terhadap sikap penggunaan *fintech* sistem pembayaran.

4) Pengaruh Efektivitas terhadap Sikap Minat Penggunaan

Pada tabel uji hipotesis di atas dapat disimpulkan pada uji hipotesis 4 pada variabel efektivitas hasilnya adalah diterima. Hasil uji hipotesis variabel efektivitas penggunaan memiliki pengaruh secara positif dan signifikan terhadap sikap penggunaan *fintech* sistem pembayaran. Hasil menunjukkan bahwa variabel efektivitas memiliki pengaruh secara positif dan signifikan terhadap sikap penggunaan *fintech* sistem pembayaran. Hal tersebut dapat memperlihatkan bahwa sikap pengguna kepada pihak penyedia layanan *fintech* sistem pembayaran dipengaruhi oleh efektivitas dalam menggunakannya sesuai dengan yang diharapkan. Pengguna bersikap niat untuk menggunakan *fintech* sistem pembayaran yang disediakan dengan dorongan dari efektivitas seperti cepat, simpel, tidak memerlukan banyak waktu, sehingga hal ini dapat memberikan minat dari pengguna dapat terus menggunakan *fintech* sistem pembayaran. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yaitu oleh [30], [31], dan [32] yang menyatakan bahwa efektivitas berpengaruh signifikan terhadap sikap penggunaan *fintech* sistem pembayaran.

5) Pengaruh Trust terhadap Sikap Minat Penggunaan

Dari tabel uji hipotesis dapat ditarik kesimpulan hasil uji hipotesis 5 dengan hasilnya ditolak secara statistik berdasarkan empiris data. Hasil uji hipotesis dapat diartikan bahwa variabel kepercayaan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap sikap minat penggunaan *fintech* sistem pembayaran. Hasil ini dapat membuktikan faktor kepercayaan bukan lagi sebagai sesuatu yang dikhawatirkan oleh pengguna, dikarenakan pengamanan dalam bertransaksi secara *online* sudah berlapis-lapis. Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh yaitu [34], [7], [35], [10], dan [28] yang menyatakan bahwa variabel Trust berpengaruh signifikan terhadap sikap penggunaan *fintech* sistem pembayaran.

6) Pengaruh Persepsi *Security* terhadap Sikap Minat Penggunaan

Dari tabel uji hipotesis di atas dapat ditarik kesimpulan untuk uji hipotesis 6 adalah diterima secara data statistik. Pengujian yang dilakukan pada hipotesis ini memberikan hasil bahwa adanya pengaruh yang signifikan dan arahnya positif pada variabel persepsi keamanan terhadap sikap minat menggunakan *fintech* sistem pembayaran. Hasil dari hipotesis ini dapat memperlihatkan bahwa sikap pengguna kepada pihak penyedia layanan *fintech* sistem pembayaran dipengaruhi oleh Persepsi *Security* dalam menggunakannya sesuai dengan yang diharapkan. Pengguna bersikap mempunyai minat dalam menggunakan *fintech* sistem pembayaran yang disediakan dengan dorongan dari Persepsi keamanan ini sehingga pengguna dapat lebih termotivasi dalam menggunakan terus *fintech* sistem pembayaran. Hasil uji hipotesis ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang menyatakan bahwa Persepsi *Security* berpengaruh signifikan terhadap sikap penggunaan *fintech* sistem pembayaran diantaranya: [37], [38], [39], [40], [41], dan [28].

