



## Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, Dan Kebiasaan Terhadap Penggunaan Aplikasi *Fintech Payment Go-Pay*

Faridatuz Zain<sup>1</sup>, Erry Andhaniwati<sup>2</sup>

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Surabaya, Indonesia  
[faridatuzzain2@gmail.com](mailto:faridatuzzain2@gmail.com)<sup>1)</sup>, [errya.ak@upnjatim.ac.id](mailto:errya.ak@upnjatim.ac.id)<sup>2)</sup>

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received 08 Juni 2022  
Received in Revised 05  
Mei 2023  
Accepted 16 Mei 2023

Keyword's : *Fintech Payment, Go-Pay.*

### ABSTRACT

*The purpose of this research is to analyze empirically the effect of ease of use, trust, and habits on the use of the Go-Pay fintech payment application. This research is a quantitative research. The population of this research were accounting students at the University of Pembangunan Nasional “Veteran”, East Java. The sampling technique use slovin formula. This research uses primary data with surveys using questionnaires and using PLS SEM analysis technique with SmartPLS 3.0 software. The results show that the ease of use variable has no effect on the use of the Go-Pay fintech payment application. Meanwhile, the variables of trust and habits influence the use of the Go-Pay fintech payment application. So, the Go-Pay fintech payment application must maintain user trust and develop applications to increase the use of the application.*

Tujuan penelitian ini ialah untuk menganalisis secara empiris pengaruh kemudahan penggunaan, kepercayaan, dan kebiasaan terhadap penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay*. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa akuntansi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Teknik penentuan sampel menggunakan rumus slovin. Penelitian ini menggunakan data primer dengan metode pengumpulan data melalui survey menggunakan kuesioner dan menggunakan teknik analisis *PLS SEM* dengan bantuan *software SmartPLS 3.0* untuk analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay*. Sedangkan variabel kepercayaan dan kebiasaan berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay*. Jadi, aplikasi *fintech payment Go-Pay* harus mempertahankan kepercayaan pengguna dan mengembangkan aplikasi untuk meningkatkan penggunaan aplikasi tersebut.

AKUISISI : Jurnal Akuntansi

Website : <http://www.fe.umm metro.ac.id/ejournal/index.php/JA>



This is an open access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

\* Corresponding author. Telp.: +6281-0000-0000; fax: +0-000-000-0000.

E-mail address: [faridatuzzain2@gmail.com](mailto:faridatuzzain2@gmail.com)

Peer review under responsibility of *Akuisisi : Accounting Journal*. [2477-2984](https://doi.org/10.2477-2984).

<http://dx.doi.org/10.24217>

## PENDAHULUAN

Teknologi merupakan bagian tak terpisahkan dari manusia. Para peneliti terus berusaha mengembangkan teknologi dengan melakukan pengujian untuk menemukan hal baru dalam memenuhi kebutuhan manusia. Perkembangan teknologi dan sistem informasi selalu memberikan inovasi baru, termasuk teknologi dibidang keuangan (*financial technology*) seperti yang akan dibahas pada penelitian ini. Fenomena perkembangan teknologi informasi berbasis mobile secara tidak langsung telah membangkitkan layanan jasa keuangan yang didesain sedemikian rupa sehingga sesuai dengan kebutuhan pengguna. Bank Indonesia mendefinisikan (*fintech*) *financial technology* merupakan teknologi pada sistem keuangan yang menghasilkan model usaha baru dan membuat sistem pembayaran menjadi lebih efektif dan efisien. Bank Indonesia mengatur *fintech* untuk mendorong inovasi pada bidang keuangan dengan menerapkan prinsip proteksi konsumen dan manajemen risiko serta kehati-hatian untuk menjaga stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, dan sistem pembayaran yang efisien, lancar, aman, dan andal, hal ini diatur dalam Peraturan Bank Indonesia No. 19/12/PBI/2017 mengenai penyelenggaraan teknologi financial.

Indonesia berada di peringkat ke-3 pengguna internet terbesar di Asia. Jumlah pengguna internet di Indonesia per 30 Juni 2019 cukup besar yaitu sebesar 171.260.000 pengguna (Statistik, 2019). Pengguna internet menunjukkan bahwa ada peluang untuk mengembangkan *e-business* untuk memunculkan transaksi perdagangan online yang menyebabkan pesatnya perkembangan *fintech* di Indonesia. Perkembangan tersebut semakin memudahkan masyarakat untuk melakukan pembayaran melalui aplikasi *fintech payment*. *Fintech* menjadi penting karena pertumbuhan berbagai *online marketplace* di Indonesia seperti Shopee, Tokopedia, Lazada, dll. *Fintech payment* mempermudah masyarakat dalam proses jual-beli *cashless* dengan *smartphone* dan dapat bertransaksi kapanpun dan dimanapun. Dengan begitu, *fintech payment* membantu sistem pembayaran yang sebelumnya menjadi lebih efektif dan efisien dan membantu menekan biaya operasional yang tinggi untuk modal awal perusahaan.

