PENGARUH KEMAMPUAN FINANCIAL, KEMUDAHAN DAN KEAMANAN TERHADAP PERILAKU SISTEM PENGGUNAAN FINANCIAL TECHNOLOGY

(Studi Empiris Pada Pengguna *Cashless Payment* Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang Dan Bekasi 2019)

Islamiah Kamil

iis.chantique@gmail.com

Universitas Prof. DR. Moestopo (Beragama)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji faktor-faktor yang mempengaruhi sistem penggunaan *Finacial Technology (Fintech)* dengan menggunakan regresi linear berganda. Penelitian ini dilakukan di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang Dan Bekasi dengan menggunakan metode survei. Penelitian ini memperoleh responden sebanyak 200 orang yang pernah menggunakan *Cashless Payment* (Contoh: GO-PAY, GRAB-PAY, DANA, LinkAja, TAPCASH, OVO, T-Cash, dan lain sebagainya). Peneliti menggunakan *software SPSS.20* untuk menguji data penelitian. Hasil analisis untuk model ini menunjukkan bahwa Kemampuan *Financial*, Kemudahan dan Keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sistem Penggunaan *Finacial Technology (Fintech)*.

Keyword: Kemampuan *Finanacial*, Kemudahan, Keamanan, Sistem Penggunaan *Finacial Technology (Fintech)*.

1. PENDAHULUAN

Detik.com (2019) Beberapa tahun terakhir, perkembangan produk *fintech* mulai marak bermunculan di Indonesia. Sebut saja beberapa yang paling familiar diantaranya OVO, Go-Pay, LinkAja, dan aplikasi dompet digital Dana. Produk-produk tersebut muncul bukan tanpa alasan, dengan melihat perkembangan teknologi digital, beberapa perusahaan *existing* dan *start-up* terdorong menciptakan produk *fintech*. Maraknya produk *fintech* ini adalah bukti bahwa digitalisasi merupakan tuntutan zaman yang harus dihadapi saat ini. Digitalisasi, *Internet of Things*, dan perkembangan teknologi informasi lainnya memungkinkan terjadinya perubahan pada hampir semua *layer* kehidupan masyarakat, termasuk dalam sektor ekonomi. Sehingga muncul isu serta fenomena *cashless society*, yang merupakan

keadaan ekonomi di mana transaksi finansial masyarakat tidak lagi bergantung pada uang kertas dan koin fisik. Uang tidak lagi dinilai dalam bentuk fisik semata, dan dapat dipindahkan melalui transfer informasi digital. Berkembangnya penggunaan sistem pembayaran non-tunai dinilai wajar mengingat kelebihan yang ditawarkan sistem tersebut. Salah satunya keamanan; sistem pembayaran non-tunai dinilai lebih aman dibanding penggunaan uang fisik. Contoh saja ketika menggunakan uang fisik yang disimpan pada dompet, jika kehilangan dompet, maka uang yang dimiliki juga ikut raib. Namun ketika menggunakan uang elektronik, yang mengandalkan *smartphone* sebagai instrumen utama, bahkan jika *smartphone* hilang entah karena pencurian ataupun tercecer, uang yang dimiliki tidak akan hilang. Popularitas uang elektronik juga didukung oleh perilaku milenial yang mendominasi populasi masyarakat Indonesia. Kaum milenial cenderung lebih akrab dengan teknologi informasi, ditambah masyarakat milenial yang semakin "mager" sehingga membutuhkan sebuah sistem yang efisien agar tidak perlu banyak usaha untuk melakukan kegiatan ekonomi. Uang elektronik dan sistem pembayaran non-tunai hadir sebagai solusi atas masalah ini

Tri Indah (2018) Teknologi finansial (*Financial Technology*) disingkat atau disebut dengan TekFin atau *Fintech*. Teknologi Finansial dalam peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 merupakan penggunaan teknologi sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan/atau model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, efisiensi, kelancaran, kemananan dan keandalan sistem pembayaran. Taufik Akbar, Diah dkk (2017) Peranan teknologi informasi pada aktivitas manusia saat ini memang begitu besar. Teknologi informasi telah menjadi fasilitator utama kegiatan bisnis yang memberikan andil besar terhadap perubahan-perubahan mendasar bagi struktur, operasi, dan manajemen organisasi.