7) Pengaruh Sikap Penggunaan terhadap Niat Penggunaan

Berdasarkan tabel uji hipotesis di atas dapat disimpulkan hasil uji hipotesis 7 adalah diterima secara statistik. Pengujian hipotesis ini menunjukkan bahwa faktor sikap minat pengguna dapat mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan pada niat untuk menggunakan *fintech* sistem pembayaran. Kesimpulan hasil tersebut menunjukkan bahwa pengguna memberikan sikap minat dalam menggunakan *fintech* sistem pembayaran yang sesuai dengan harapannya. Hasil dari hipotesis ini dapat

menjadi rekomendasi kepada pada penyedia layanan *Fintech* sistem pembayaran agar dapat memperhatikan aspek-aspek yang menjadi penentu sikap dan minat dari pengguna layanan *fintech* sistem pembayaran yang dapat memberikan motivasi dalam niat pengguna menggunakan *fintech* sistem pembayaran dalam kebiasaan kegiatan pekerjaannya sehari-hari. Hasil pada penelitian ini selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh [42], [43], [44], [45], dan [46] yang hasilnya sama bahwa sikap minat dari pengguna dapat memberikan mempengaruhi terhadap niat penggunaan *fintech* sistem pembayaran dalam aktivitas pekerjaannya.

VI. KESIMPULAN

Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi pengaruh sosial, efektivitas, kepercayaan, dan persepsi keamanan terhadap sikap dan niat penggunaan *fintech* sistem pembayaran yang berada di wilayah Jakarta, Tangerang, Depok dan Bekasi. Berdasarkan analisis data menggunakan analisis model penelitian ini menunjukkan hasil bahwa Persepsi kegunaan, Persepsi kemudahan penggunaan, Persepsi pengaruh sosial, Efektivitas, Persepsi keamanan, dan Sikap minat berpengaruh secara signifikan terhadap sikap penggunaan *fintech* sistem pembayaran. Sedangkan faktor keamanan tidak mempunyai adanya pengaruh secara signifikan terhadap sikap penggunaan *fintech* sistem pembayaran. Faktor kepercayaan tidak menjadi suatu yang dikhawatirkan lagi oleh pengguna, dikarenakan pengamanan pada sistem Marketplace sudah dirasakan telah memadai.

Persepsi sikap penggunaan menjadi variabel yang memiliki pengaruh yang terbesar dalam penelitian ini, faktor sikap ini memberikan gambaran bahwa aplikasi layanan *fintech* sistem pembayaran dirasakan dapat memberikan dorongan niat bagi penggunanya. Kemudian membangun persepsi pengaruh sosial kepada para pengguna dapat menjadi salah satu faktor penting dalam penggunaan layanan *fintech* sistem pembayaran ini, maka diharapkan penyedia layanan *fintech* sistem pembayaran dapat meningkatkan dan memperluas sosialisasi kepada para pengguna, sehingga para pengguna ini dapat memberikan dorongan kepada teman, kerabat, atau yang lain dalam menggunakan layanan *fintech* sistem pembayaran.

REFERENSI

- [1] T. Devezas, J. Leitão, and A. Sarygulov, *Industry 4.0: Entrepreneurship and Structural Change in the New Digital Landscape*. 2017.
- [2] N. Howe and W. Strauss, *Millennials Rising The Next Great Generation*. 2000.
- [3] S. Chishti and J. Barberis, *The FINTECH Book_ The Financial Technology Handbook for Investors, Entrepreneurs and Visionaries*. 2016.
- [4] Chris Skinner, *Valueweb : how Fintech firms are using mobile and blockchain technologies to create the Internet of Value*. 2016.
- [5] F. D. Davis, R. P. Bagozzi, and P. R. Warshaw, "User Acceptance of Information Technology : a Comparison of Two Theoretical Models *," *Manage. Sci.*, vol. 35, no. 8, pp. 982–1002, 1989.
- [6] F. D. Davis, "Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology," *MIS Q. Manag. Inf. Syst.*, vol. 13, no. 3, pp. 319–339, 2019, doi: 10.2307/249008.
- [7] Z. Liu, S. Ben, and R. Zhang, "Factors affecting consumers' mobile payment behavior: a meta-analysis," *Electron. Commer. Res.*, vol. 19, no. 3, pp. 575–601, 2019, doi: 10.1007/s10660-019-09349-4.
- [8] M. Aboelmaged and T. R. Gebba, "Mobile Banking Adoption: An Examination of Technology Acceptance Model and Theory of Planned Behavior," *Int. J. Bus. Res. Dev.*, vol. 2, no. 1, pp. 35–50, 2013, doi: 10.24102/ijbrd.v2i1.263.
- [9] Dirwan and F. Latief, "Aspek Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Uang Digital di Kota Makassar," *J. Mirai Manag.*, vol. 6, no. 1, pp. 288–298, 2020, [Online]. Available: <https://journal.stieamkop.ac.id/index.php/mirai>.
- [10] N. Armanditya and F. Rahmiati, "Use Intention Of Fintech Services For E-Wallet Users: An Examination With An Extended Technology Acceptance Model," *4th Int. Conf. Fam. Bus. Entrep.*, no. 2002, pp. 275–288, 2020.