*Fintech payment* sangat populer sekarang ini karena layanan *fintech payment* sangat mudah untuk kita jumpai dalam kegiatan kita sehari-hari, dengan memanfaatkan *smartphone* yang kita punya. Salah satu contoh *fintech payment* yang populer adalah *Go-Pay* karena mudah digunakan dan banyaknya promo menarik yang ditawarkan. *Fintech* sudah menjadi pilihan oleh beberapa kalangan di masyarakat, khususnya kaum milenial karena dianggap sebuah inovasi canggih yang memudahkan dan bisa meminimalisir konflik pada transaksi jual-beli dan pembayaran sejak tahun 2016 (Riansyah, dkk, 2021). Penelitian ini membahas mengenai penggunaan *fintech payment Go-Pay* karena *fintech payment Go-Pay* merupakan teknologi yang banyak dikenal dan digunakan akhir-akhir ini karena mempermudah dalam bertransaksi. Terdapat 3 variabel independen yaitu

kemudahan penggunaan, kepercayaan, dan kebiasaan. Kemudahan penggunaan merupakan faktor yang berpengaruh pada penggunaan teknologi. Kemudahan penggunaan mempunyai pengaruh positif pada sikap pada penggunaan, dan sikap pada penggunaan mempunyai pengaruh positif terhadap niat untuk menggunakan (Setiawan dan Setyawati, 2020). Berbeda dengan penelitian Setiawan, dkk (2020) yang memperoleh hasil bahwa persepsi kemudahan tidak memiliki pengaruh terhadap penggunaan *fintech*, sedangkan efektivitas dan resiko berpengaruh positif pada penggunaan *fintech*.

Namun, seiring dengan kemudahan yang didapatkan tentunya terdapat resiko yang mungkin terjadi pada pengguna aplikasi tersebut, oleh karena itu, dibutuhkan juga kepercayaan penggunanya. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ambarwati (2019) yang menunjukkan hasil bahwa kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan pada penggunaan *Go-Pay*.

Dengan adanya *fintech payment* menciptakan berbagai perubahan dan mempengaruhi kebiasaan, salah satunya dalam hal bertransaksi. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahardjo, dkk (2020) yang memberikan hasil bahwa kebiasaan merupakan faktor yang mempengaruhi niat dan penggunaan *e-money*.

Salah satu teori mengenai penggunaan teknologi adalah model Technology Acceptance Model (TAM) oleh Davis (1989). TAM merupakan teori yang menjelaskan penerimaan teknologi yang akan digunakan oleh pengguna teknologi. TAM diadopsi dari Theory of Reasoned Action (TRA). TAM dikembangkan dari sebuah teori psikologis yang menjelaskan perilaku penggunanya berawal dari kepercayaan, sikap, keinginan, dan hubungan perilaku pengguna. TAM menganggap penggunaan teknologi oleh pengguna ditentukan oleh dua persepsi yaitu kemudahan penggunaan dan manfaat.

Nizar (2017) *fintech* merupakan suatu bentuk inovasi teknologi dalam layanan keuangan yang dapat menghasilkan model-model bisnis, aplikasi, proses atau produk-produk dengan efek material yang terkait dengan penyediaan jasa layanan keuangan. *Fintech* merupakan sebuah inovasi pada industri jasa keuangan dengan memanfaatkan teknologi yang dapat memfasilitasi masyarakat untuk melakukan transaksi, dan kecenderungan seseorang untuk menggunakan atau tidak menggunakan sebuah teknologi berkaitan dengan sejauh mana mereka percaya bahwa teknologi akan bermanfaat atau bermanfaat dalam hal membantu melaksanakan pekerjaannya dengan lebih baik.

Dalam teori *Technology Acceptance Model*, Davis (1989) mendefinisikan kemudahan penggunaan (*ease of use*) sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa teknologi dapat dengan mudah dipahami dan mudah digunakan. Jogiyanto (2007:115) kemudahan didefinisikan sebagai sejauh mana seorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Kemudahan penggunaan adalah mudah dipelajari, mudah dipahami, simple dan mudah pengoperasiannya. Suyanto dan Kurniawan (2019), kemudahan yang dirasakan penggunaannya

didasarkan pada sejauh mana pengguna dapat yakin bahwa sistem yang digunakan mudah digunakan. Arsanti dan Yuliasari (2018) faktor pribadi, seperti persepsi individu, yaitu persepsi kemudahan penggunaan, dapat memprediksi niat untuk menggunakan TI. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kemudahan merupakan tingkat dimana seseorang meyakini bahwa penggunaan terhadap suatu sistem merupakan hal yang tidak sulit untuk dipahami dan tidak memerlukan usaha keras dari pemakainya untuk bisa menggunakannya. Konsep kemudahan memberikan pengertian bahwa apabila suatu teknologi mudah digunakan, maka pengguna akan cenderung untuk menggunakan teknologi tersebut.

Kepercayaan dalam teori *Trust Based Customer*, Kim dkk (2008) mendefinisikan kepercayaan merupakan strategi penting untuk menghadapi masa depan yang tidak pasti dan tidak terkendali. Moorman dkk (2010) kepercayaan adalah pernyataan antara kedua belah pihak dalam suatu hubungan. Salah satu pihak berperan sebagai controlling asset (penyedia produk atau jasa) dan pihak lain adalah sebagai pengguna yang meyakini adanya manfaat dari produk jasa. Konsep kepercayaan ini berarti bahwa konsumen percaya terhadap keandalan pihak penyedia online yang dapat menjamin keamanan saat bertransaksi online.