Cnnindonesia.com (2019) Transaksi non-tunai memang tengah mendapat angin segar di Indonesia, terutama dari pesatnya pembangunan infrastruktur pendukung trend tersebut. Menurut riset *eMarketer*, sebuah lembaga riset digital marketing, jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia diprediksi mencapai lebih dari 100 juta orang pada 2018 kemarin. Dengan jumlah itu, Indonesia menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah China, India, dan

Amerika. Sementara itu, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) dalam surveinya yang bertajuk 'Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017' menyebutkan pengguna internet di Indonesia meningkat menjadi 143,26 juta pengguna. Jumlah pengguna internet tersebut meningkat 10,56 juta jiwa dibanding tahun sebelumnya yang mencapai 132,7 juta orang. Jumlah pengguna internet tersebut mewakili 54,7 persen dari total populasi penduduk. Kondisi ini membuat penyedia layanan keuangan digital (*financial technology/fintech*) untuk transaksi pembayaran makin menjamur di Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian guna menganalisis mengenai *Cashless Society: Pengaruh Kemampuan Financial, Kemudahan Dan Keamanan terhadap Perilaku Sistem Penggunaan Financial Technology (Fintech)*

2. LANDASAN TEORI

2.1. Sistem Penggunaan *Financial Technology (Fintech)*

Technology Acceptance Model (TAM) yang dikembangkan pada tahun 1989 menjelaskan penerimaan teknologi yang akan digunakan oleh pengguna teknologi. Teori ini diadopsi dari beberapa model yang dibangun untuk menganalisa dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi baru (Priyanka Surendran, 2012: 175). Dikembangkan berdasarkan dua teori *Theory of Reasoned Action (TRA)* dan *Theory of Planned Behavior (TPB)*, TAM dikembangkan menjadi suatu model yang mempunyai fokus utama untuk mengadopsi teknologi baru sebuah organisasi, komunitas, perusahaan atau dalam konteks yang lebih luas adalah perkembangan teknologi di sebuah negara untuk perkembangan pasar dan pertumbuhan ekonomi yang lebih maju (Gatignon dan Robertson, 2007: 12).

Meskipun TAM dirancang untuk memprediksi adopsi penggunaan aplikasi teknologi informasi dalam organisasi tempat bekerja, banyak para peneliti telah memodifikasi model asli untuk menjelaskan banyak kebutuhan (Keat dan Mohan, 2004: 404). Davis mencoba mengembangkan lebih lanjut model TAM untuk melihat penerimaan pengguna teknologi komputer dimana penggunaan teknologi ditentukan oleh minat perilaku, dimana minat perilaku itu sendiri ditentukan dari sikap terhadap perilaku dan persepsi kegunaan (Davis, Bagozzi

dan Warshaw, 1989: 982). Persepsi terhadap kegunaan dan persepsi terhadap kemudahan penggunaan teknologi mempengaruhi sikap individu terhadap penggunaan teknologi itu sendiri, yang selanjutnya akan menentukan apakah individu tersebut memiliki minat untuk menggunakan teknologi tersebut. Minat untuk menggunakan teknologi akan menentukan apakah orang akan menggunakan teknologi. Dalam TAM, Davis menemukan bahwa manfaat teknologi juga mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan tetapi tidak berlaku sebaliknya. Dengan demikian selama individu merasa bahwa teknologi bermanfaat dalam tugas-tugasnya, ia akan berminat untuk menggunakannya terlepas apakah teknologi itu mudah atau tidak mudah digunakan. Model TAM ini menunjukkan bahwa ketika pengguna disajikan dengan sebuah teknologi baru, ada sejumlah variabel yang mempengaruhi keputusan mereka tentang bagaimana dan kapan mereka akan menggunakannya. Ada dua spesifik variabel, persepsi manfaat dan persepsi kemudahan, yang diyakini menjadi faktor penentu dasar penerimaan pengguna teknologi (Davis, Bagozzi dan Warshaw, 1989).