- [11] S. A. Immawati and Dadang, "Minat Masyarakat Bertransaksi Menggunakan Financial Technology (Fintech) Di Kota Tangerang," *J. Ekon. dan Bisnis*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2019.
- [12] S. Alw, M. N. Mohd Salleh, H. S. Kamarudin, R. M. Alpandi, and S. E. Abdul Razak, "The E-wallet Usage as an Acceptance Indicator on Financial Technology in Malaysia," *Religación*, vol. 4, pp. 45–52, 2019.
- [13] V. Venkatesh, "Creation of favorable user perceptions: Exploring the role of intrinsic motivation," *MIS Q. Manag. Inf. Syst.*, vol. 23, no. 2, pp. 239–260, 1999, doi: 10.2307/249753.
- [14] S. Isrososiawan, R. Hurriyati, and P. D. Dirgantari, "User Mobile Payment Behavior Using Technology Acceptance Model (TAM): Study of 'Dana' E-Wallet Users," *J. Minds Manaj. Ide dan Inspirasi*, vol. 6, no. 2, p. 181, 2019, doi: 10.24252/minds.v6i2.11274.
- [15] D. Pertiwi, W. Suprpto, and E. Pratama, "Perceived Usage of E-Wallet among the Y Generation in Surabaya based on Technology Acceptance Model," *J. Tek. Ind.*, vol. 22, no. 1, pp. 17–24, 2020, doi: 10.9744/jti.22.1.17-24.
- [16] A. Aprilliani, E. Setyawati, R. Haryadi, and W. Gunadi, "Indonesia Acceptance of E-wallet : The Role of Trust & Flexibility," *Int. J. Adv. Sci. Technol.*, vol. 29, no. 3, pp. 11088–11102, 2020.
- [17] V. Venkatesh and H. Bala, "Technology Acceptance Model 3 and a Research Agenda on Interventions; Decision Sciences, Vol. 39 (2) pp 273 – 315.," *Decis. Sci. Inst.*, vol. 39, no. 2, pp. 273–315, 2018.
- [18] A. Shatskikh, "Consumer acceptance of Mobile Payments in Restaurants," *Master Thesis, Univ. South Florida, Dep. Hosp. Adm.*, no. January, pp. 1–57, 2013.
- [19] T. T. Wei, G. Marthandan, A. Y. L. Chong, K. B. Ooi, and S. Arumugam, "What drives Malaysian m-commerce adoption? An empirical analysis," *Ind. Manag. Data Syst.*, vol. 109, no. 3, pp. 370–388, 2019, doi: 10.1108/02635570910939399.
- [20] M. Yang, A. Al Mamun, M. Mohiuddin, N. C. Nawawi, and N. R. Zainol, "Cashless transactions: A study on intention and adoption of e-wallets," *Sustain.*, vol. 13, no. 2, pp. 1–18, 2021, doi: 10.3390/su13020831.