Kebiasaan dalam teori *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology* Venkatesh dkk (2012) kebiasaan atau habit didefinisikan sebagai sejauh mana orang cenderung melakukan sesuatu secara otomatis sebagai bentuk dari pembelajaran dan pengalaman sebelumnya dalam penggunaan teknologi. Kebiasaan atau pola hidup seseorang akan mempengaruhi penggunaannya terhadap suatu teknologi. Dengan adanya fintech akan mempengaruhi kebiasaan masyarakat sehingga menjadi lebih mudah, praktis, efektif, dan efisien dalam bertransaksi.

Dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan ada perbedaan hasil yang terjadi terutama pada variabel kemudahan penggunaan terhadap penggunaan *fintech*. Oleh sebab itu topik ini diangkat untuk meneliti “Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, Dan Kebiasaan Terhadap Penggunaan Aplikasi *Fintech Payment Go-Pay*” Studi kasus pada mahasiswa Akuntansi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Tujuan dari adanya penelitian ini adalah untuk menganalisis secara empiris pengaruh kemudahan penggunaan, kepercayaan, dan kebiasaan terhadap penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay*. Manfaat dari adanya penelitian ini adalah untuk menambah informasi, wawasan, dan pengetahuan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay*.

### **Pengaruh kemudahan penggunaan terhadap penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay***

Kemudahan penggunaan adalah tingkat keyakinan masing-masing individu bahwa penggunaan teknologi adalah sesuatu yang mudah dipergunakan dan mempermudah dalam melakukan aktivitas. Semakin mudah penggunaan aplikasi *Go-Pay* maka semakin meningkat penggunaan aplikasi

tersebut. Hal ini sesuai dengan penelitian Setiawan dan Setyawati (2020) yang memberikan hasil bahwa kemudahan penggunaan mempunyai pengaruh positif pada penggunaan. Hasil yang sama ditunjukkan oleh Ambarwati (2019) dalam penelitiannya bahwa kemudahan penggunaan mempunyai pengaruh positif dan tidak signifikan pada penggunaan *Go-Pay*.

H<sub>1</sub>: Kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay*.

### **Pengaruh kepercayaan terhadap penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay***

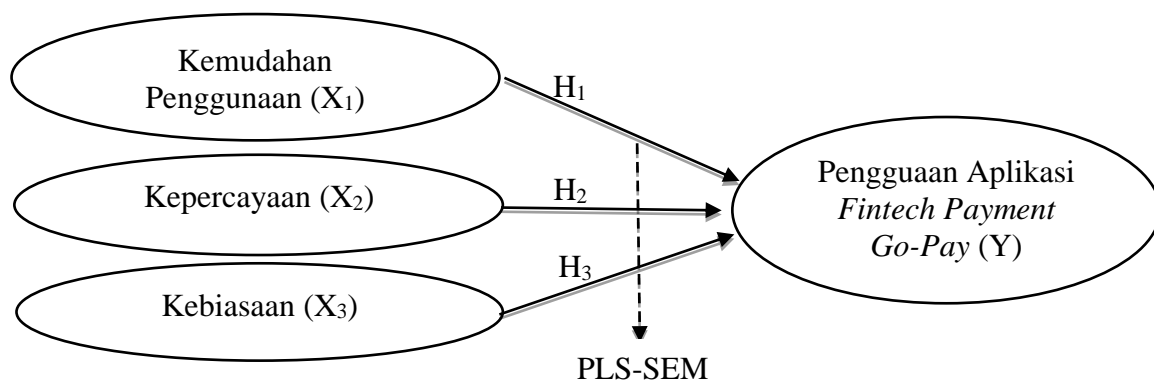
Kepercayaan merupakan hubungan antara 2 pihak. Kepercayaan merupakan hal yang krusial dalam menjalin hubungan antara sebuah teknologi dengan penggunanya. Kepercayaan berarti seseorang yakin pada keandalan sebuah teknologi dalam menjamin keamanan saat bertransaksi. Sehingga semakin tinggi tingkat kepercayaan masyarakat pada layanan *Go-Pay*, maka secara tidak langsung akan meningkatkan penggunaannya karena tidak menimbulkan rasa khawatir dari penggunaan aplikasi *Go-Pay* sehingga akan membentuk citra yang baik bagi *Go-Pay*. Hal ini sesuai dengan penelitian Ambarwati (2019) yang menunjukkan hasil bahwa kepercayaan berpengaruh signifikan pada penggunaan *Go-Pay*.

H<sub>2</sub>: Kepercayaan berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay*.

### **Pengaruh kebiasaan terhadap penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay***

Kebiasaan merupakan pola hidup seseorang yang akan mempengaruhi pengguna terhadap suatu teknologi. Dengan adanya *fintech* akan berpengaruh pada kebiasaan suatu individu sehingga menjadi lebih mudah, praktis, efektif, dan efisien dalam bertransaksi. Jika seseorang mempunyai kebiasaan berbelanja online, maka akan meningkatkan penggunaan *Go-Pay*. Hal ini sesuai dengan penelitian Rahardjo, dkk (2020) yang memberikan hasil bahwa kebiasaan merupakan faktor yang mempengaruhi niat dan penggunaan *e-money*.

H<sub>3</sub>: Kebiasaan berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay*.