- a. *Perceived Usefulness*. Persepsi kegunaan didefinisikan sebagai probabilitas subjektif dari pengguna potensial yang menggunakan sistem aplikasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya.
- b. *Perceived Ease of Use*. Persepsi kemudahan didasarkan pada sejauh mana calon pengguna mengharapkan sistem baru yang akan digunakan terbebas dari kesulitan.
- c. *Attitude towards Using*. Sikap terhadap perilaku didefinisikan sebagai perasaan positif atau negatif dari seseorang yang berasal dari persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan yang akan mempengaruhi minat pelaku terhadap sistem teknologi baru.
- d. *Behavior Intention to Use*. Minat adalah suatu keinginan seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu.
- e. *External Variable*. Variabel eksternal secara langsung akan mempengaruhi persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan. Persepsi kemudahan penggunaan dipengaruhi variabel eksternal yang berkenaan dengan karakteristik

2.2. Persepsi Perilaku Masyarakat Penggunaan Sistem *Financial Technology* (*Fintech*)

Persepsi Masyarakat dapat mempengaruhi sistem penggunaan *Fintech* antara lain sebagai berikut:

1. Persepsi

Tri Indah (2018) Persepsi merupakan penyerapan terhadap informasi melalui indera dengan melalui penglihatan, pendengaran, penciuman dan perasa. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata persepsi memiliki arti tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu. Menurut Sugiharto dkk bahwa persepsi adalah kemampuan otak dalam menerjemahkan stimulus atau proses untuk menerjemahkan stimulus yang masuk ke dalam alat indera manusia. Persepsi manusia terdapat perbedaan sudut pandang dalam penginderaan. Ada yang mempersepsikan sesuatu itu baik atau persepsi yang positif maupun persepsi negatif yang akan mempengaruhi tindakan manusia yang tampak atau nyata.. Stimulus mana yang akan mendapatkan respon dari individu tergantung pada perhatian individu yang bersangkutan. Berdasarkan hal tersebut, perasaan, kemampuan berfikir, pengalaman-pengalaman yang dimiliki individu tidak sama, maka dalam mempersepsi sesuatu stimulus, hasil persepsi mungkin akan berbeda antar individu satu dengan individu lain. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan proses menterjemahkan dari stimulus yang diterima oleh individu berdasarkan perasaan, kemampuan berfikir dan pengalaman-pengalaman yang menghasilkan suatu tanggapan atau kesimpulan.

2. Perilaku

Teori perilaku dengan memahami *Theory of Planned Behavior* (TPB) ini merupakan pengembangan dari TRA. TPB mengembangkan TRA dengan menambahkan sebuah konstruk yaitu kontrol perilaku yang dirasakan (*perceived behavioral control*) akan mempengaruhi minat dan perilaku (Ajzen, 1991: 179). Pada Theori PB ada tiga faktor utama sebagai penentu dari minat, pertama adalah sikap yang mencerminkan sejauh mana individu memiliki penilaian setuju atau tidak setuju untuk melakukan perilaku.

Kedua, faktor sosial yang juga disebut norma subyektif, mengacu pada tekanan social yang dirasakan untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku. Terakhir adalah kontrol perilaku, yang mengacu pada persepsi kemudahan atau kesulitan melakukan perilaku. Ajzen (1991: 200) menunjukkan bahwa sikap, norma subyektif, dan kontrol perilaku dirasakan positif berkaitan dengan minat tentang perilaku. Minat tentang perilaku demikian akan memprediksi perilaku yang sebenarnya dari konsumen.