- [21] D. Wardani, "Faktor-Faktor Pengaruh Penggunaan Mobile Banking (Studi Kasus Pada Nasabah Bank Pemerintah)," *J. Sist. Inf. Bisnis*, vol. 2, no. 1, pp. 15–32, 2021.
- [22] Y. Fan, A. Saliba, E. A. Kendall, and J. Newmarch, "Speech interface: An enhancer to the acceptance of m-commerce applications," *4th Annu. Int. Conf. Mob. Business, ICMB 2005*, no. August 2005, pp. 445–451, 2015, doi: 10.1109/ICMB.2005.97.
- [23] H. Qasim and E. Abu-Shanab, "Drivers of mobile payment acceptance: The impact of network externalities," *Inf. Syst. Front.*, vol. 18, no. 5, pp. 1021–1034, 2016, doi: 10.1007/s10796-015-9598-6.
- [24] S. Megadewandanu, Suyoto, and Pranowo, "Exploring mobile wallet adoption in Indonesia using UTAUT2: An approach from consumer perspective," *Proc. - 2016 2nd Int. Conf. Sci. Technol. ICST 2016*, no. October, pp. 11–16, 2017, doi: 10.1109/ICSTC.2016.7877340.
- [25] P. Intarot and C. Beokhaimook, "Influencing Factor in E-Wallet Acceptant and Use," *Int. J. Bus. Adm. Stud.*, vol. 4, no. 4, pp. 167–175, 2018, doi: 10.20469/ijbas.4.10004-4.
- [26] K. Gupta and N. Arora, "Investigating consumer intention to accept mobile payment systems through unified theory of acceptance model: An Indian perspective," *South Asian J. Bus. Stud.*, vol. 9, no. 1, pp. 88–114, 2020, doi: 10.1108/SAJBS-03-2019-0037.
- [27] S. C. Teo, P. L. Law, and A. C. Koo, "Factors Affecting Adoption of E-Wallets Among Youths in Malaysia," *J. Inf. Syst. Technol. Manag.*, vol. 5, no. 19, pp. 39–50, 2020, doi: 10.35631/jistm.519004.
- [28] N. Abdullah, F. Redzuan, and N. A. Daud, "E-wallet: Factors influencing user acceptance towards cashless society in Malaysia among public universities," *Indones. J. Electr. Eng. Comput. Sci.*, vol. 20, no. 1, pp. 67–74, 2020, doi: 10.11591/ijeecs.v20.i1.pp67-74.
- [29] W. W. Chin and P. A. Todd, "On the use, usefulness, and ease of use of structural equation modeling in mis research: A note of caution," *MIS Q. Manag. Inf. Syst.*, vol. 19, no. 2, pp. 237–246, 2015, doi: 10.2307/249690.
- [30] M. Wildan, "Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas dan Risiko terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Financial Technology (Fintech)," *Fak. Ekon. dan Bisnis Islam*, 2019.