Gambar 1. Kerangka Pikiran

Sumber: Peneliti (2022)

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah pengaruh kemudahan penggunaan, kepercayaan, dan kebiasaan terhadap penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay* pada mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

### **Definisi Operasional**

#### **Penggunaan Aplikasi *Fintech Payment Go-Pay* (Y)**

*Fintech (financial technology)* ialah inovasi atau penemuan bidang jasa keuangan dengan sebuah teknologi yang memfasilitasi masyarakat dalam bertransaksi, dan kecenderungan seseorang dalam sebuah pilihan menggunakan atau tidak menggunakan sebuah teknologi berkaitan dengan tingkat kepercayaan masing-masing individu pada suatu teknologi akan bermanfaat dalam hal membantu melaksanakan pekerjaannya dengan lebih baik. Variabel penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay* diukur menggunakan indikator keinginan menggunakan, tingkat kepuasan, dan intensitas penggunaan aplikasi *Go-Pay*.

#### **Kemudahan Penggunaan (X<sub>1</sub>)**

Kemudahan penggunaan ialah tingkat keyakinan masing-masing individu bahwa penggunaan teknologi adalah sesuatu yang mudah dipergunakan dan mempermudah dalam melakukan aktivitas. Dalam persepsi kemudahan, jika sebuah teknologi mudah untuk dipergunakan, praktis, dan simpel, maka seseorang akan lebih mudah menerima dan mengadopsi teknologi tersebut. Variabel kemudahan penggunaan diukur dengan indikator mudah dipahami, mudah digunakan, dan lebih mudah melakukan transaksi.

#### **Kepercayaan (X<sub>2</sub>)**

Kepercayaan berarti seseorang yakin pada keandalan sebuah teknologi dalam menjamin keamanan saat bertransaksi. Dalam kemudahan yang di dapatkan dari sebuah teknologi pasti diiringi dengan resiko yang mungkin terjadi, oleh sebab itu, faktor kepercayaan pengguna terhadap sebuah teknologi menjadi hal yang penting untuk diperhatikan. Karena kepercayaan merupakan hal krusial dalam menjalin hubungan yang sukses. Sehingga semakin tinggi tingkat kepercayaan masyarakat pada layanan *Go-Pay*, maka secara tidak langsung akan meningkatkan penggunaannya karena tidak menimbulkan rasa khawatir dari penggunaan aplikasi *Go-Pay* sehingga akan membentuk citra yang baik bagi *Go-Pay*. Variabel kepercayaan diukur dengan indikator percaya akan kualitasnya, percaya akan manfaatnya, dan percaya akan keamanannya.

### **Kebiasaan (X<sub>3</sub>)**

Kebiasaan atau pola hidup seseorang akan mempengaruhi penggunaannya terhadap suatu teknologi. Dengan adanya *fintech* akan berpengaruh pada kebiasaan seseorang sehingga menjadi lebih mudah, praktis, efektif, dan efisien dalam bertransaksi. Variabel kebiasaan diukur dengan indikator dapat digunakan kapanpun dibutuhkan, menghemat waktu dan tingkat kebiasaan.

### **Pengukuran Variabel**

Variabel penelitian ini merupakan skala ordinal. Untuk menjadikannya skala interval, penelitian ini menggunakan teknik pengukuran skala likert 1-5. Skor 1 dimulai dari Sangat Tidak Setuju (STS) dan berakhir pada skor 5 Sangat Setuju (SS).

### **Teknik Pengumpulan Data**

Jenis data pada penelitian ini adalah data primer yang merupakan sumber data langsung dengan responden memberikan data dan tanggapan atas daftar kuesioner yang diberikan.

### **Teknis Analisis dan Uji Hipotesis**

Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan *Partial Least Square Structural Equation Model (PLS SEM)* dengan *software SmartPLS 3.0* untuk analisis data karena memiliki jumlah sampel tidak terlalu banyak serta tidak memerlukan banyak asumsi seperti data berdistribusi normal. Pada penelitian ini, analisis data dilakukan dengan 2 langkah yaitu *outer model* dan *inner model*. *Outer model* dilakukan dengan uji validitas konvergen, uji validitas diskriminan, dan uji reliabilitas. *Inner model* dilakukan dengan pengukuran *R-Square (R<sup>2</sup>)* dan *path coefficients*. Dan uji hipotesis menggunakan nilai *t-statistic* dan *p-value*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Teknik penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan rumus slovin. Pengambilan sampelnya dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara online melalui google form pada Mahasiswa Akuntansi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Peneliti menunggu kuesioner hingga mendapatkan 93 responden. Data yang diperoleh semuanya dapat digunakan dan diolah dalam penelitian ini karena pengisian kuesioner telah sesuai dengan petunjuk. Responden pada penelitian ini adalah tahun Angkatan 2018-2021 Mahasiswa Akuntansi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Tabel 1. Tahun Angkatan

No.	Tahun Angkatan	Jumlah	Persentase
1.	2018	57	61%
2.	2019	13	14%
3.	2020	18	19%
4.	2021	5	5%
<b>Total</b>		<b>93</b>	<b>100%</b>

Sumber: Hasil rekapitulasi identitas responden dari kuesioner

Pada Tabel 1 dari total 93, jumlah responden tahun angkatan 2018 berjumlah 57 mahasiswa atau sebesar 61%, responden tahun angkatan 2019 berjumlah 13 mahasiswa atau sebesar 14%, responden tahun angkatan 2020 berjumlah 18 mahasiswa atau sebesar 19%, dan responden tahun angkatan 2021 berjumlah 5 mahasiswa atau sebesar 5%.