3. Masyarakat

Masyarakat menurut kamus besar Bahasa Indonesia merupakan sekelompok manusia yang bertempat tinggal dalam suatu wilayah tertentu dengan batas-batas yang jelas dan menjadi faktor utamanya ialah adanya hubungan yang kuat di antara anggota kelompok dibandingkan hubungan dengan orang-orang diluar kelompoknya. Dari pengertian di atas bahwa persepsi masyarakat adalah suatu proses yang terjadi pada sekelompok manusia yang hidup dan tinggal bersama dalam wilayah tertentu yang memberikan tanggapan atau kesimpulan terhadap hal-hal atau peristiwa yang diterima oleh sekelompok individu tersebut.

2.3. Kemampuan Financial

Kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Kemampuan adalah sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang. Pada dasarnya kemampuan terdiri dari atas dua kelompok faktor (Stephen, 2007: 57) yaitu: 1) Kemampuan intelektual (*intellectual ability*) yaitu kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktifitas mentalberfikir, menalar dan memecahkan masalah Kemampuan fisik (*physical ability*) yaitu kemampuan melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, ketrampilan, kekuatan dan karakteristik serupa. Menurut Hailwood (2007:37) *finansial literacy* akan mempengaruhi bagaimana orang menabung, meminjam, berinvestasi dan mengelola keuangan lebih jauh, kecakapan finansial disini juga lebih menekankan pada kemampuan untuk memahami konsep dasar dari ilmu ekonomi dan keuangan, hingga bagaimana menerapkannya secara tepat. Kecerdasan finansial dibutuhkan agar seseorang

tidak terjebak dalam dua kutub permasalahan keuangan, kekurangan uang atau kelebihan uang (Imam Supriyono, 2004: 9). Penelitian yang dilakukan oleh Hogart (2002: 48), menunjukkan bahwa orang-orang yang memiliki tingkat melek keuangan (*finansial literacy*) yang lebih tinggi cenderung lebih baik dalam mengelola keuangan termasuk dalam berinvestasi pada berbagai jenis produk finansial. Jadi, kemampuan finansial adalah kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah atau mengelola keuangannya, baik yang didapat dari gaji maupun uang saku yang berarti menunjuk pada situasi ekonomi dimana keadaan tersebut akan mempengaruhi pemilihan produk dan keputusan pembelian suatu produk tertentu.

2.4. Kemudahan

Kemudahan diartikan sebagai kepercayaan individu dimana jika mereka menggunakan sistem tertentu maka akan bebas dari upaya (Mathieson, 1991). Jadi apabila seseorang percaya bahwa suatu teknologi itu mudah untuk digunakan maka orang tersebut akan menggunakannya. Sehingga variabel kemudahan ini memberikan indikasi bahwa suatu sistem dibuat bukan untuk mempersulit pemakainya, namun justru suatu sistem dibuat dengan tujuan memberikan kemudahan bagi pemakainya. Dengan demikian, seseorang yang menggunakan suatu sistem tertentu akan bekerja lebih mudah jika dibandingkan dengan seseorang yang bekerja secara manual. Beberapa penelitian sebelumnya yang membuktikan bahwa persepsi Kemudahan memiliki pengaruh terhadap sikap penggunaan teknologi, antara lain penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani (2008). Kemudahan juga didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (Jogiyanto, 2007: 115). Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa Kemudahan Penggunaan ini juga merupakan suatu keyakinan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa yakin bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa yakin bahwa sistem informasi tidak mudah digunakan maka dia tidak akan menggunakannya. Dari penjelasan di atas kemudahan dapat diartikan sebagai suatu keyakinan tentang proses pengambilan keputusan tentang tingkat kesulitan

yang didapat dalam suatu hal. Jika seseorang merasa yakin bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa yakin bahwa sistem informasi tidak mudah digunakan maka dia tidak akan menggunakannya, Kemudahan Penggunaan juga didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (Jogiyanto, 2007: 115). Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa Kemudahan Penggunaan ini juga merupakan suatu keyakinan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa yakin bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa yakin bahwa sistem informasi tidak mudah digunakan maka dia tidak akan menggunakannya.