- [31] Irmadhani and N. M. Adhi, "Pengaruh persepsi kebermanfaatan, persepsi kemudahan penggunaan dan," *Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Keamanan, Kepercayaan Dan Persepsi Kemudahan Pengguna Terhadap Pengguna. Online Bank. Pada Mhs. S1 Fak. Ekon. Univ. Negeri Yogyakarta*, pp. 1–20, 2012.
- [32] M. A. Karim, "Pengaruh Penerimaan Sistem Pembayaran GO-PAY Menggunakan TAM (Technology Acceptance Model) Terhadap Intensitas Penggunaan Layanan GOJEK," 2018.
- [33] D. H. McKnight, V. Choudhury, and C. Kacmar, "The impact of initial consumer trust on intentions to transact with a web site: a trust building model," *J. Strateg. Inf. Syst.* 11, vol. 35, no. 3, pp. 297–323, 2012, doi: 10.1002/bip.360350308.
- [34] N. N. Mohd Razif, M. Misiran, H. Sapiri, and Z. M. Yusof, "Perceived risk for acceptance of E-wallet platform in Malaysia among youth: Sem approach," *Manag. Res. J.*, vol. 9, p. 1, 2020, [Online]. Available: <https://ojs.upsi.edu.my/index.php/MRJ/article/view/3439>.
- [35] H.-L. Mu and Y.-C. Lee, "Examining the Influencing Factors of Third-Party Mobile Payment Adoption: A Comparative Study of Alipay and WeChat Pay," *J. Inf. Syst.*, vol. 26, no. 4, pp. 247–284, 2017, doi: 10.5859/KAIS.2017.26.4.247.
- [36] M. Khalifa and K. Ning Shen, "Explaining the adoption of transactional B2C mobile commerce," *J. Enterp. Inf. Manag.*, vol. 21, no. 2, pp. 110–124, 2008, doi: 10.1108/17410390810851372.
- [37] T. Durai and G. Stella, "Digital Finance and Its Impact on," *Researchgate.Net*, vol. 6, no. 1, pp. 122–127, 2019, [Online]. Available: https://www.researchgate.net/profile/Tabitha-Durai-2/publication/330933079_DIGITAL_FINANCE_AND_ITS_IMPACT_ON_FINANCIAL_INCLUSION/links/5c5c28c1a6fdccb608af1cf1/DIGITAL-FINANCE-AND-ITS-IMPACT-ON-FINANCIAL-INCLUSION.pdf.
- [38] E. Purwanto, "Technology Adoption: A Conceptual Framework," *Adv. Sci. Technol. Innov.*, pp. 7–12, 2020.
- [39] T. Dahlberg, N. Mallat, J. Ondrus, and A. Zmijewska, "Past, present and future of mobile payments research: A literature review," *Electron. Commer. Res. Appl.*, vol. 7, no. 2, pp. 165–181, 2018, doi: 10.1016/j.elerap.2007.02.001.
- [40] A. D. B. Putri and K. Rosalina, "Individual Interest in E-Wallet Go-pay Transactions As Payment Services (Study on Students of Economics and Business Faculty of State Univeristies in Malang City)," *J. Ilm. Mhs. FEB*, vol. Vol 10, no. No 1, 2019.
- [41] M. A. Suwandi and E. Azis, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan E-Money pada Generasi Millenials," *e-Proceeding Manag.*, vol. 5, no. 3, pp. 3104–3111, 2018.
- [42] Y.-H. Lai, "The study of technology acceptance for e-wallets application of clinic fees payment," *Health (Irvine. Calif.)*, vol. 04, no. 11, pp. 1082–1087, 2012, doi: 10.4236/health.2012.411165.
- [43] D. H. Shin, "Towards an understanding of the consumer acceptance of mobile wallet," *Comput. Human Behav.*, vol. 25, no. 6, pp. 1343–1354, 2019, doi: 10.1016/j.chb.2009.06.001.
- [44] A. Daragmeh, J. Sági, and Z. Zéman, "Continuous intention to use e-wallet in the context of the covid-19 pandemic: Integrating the health belief model (hbm) and technology continuous theory (tct)," *J. Open Innov. Technol. Mark. Complex.*, vol. 7, no. 2, 2021, doi: 10.3390/joitmc7020132.
- [45] C. T. Huei, L. S. Cheng, L. C. Seong, A. A. Khin, and R. L. Leh Bin, "Preliminary study on consumer attitude towards fintech products and services in malaysia," *Int. J. Eng. Technol.*, vol. 7, no. 2, pp. 166–169, 2018, doi: 10.14419/ijet.v7i2.29.13310.
- [46] F. D. Davis, R. P. Bagozzi, and P. R. Warshaw, "User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models," *Manage. Sci.*, vol. 35, no. 8, pp. 982–1003, 1989, doi: 10.1287/mnsc.35.8.982.
- [47] I. Ghozali and H. Latan, *Konsep, Teknik, Aplikasi Menggunakan Smart PLS 3.0 Untuk Penelitian Empiris*. 2015.
- [48] S. Y. Yousafzai, G. R. Foxall, and J. Pallister, "02Bfe50D068E9D1D5B000000.Pdf," *J. Appl. Soc. Psychol.*, pp. 1172–1202, 2010.
- [49] V. Venkatesh, J. Y. L. Thong, and X. Xu, "CONSUMER ACCEPTANCE AND USE OF INFORMATION TECHNOLOGY: EXTENDING THE UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY1," *MIS Q.*, vol. 36, no. 1, pp. 157–178, 2012.