### Deskripsi Variabel Responden

Tabel 2. Rekapitulasi Jawaban Responden Mengenai Kemudahan Penggunaan ( $X_1$ )

No.	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS	Total
1.	Saya dapat dengan mudah memahami cara pengoperasian <i>Go-Pay</i>	0	1	1	43	48	93
		0%	1%	1%	46%	52%	100%
2.	Saya dapat dengan mudah menggunakan <i>Go-Pay</i> sebagai alat pembayaran	0	0	3	30	60	93
		0%	0%	3%	32%	65%	100%
3.	Saya merasa lebih mudah melakukan pembayaran dengan <i>Go-Pay</i>	0	0	5	32	56	93
		0%	0%	5%	34%	60%	100%
<b>Total</b>		<b>0</b>	<b>1</b>	<b>9</b>	<b>105</b>	<b>164</b>	<b>279</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>0%</b>	<b>0%</b>	<b>3%</b>	<b>38%</b>	<b>59%</b>	<b>100%</b>

Sumber: Hasil rekapitulasi jawaban responden dari kuesioner

Berdasarkan hasil rekapitulasi jawaban responden mengenai kemudahan penggunaan pada Tabel 2 diatas dapat diketahui bahwa jawaban reponden atas pernyataan terkait variabel kemudahan penggunaan yaitu 59% responden menyatakan Sangat Setuju (SS).

Tabel 3. Rekapitulasi Jawaban Responden Mengenai Kepercayaan ( $X_2$ )

No.	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS	Total
1.	Saya percaya <i>Go-Pay</i> merupakan aplikasi yang berkualitas bagi penggunanya	0	0	4	44	45	93
		0%	0%	4%	47%	48%	100%
2.	Saya percaya <i>Go-Pay</i> memberikan manfaat bagi penggunanya	0	0	2	30	61	93
		0%	0%	2%	32%	66%	100%
3.	Saya percaya <i>Go-Pay</i> memberikan keamanan bagi penggunanya	0	0	7	48	38	93
		0%	0%	8%	52%	41%	100%
<b>Total</b>		<b>0</b>	<b>0</b>	<b>13</b>	<b>122</b>	<b>144</b>	<b>279</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>0%</b>	<b>0%</b>	<b>5%</b>	<b>44%</b>	<b>52%</b>	<b>100%</b>

Sumber: Hasil rekapitulasi jawaban responden dari kuesioner

Hasil rekapitulasi jawaban responden mengenai kemudahan penggunaan pada Tabel 3 diatas dapat diketahui bahwa jawaban reponden atas pernyataan terkait variabel kemudahan penggunaan yaitu 52% responden menyatakan Sangat Setuju (SS).

Tabel 4. Rekapitulasi Jawaban Responden Mengenai Kebiasaan ( $X_3$ )

No.	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS	Total
1.	Saya terbiasa menggunakan <i>Go-Pay</i> karena dapat digunakan kapanpun saat dibutuhkan	0	2	9	30	52	93
		0%	2%	10%	32%	56%	100%
2.	Saya terbiasa menggunakan <i>Go-Pay</i> karena dapat menghemat waktu dalam pembayaran	0	1	8	29	55	93
		0%	1%	9%	31%	59%	100%
3.	Saya menggunakan <i>Go-Pay</i> karena terbiasa meakukan transaksi online	0	0	7	40	46	93
		0%	0%	8%	43%	49%	100%
<b>Total</b>		0	3	24	99	153	279
<b>Rata-rata</b>		0%	1%	9%	35%	55%	100%

Sumber: Hasil rekapitulasi jawaban responden dari kuesioner

Hasil rekapitulasi jawaban responden mengenai kemudahan penggunaan pada Tabel 4 diatas dapat diketahui bahwa jawaban reaponden atas pernyataan terkait variabel kemudahan penggunaan yaitu 55% responden menyatakan Sangat Setuju (SS).

Tabel 5. Rekapitulasi Jawaban Responden Mengenai Penggunaan Aplikasi *Fintech Payment Go-Pay* (Y)

No.	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS	Total
1.	Saya menggunakan <i>Go-Pay</i> karena keinginan dalam penggunaan <i>Go-Pay</i>	0	0	5	38	50	93
		0%	0%	5%	41%	54%	100%
2.	Saya menggunakan <i>Go-Pay</i> karena kepuasan pada <i>Go-Pay</i>	0	0	9	56	28	93
		0%	0%	10%	60%	30%	100%
3.	Saya menggunakan <i>Go-Pay</i> karena sering bertransaksi online	0	0	7	40	46	93
		0%	0%	8%	43%	49%	100%
<b>Total</b>		0	0	21	134	124	279
<b>Rata-rata</b>		0%	0%	8%	48%	44%	100%

Sumber: Hasil rekapitulasi jawaban responden dari kuesioner

Hasil rekapitulasi jawaban responden mengenai kemudahan penggunaan pada Tabel 5 diatas dapat diketahui bahwa jawaban reaponden atas pernyataan terkait variabel kemudahan penggunaan yaitu 48% responden menyatakan Setuju (S).

## Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan *Partial Least Square Structural Equation Model (PLS SEM)*. Analisis data penelitian ini menggunakan bantuan *software SmartPLS 3.0*. Evaluasi model pengukuran (*outer model*) dilakukan dengan menguji validitas konvergen, validitas diskriminan, dan reliabilitas. Evaluasi model struktural (*inner model*) dilakukan pengukuran *R-Square* ( $R^2$ ) dan *Path Coefficient*. Dan uji hipotesis penelitian ini menggunakan nilai *t-statistic* dan *p-value*.

## Uji Validitas Konvergen

Uji validitas konvergen bertujuan untuk mengkorelasi nilai yang dimiliki indikatornya. Standar validitas konvergen yaitu nilai *outer loading*  $>0,7$  dan standar validitas untuk AVE adalah  $>0,5$ .

Tabel 6. *Outer Loading*

	X <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	X <sub>3</sub>	Y
X <sub>1.1</sub>	0.833			
X <sub>1.2</sub>	0.930			
X <sub>1.3</sub>	0.942			
X <sub>2.1</sub>		0.859		
X <sub>2.2</sub>		0.904		
X <sub>2.3</sub>		0.852		
X <sub>3.1</sub>			0.870	
X <sub>3.2</sub>			0.926	
X <sub>3.3</sub>			0.896	
Y <sub>1.1</sub>				0.890
Y <sub>1.2</sub>				0.789
Y <sub>1.3</sub>				0.911

Sumber: Data diolah (2022)

Dalam Tabel 6 uji validitas konvergen memberikan hasil bahwa semua variabel dan indikatornya memiliki nilai  $>0,7$ . Hal ini menunjukkan bahwa semua variabel dan indikator-indikatornya memiliki validitas konvergen yang baik.

Tabel 7. *Average Variance Extracted (AVE)*

	Average Variance Extracted (AVE)
X <sub>1</sub>	0.815
X <sub>2</sub>	0.760
X <sub>3</sub>	0.806
Y	0.748

Sumber: Data diolah (2022)

Dan dalam Tabel 7 menunjukkan nilai AVE  $>0,5$ , hal tersebut menunjukkan bahwa semua variabel memiliki validitas konvergen yang baik.

### Uji Validitas Diskriminan

Uji validitas diskriminan merupakan dengan refleksi indikator dinilai berdasarkan *crossloading* pengukuran dengan konstruk. Validitas diskriminan diperoleh melalui nilai *cross loading factor* untuk mengetahui apakah konstruk memiliki diskriminan yang memadai.

Tabel 8. *Cross Loadings*

	X <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	X <sub>3</sub>	Y
X <sub>1.1</sub>	0.833	0.653	0.627	0.488
X <sub>1.2</sub>	0.930	0.750	0.669	0.575
X <sub>1.3</sub>	0.942	0.829	0.769	0.674
X <sub>2.1</sub>	0.782	0.859	0.613	0.570
X <sub>2.2</sub>	0.812	0.904	0.701	0.621
X <sub>2.3</sub>	0.584	0.852	0.529	0.629
X <sub>3.1</sub>	0.707	0.647	0.870	0.644
X <sub>3.2</sub>	0.664	0.589	0.926	0.720
X <sub>3.3</sub>	0.697	0.659	0.896	0.823
Y <sub>1.1</sub>	0.605	0.612	0.729	0.890
Y <sub>1.2</sub>	0.441	0.604	0.562	0.789
Y <sub>1.3</sub>	0.622	0.601	0.814	0.911

Sumber: Data diolah (2022)

Dalam Tabel 8 uji validitas diskriminan dapat diketahui bahwa nilai *cross loading* pada konstruk yang dituju lebih besar dibandingkan dengan nilai *cross loading* dengan konstruk lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa semua konstruk memiliki validitas diskriminan yang baik.

### Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui konsistensi alat ukur. Untuk menguji reliabilitas kuesioner perlu dilihat dari *cronbach's alpha* dan *composite reliability* nya dengan standar reliabilitas *cronbach's alpha*  $\geq 0,7$ .

Tabel 9. *Cronbach's Alpha and Composite Reliability*

	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Composite Reliability</i>
X <sub>1</sub>	0.886	0.929
X <sub>2</sub>	0.842	0.905
X <sub>3</sub>	0.880	0.926
Y	0.830	0.899

Sumber: Data diolah (2022)

Dalam Tabel 9 uji reliabilitas variabel kemudahan penggunaan, kepercayaan, kebiasaan, dan penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay* memiliki nilai *cronbach's alpha*  $> 0,7$ . Hal ini menunjukkan bahwa semua variabel memiliki reliabilitas yang tinggi karena memiliki nilai *cronbach's alpha*  $> 0,7$ .

### R-Square (R<sup>2</sup>)

Evaluasi model struktural (*inner model*) dilakukan dengan mengukur nilai *R-Square* (R<sup>2</sup>) dan *Path Coefficient*. R<sup>2</sup> merupakan nilai untuk mengukur tingkat variasi perubahan variabel eksogen terhadap variabel endogen dengan ketentuan R<sup>2</sup>  $\geq 0,67$  mengindikasikan bahwa model baik,  $0,33 \leq R^2 \leq 0,67$  mengindikasikan model moderat, dan R<sup>2</sup>  $\leq 0,19$  mengindikasikan model lemah.