2.5 Keamanan

Keamanan data adalah perlindungan data di dalam suatu sistem melawan terhadap otorisasi tidak sah, modifikasi, atau perusakan dan perlindungan sistem komputer terhadap penggunaan tidak sah atau modifikasi. Ada empat aspek utama dalam keamanan data dan informasi yaitu:

- a. Privacy/Confidentiality yaitu usaha menjaga data informasi yang bersifat pribadi dari orang yang tidak berhak mengakses.
- b. Integrity yaitu usaha untuk menjaga data atau informasi tidak diubah oleh yang tidak berhak.
- c. Authentication yaitu usaha atau metode untuk mengetahui keaslian dari informasi, misalnya apakah informasi yang dikirim dibuka oleh orang yang benar atau layanan dari server yang diberikan benar berasal dari server yang dimaksud.
- d. Availability berhubungan dengan ketersediaan sistem dan data (informasi) ketika dibutuhkan.

Keamanan data dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu keamanan fisik dan keamanan sistem. Keamanan fisik merupakan bentuk keamanan berupa fisik dari server, terminal/client router sampai dengan cabling. Sedangkan keamanan sistem adalah keamanan pada sistem pengoperasiannya atau lebih khususnya

pada lingkup perangkat lunak, misalnya dengan penggunaan kriptografi dan steganografi.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kausal yang bertujuan untuk menguji tentang pengaruh, antara suatu variabel (Independen/ X_n) dengan variabel lainnya (Variabel Dependen/ Y_n). Dalam hal ini terdiri: X_1 = Kemampuan *Financial*, X_2 = Kemudahan, X_3 = Keamanan, serta Y = Perilaku Sistem Penggunaan *Fintech*. Penelitian ini memerlukan pengujian hipotesis dengan uji statistik.

3.1. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi mengacu pada keseluruhan kelompok orang, kejadian, atau hal minat yang ingin diinvestigasi (Sekaran, 2006). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pengguna *Fintech* (OVO, GOPAY, GRABPAY, dll) di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang Dan Bekasi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *Convenience Sampling*, dengan cara membagikan kuesioner kepada Pengguna *Fintech* di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang Dan Bekasi. Alasan pemilihan teknik pengambilan sampel ini adalah untuk mempermudah proses pengambilan sampel. (Fikriningrum, 2012: 34). Roscoe (1975) dalam Sekaran (1992) yang menyatakan bahwa: 1. Jumlah sampel yang memadai untuk penelitian adalah berkisar antara 30 hingga 500. Pada penelitian yang menggunakan analisis multivariate (seperti analisis regresi berganda), ukuran sampel minimal harus 10 kali lebih besar dari pada jumlah variabel bebas. Sementara itu, Hair *et al.* (1998) menyatakan bahwa jumlah sampel minimal yang harus diambil apabila menggunakan teknik analisis regresi berganda adalah 15 hingga 20 kali jumlah variabel yang digunakan. Jumlah sampel ditentukan dengan syarat seperti yang ditentukan oleh pendekatan Tabachnick dan Fidell (1997) dalam (Hair, 1998), ukuran sampel yang dibutuhkan adalah antara 5 - 10 kali jumlah parameter. Dengan jumlah parameter penelitian, dalam hal ini adalah jumlah indikator konstruk sebanyak 20, maka jumlah responden idealnya adalah antara 100-200 responden.

4.HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengujian model regresi yang menggunakan variabel kemampuan *financial*, kemudahan dan keamanan hasilnya berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Sistem Penggunaan *Fintech*. Adapun dari hasil uji kesesuaian model dan uji hipotesis sebagai berikut:

**Tabel
Hasil Uji F
ANOVA^a**

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	379.644	4	,497	4,833	,003 ^b
1 Residual	3465.465	195	,295		
Total	3524.132	199			

a. Dependent Variable: Perilaku Sistem Pengguna *Fintech* (*Cashless Payment*)

b. Predictors: (Constant), Kemampuan *Financial*, Kemudahan, Keamanan

Sumber: Data diolah 2019

Berdasarkan Uji Anova pada tabel diatas diperoleh nilai F hitung sebesar 4,833 dengan tingkat signifikan 0,003. Sedangkan pada tabel F dalam lampiran dengan signifikan, diketahui df 1 (jumlah variabel – 1) atau $3-1 = 2$, dan df 3 ($n - k - 1$) atau $200-2 - 1 = 197$ (n adalah jumlah sampel dan k adalah jumlah variabel independen), diperoleh angka sebesar 2,420. Berdasarkan kriteria uji F yang telah ditentukan diperoleh F hitung > F tabel ($4,833 > 2,420$) dan tingkat signifikan < 0,05 ($0,003 < 0,05$). Ini menunjukkan bahwa model regresi dapat digunakan untuk melihat pengaruh variabel Kemampuan *Financial*, Kemudahan dan *Keamanan* berpengaruh terhadap Perilaku Sistem Pengguna *Fintech* (*Cashless Payment*) Di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang Dan Bekasi.

Uji Statistik t digunakan untuk melihat signifikan dari pengaruh independen secara individu terhadap variabel dependen dengan membandingkan antara t hitung dan t tabel pada signifikansi 0,05. Uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelas atau independen

secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen. Berdasarkan tabel t dengan tingkat signifikan sebesar $0,05/2 = 0,025$ (pengujian dua sisi) dan derajat kebebasan $df = n - k - 1$ atau $200 - 3 - 1$ (n adalah jumlah sampel dan k adalah jumlah variabel independen), maka diperoleh t tabel 0,675. Hasil uji statistik t adalah sebagai berikut :

**Hasil Uji T
Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
	(Constant)	10.809	21.455		
1 Kemampuan <i>Financial</i>	.687	.861	.345	1.717	.001
Kemudahan	.676	.389	.356	1.468	.002
Keamanan	.348	.225	.139	1.372	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Sistem Penggunaan Fintech (Cashless Payment)

Sumber: Data diolah 2019

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan hasil dari pengujian secara parsial adalah sebagai berikut:

a. Variabel Kemampuan *Financial* (X1)

Dari hasil uji statistik t diperoleh nilai t hitung sebesar 1,717 dengan tingkat signifikan sebesar 0,001. Ini berarti $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ ($1,717 > 0,675$) dan tingkat signifikan $< 0,05$ ($0,001 < 0,05$ artinya Kemampuan *Financial* berpengaruh secara signifikan terhadap Perilaku Sistem Pengguna Fintech (Cashless Payment) di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang Dan Bekasi.

b. Variabel Kemudahan (X2)

Dari hasil uji statistik t diperoleh nilai t hitung sebesar 1,468 dengan tingkat signifikan sebesar 0,002. Ini berarti $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ ($1,468 > 0,675$) dan tingkat signifikan $< 0,05$ ($0,002 < 0,05$ artinya Kemudahan berpengaruh secara signifikan terhadap Perilaku Sistem Fintech (Cashless Payment) di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang Dan Bekasi.

c. Variabel Keamanan (X3)

Dari hasil uji statistik t diperoleh nilai t hitung sebesar 1,372 dengan tingkat signifikan sebesar 0,000. Ini berarti t hitung > t tabel (1,372 > 0,675) dan tingkat signifikan < 0,05 (0,000 < 0,05 artinya Keamanan berpengaruh secara signifikan terhadap Perilaku Sistem Fintech (Cashless Payment) di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang Dan Bekasi

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis regresi linier berganda dengan bantuan program SPSS, untuk melihat pengaruh Kemampuan *Financial*, Kemudahan dan Keamanan hasilnya berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Sistem Penggunaan *Fintech (Cashless Payment)* Di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang Dan Bekasi berikut ini menunjukkan hasil output SPSS atas analisis data yang dilakukan dengan menggunakan regresi linier berganda. Berdasarkan hasil output SPSS atas analisis data pada tabel diatas diperoleh persamaan regresi linier berganda sebagai berikut:

$$\text{Perilaku Sistem Penggunaan } Fintech = 10,809 + 0,687x + 0,676y + 0,348z + e$$