Tabel 10. Nilai *R-Square* (R<sup>2</sup>)

	<i>R-Square</i> (R <sup>2</sup> )	<i>Adjusted R<sup>2</sup></i>
Y	0.710	0.700

Sumber: Data diolah (2022)

Dalam Tabel 10 pengukuran R<sup>2</sup> dapat diketahui bahwa nilai R<sup>2</sup>  $> 0,67$ . Hal tersebut berarti variabel kemudahan penggunaan, kepercayaan, dan kebiasaan mempengaruhi variabel penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay* sebesar 71%. Dan 29% merupakan pengaruh variabel lain.

### Path Coefficient

*Path coefficients* merupakan nilai yang menunjukkan arah hubungan variabel.

Tabel 11. Nilai *Path Coefficients*

	<i>Original Sample</i>	<i>P-Values</i>
X <sub>1</sub> → Y	-0.200	0.121
X <sub>2</sub> → Y	0.353	0.001
X <sub>3</sub> → Y	0.724	0.000

Sumber: Data diolah (2022)

Dalam Tabel 11 pengukuran *Path Coefficient* variabel kemudahan penggunaan memiliki nilai negatif (-0,200). Variabel kepercayaan dan kebiasaan memiliki nilai positif (0,353 dan 0,724).

## Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan nilai *t-statistic* dan *p-value*. Dasar pengambilan keputusan yang digunakan yaitu *t-statistic* >1,96 dan *p-value* <0,05.

Tabel 12 Uji Hipotesis

	<i>T-Statistic</i>	<i>P-Values</i>	Keterangan
$X_1 \rightarrow Y$	1.555	0.121	H <sub>1</sub> Ditolak
$X_2 \rightarrow Y$	3.368	0.001	H <sub>2</sub> Diterima
$X_3 \rightarrow Y$	6.829	0.000	H <sub>3</sub> Diterima

Sumber: Data diolah (2022)

Dalam Tabel 12 uji dipotesis variabel kemudahan penggunaan memiliki nilai *t-statistic* <1,96 (1,555) dan *p-value* >0,05 (0,121) yang berarti variabel kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay* (H<sub>1</sub> ditolak). Variabel kepercayaan nilai *t-statistic* >1,96 (3,368) dan *p-value* <0,05 (0,001) yang berarti variabel kepercayaan berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay* (H<sub>2</sub> diterima). Variabel kebiasaan nilai *t-statistic* >1,96 (6,829) dan *p-value* <0,05 (0,000) yang berarti variabel kebiasaan berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay* (H<sub>3</sub> diterima).

## Pembahasan Hasil Penelitian

### Pengaruh kemudahan penggunaan terhadap penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay*

Berdasarkan hasil uji hipotesis, menunjukkan bahwa variabel kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay* (H<sub>1</sub> ditolak). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Setiawan, dkk (2020) yang memperoleh hasil bahwa persepsi kemudahan tidak berpengaruh terhadap penggunaan *fintech*, hal ini dikarenakan kebutuhan setiap orang yang berbeda-beda sehingga jika seseorang memang membutuhkan layanan dari *fintech* maka orang tersebut akan menggunakan *fintech* walaupun penggunaannya sulit.

### Pengaruh kepercayaan terhadap penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay*

Berdasarkan hasil uji hipotesis, menunjukkan bahwa variabel kepercayaan berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay* (H<sub>2</sub> diterima). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Ambarwati (2019) yang menunjukkan hasil bahwa kepercayaan mempunyai pengaruh signifikan terhadap penggunaan *Go-Pay*, hal ini dikarenakan kepercayaan merupakan hal yang krusial sehingga semakin tinggi tingkat kepercayaan masyarakat pada layanan *Go-Pay*, maka

secara tidak langsung akan meningkatkan penggunaannya karena tidak menimbulkan rasa khawatir dari penggunaan aplikasi *Go-Pay* sehingga akan membentuk citra yang baik bagi *Go-Pay*.

### **Pengaruh kebiasaan terhadap penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay***

Berdasarkan hasil uji hipotesis, menunjukkan bahwa variabel kebiasaan berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay* ( $H_3$  diterima). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Rahardjo, dkk (2020) yang memberikan hasil bahwa kebiasaan merupakan faktor yang mempengaruhi niat dan penggunaan *e-money*, hal ini dikarenakan penggunaan *fintech* sudah menjadi hal yang lumrah dan menjadi sebuah kebiasaan bagi masyarakat. Jika seseorang mempunyai kebiasaan berbelanja *online*, maka akan meningkatkan penggunaan *Go-Pay*.

Implikasi dalam penelitian ini yaitu pihak aplikasi *fintech payment Go-Pay* harus bisa menyediakan aplikasi yang dibutuhkan masyarakat. Selain itu, pihak aplikasi *Go-Pay* harus menyediakan aplikasi yang mudah digunakan, terpercaya dan mempertahankan kepercayaan pengguna, dan juga mempengaruhi kebiasaan pengguna *Go-Pay*. Hal ini diperlukan agar pengguna *Go-Pay* mudah dalam bertransaksi melalui *Go-Pay*, percaya pada aplikasi *Go-Pay* sehingga merasa aman saat melakukan transaksi melalui aplikasi *Go-Pay*, dan terbiasa bertransaksi online melalui aplikasi *Go-Pay*.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pemaparan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemudahan penggunaan tidak berkontribusi terhadap penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay*, hal ini dikarenakan kebutuhan setiap orang yang berbeda-beda sehingga jika seseorang memang membutuhkan layanan dari *fintech* maka orang tersebut akan menggunakan *fintech* walaupun penggunaannya sulit. Kepercayaan berkontribusi terhadap penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay*, hal ini dikarenakan kepercayaan merupakan hal yang krusial sehingga semakin tinggi tingkat kepercayaan masyarakat pada layanan *Go-Pay*. Kebiasaan berkontribusi terhadap penggunaan aplikasi *fintech payment Go-Pay*, hal ini dikarenakan penggunaan *fintech* sudah menjadi hal yang lumrah dan menjadi sebuah kebiasaan bagi masyarakat.

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat penulis berikan kepada beberapa pihak yang terkait diantaranya bagi peneliti selanjutnya, disarankan manambah variabel selain kemudahan penggunaan, kepercayaan, dan kebiasaan untuk hasil yang lebih baik. Selain itu peneliti selanjutnya juga disarankan memperluas objek penelitian selain Mahasiswa Akuntansi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur untuk hasil yang lebih baik. Bagi aplikasi *Go-Pay*,

disarankan untuk mempertahankan kepercayaan pengguna sehingga dapat meningkatkan penggunaan aplikasi Go-Pay.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati. D. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Kepercayaan Terhadap Keputusan Penggunaan Go-Pay Pada Mahasiswa Stie Aub Surakarta. *Jurnal Bisnis Dan Ekonomi*, 6 (1), 88–103.
- Arsanti. T. A., & Yuliasari. E. (2018). Personal Factors As Predictors of Intention To Use It. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 20 (2), 129–136. <https://doi.org/10.9744/jmk.20.2.129-136>.
- Davis. F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13 (3), 319–339. <https://doi.org/10.2307/249008>.
- Go-Pay. GO-PAY | GO-JEK Indonesia. Diakses pada Rabu, 22 Desember pukul 12.20. dari <https://www.gojek.com/gopay/pembayaran/>.
- Go-Pay. GoPay: Uang Elektronik / Dompot Digital Terbaik di Indonesia. Diakses pada Rabu, 22 Desember 2021 pukul 12.15. dari <https://www.gojek.com/gopay/>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (n.d.).
- Kim, D. J., Ferrin, D. L., dan Rao, H. R. (2008). A Trust-based Consumer Decision-making Model in Electronic Commerce: The Role of Trust, Perceived Risk, and Their Antecedents. *Decision Support Systems*, 44 (2), 544-564.
- Moorman. C., Deshpande. R., & Zaltman. G. (2010). Factors Affecting Trust in Market Research Relationships. *Journal Marketing*, 57 (1), 81–101. <http://www.jstor.org/stable/1252059>.
- Nangin. M. A., Barus. I. R. G., & Wahyoedi. S. (2020). The Effects of Perceived Ease of Use, Security, and Promotion on Trust and Its Implications on Fintech Adoption. *Journal of Consumer Sciences*, 5 (2), 124–138. <https://doi.org/10.29244/jcs.5.2.124-138>.
- Nizar. Muhammad Afdi. (2017). Teknologi Keuangan: Konsep dan Implementasinya di Indonesia. *Warta Fiskal*, 5 (1), 1-15.
- Paath. D. K., & Manurung. R. (2019). Analisis Persepsi Pengguna Layanan Transaksi Digital Terhadap Financial Technology ( Fintech ) Dengan Model E-Money ( Studi kasus : layanan Go-Pay “ Gojek ” di Purwokerto ). *Jurnal HUMMANSI*, 2 (2), 38–45.
- Peraturan Bank Indonesia No. 19/12/PBI/2017 Tentang Penyelenggaraan Teknologi Financial.
- Purwanto. S., Sri Hartini, & Gancar Candra Premananto. (2020). Narrative online advertising as external variable in the development of the technology acceptance model of go-pay for millennials. *JAFS (Journal of Accounting and Strategic Finance)*, 3 (1), 118–135.
- Rahardjo. B., Bintang Mukhammad Burhanudin, & Ivo Novitaningtyas. (2020). *The Analysis Of Intention And Use Of Financial Technology (The Case of E-money)*. *JAFS (Journal of Accounting and Strategic Finance)*, 3 (1), 88–102.
- Riansyah. M. A., A. Malik F., Farrel C. P., M. Aliefal A. K., Mikhael J. F. (2021). Sejarah dan Perkembangan Fintech. *Digits Insight*, 3 (1), 2-13.
- Setiawan. A., Rofingatun. S., & Patma. K. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas, Risiko Terhadap Minat Dan Penggunaan Financial Teknologi (Fintech) Dengan Minat Sebagai Variabel Mediasi. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan Daerah*, 15 (2), 35–48. <https://doi.org/10.52062/jakd.v15i2.1623>.
- Setiawan. M., & Christina Yanita Setyawati. (2020). *To Use Mobile Payment : Attitude Toward Using As*. *JAFS (Journal of Accounting and Strategic Finance)*, 3 (1), 18–32.
- Suyanto. M., & Taufan A. K. (2019). Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Kepercayaan Penggunaan FinTech pada UMKM Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model ( TAM ). *Jurnal Akuntansi & Manajemen Akmenika*, 16 (1), 175-186.
- Venkatesh. V. (2012). *Consumer Acceptance And Use Of Information Technology : Extending The Unified Theory*. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 36 (1), 157–178.