Dari persamaan regresi diatas, terlihat bahwa koefisien regresi dari Kemampuan *Financial*, Kemudahan dan Keamanan bertanda positif yang berarti bahwa apabila tingkat dari Kemampuan *Financial*, Kemudahan dan Keamanan meningkat, maka Sistem Penggunaan *Fintech (Cashless Payment)* Di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang Dan Bekasi juga akan meningkat. Nilai konstanta 10,809 berarti bila dari Kemampuan *Financial*, Kemudahan dan Keamanan tidak ada, maka Perilaku Sistem Penggunaan *Fintech (Cashless Payment)* Di wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang Dan Bekasi 10,80 %.

Hasil pengujian hipotesis dapat dirangkum dalam tabel sebagai berikut:

Hasil Analisis Hipotesis

Kode	Hipotesis	Kesimpulan
H ₁	Kemampuan <i>Finacial</i> berpengaruh terhadap perilaku sistem penggunaan Fintech	Diterima
H ₂	Kemudahan berpengaruh terhadap perilaku sistem penggunaan Fintech	Diterima
H ₃	Keamanan berpengaruh terhadap perilaku sistem penggunaan Fintech	Diterima

Dari tabel tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa Kemampuan *Financial*, Kemudahan dan Keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Sistem Penggunaan *Fintech*.

a. Hasil Pengujian Hipotesis 1

Hasil penelitian ini mengatakan bahwa Kemampuan *Financial* berpengaruh terhadap Perilaku sistem penggunaan *Fintech*. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya Indrawan (2016) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa: (1) Variabel kemampuan finansial berpengaruh positif signifikan terhadap minat sebesar 17,2%. (2) Variabel kemampuan finansial berpengaruh positif terhadap kemudahan sebesar 54,7%. (3) Variabel kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumen sebesar 82,4%. (4) Variabel kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat sebesar 66,8%. (5) Variabel perilaku konsumen berpengaruh positif signifikan terhadap minat sebesar 69,3%.

b. Hasil Pengujian Hipotesis 2

Hasil penelitian ini mengatakan bahwa Kemudahan berpengaruh terhadap Perilaku sistem penggunaan *Fintech*. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya Indrawan (2016) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa: (1) Variabel kemampuan finansial berpengaruh positif signifikan terhadap minat sebesar 17,2%. (2) Variabel kemampuan finansial berpengaruh positif terhadap kemudahan sebesar 54,7%. (3) Variabel kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumen sebesar 82,4%. (4) Variabel kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat sebesar 66,8%. (5) Variabel perilaku konsumen berpengaruh positif signifikan terhadap minat sebesar 69,3%.

c. Hasil Pengujian Hipotesis 3

Hasil penelitian ini mengatakan bahwa Keamanan berpengaruh terhadap Perilaku sistem penggunaan *Fintech*. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya Desmayanti (2012) yang menyatakan bahwa suatu sistem informasi dapat dikatakan baik jika keamanan sistem tersebut dapat diandalkan. Keamanan sistem ini dapat dilihat melalui data pengguna yang aman disimpan oleh suatu sistem informasi. Keamanan data adalah perlindungan data di dalam suatu sistem melawan terhadap otorisasi tidak sah, modifikasi, atau perusakan dan perlindungan sistem komputer terhadap penggunaan tidak sah atau modifikasi

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab sebelumnya, beberapa kesimpulan hasil penelitian ini dirangkum sebagai berikut:

- a. Terdapat pengaruh positif Kemampuan *Financial* terhadap perilaku sistem penggunaan Fintech. Hal ini dapat diasumsikan karena semakin besar kemampuan finansial seseorang maka akan semakin besar kemungkinan seseorang tersebut untuk menyimpannya dalam tabungan dan jika seseorang memiliki kemampuan finansial yang cukup tinggi akan semakin memudahkan dalam pengisian uang elektronik (*Cashless Payment*), sehingga akses ke uang elektronik (*Cashless Payment*) tersebut tidak terhambat.
- b. Terdapat pengaruh positif Kemudahan terhadap perilaku sistem penggunaan Fintech. Hal ini dapat diasumsikan semakin mudah produk yang ditawarkan, jika produk tersebut memang sangat berguna maka akan semakin besar minat seseorang untuk menggunakan produk tersebut dan semakin besar kemudahan yang ditawarkan, maka semakin besar minat seseorang untuk menggunakan uang elektronik (*Cashless Payment*).
- c. Terdapat pengaruh positif Keamanan terhadap perilaku sistem penggunaan Fintech. Hal ini dapat diasumsikan semakin baik sistem keamanan pada produk *Cashless Payment* yang ditawarkan maka akan semakin besar minat seseorang untuk menggunakan produk *Cashless Payment* tersebut.

6. REFERENSI

- Afrizal. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajagrafindo Persada. 2014. James, Michael. *Pembangunan Ekonomi di Dunia Ketiga*. Jakarta: Ghalia. 2001.
- Al-Qirim, N.A.Y., (2003), E-Commerce in the Aerial Mapping Industry: A New Zealand Case Study. *Journal of Systems & Information Technology*, 7(1/2), pp.67–92.
- Asia Internet Usage Stats Facebook and Population Statistics. (2017), Retrieved from <http://www.internetworldstats.com/stats3.htm>
- Boudreau, M., Gefen, D., & Straub, D., (2001). Validation in IS Research: A State-of-the-Art Assessment, *MIS Quarterly* 25(1), 1-16.

- Bruggink, D., & Mouilleron, E., (2016). Interview Success Factor for the deployment o financial technology: An Interview with Eric Mouilleron, *Journal of Payments Strategy & Systems* 10(4), 396-400.
- Campenon, B. (2016). *Quasi-Experimentation: Design and Analysis Issues for Field Settings*. Boston MA, Houghton Mifflin Co.
- Cook, T. D., & Campbell, D.T., (1979). Fintech and the future of securities services. *Journal of Securities Operations & Custody*, 8(2), 107-112.
- Cragg, P.B. & King, M., (1993), *Small-Firm Computing: Motivators and Inhibitors*. *MIS quarterly*, 17(1), pp.47–61.
- Gangwar, H., Date, H., & Ramaswamy, R. (2015). Understanding determinants of cloud computing adoption using an integrated TAM- TOE model. *Journal of Enterprise Information Management*, 28(1), 107–130.
- Ghobakhloo, M., Arias-Aranda, D. & Benitez-Amado, J., (2011), Adoption of e-commerce applications in SMEs. *Industrial Management & Data Systems*, 111(8), pp.1238–1269. Available at: <http://www.emeraldinsight.com/10.1108/02635571111170785> [Accessed February 28, 2013].
- Indrawan (2016). *Pengaruh Kemampuan Finansial, Kemudahan, Dan Perilaku Konsumen Terhadapminat Penggunaan Uang Elektronik Di Kota Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Kuan, K.K.Y. & Chau, P.Y.K., (2001), A perception-based model for EDI adoption in small businesses using a technology–organization– environment framework. *Information & Management*, 38(8), pp.507–521. Available at: <http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0378720601000738>.
- Mukherjee, J. (2015). Mobile Money Adopion in India : Evidence from early adopters of technology. Vilakshan, *XIMB Journal of Management*, 12(2), 95-118. Retrieved from <Hhttp://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=bth&AN=113703134> & site=ehost-live.

- Neuman, W.L., (2006). *Social Research Methods, Qualitative and Quantitative Approaches* (6th Ed.), Allyn and Bacon, Boston.
- OECD (2012), *OECD Economic Surveys: Indonesia 2012*, OECD Publishing. http://dx.doi.org/10.1787/eco_surveys-idn-2012-en.
- Pearson, J. M., & Grandon, E. E. (2005). An Empirical Study of Factors That Influence E-Commerce Adoption / Non-Adoption in Small and Medium Sized Businesses. *Journal of Internet Commerce*, 4(4), 1–21. doi:10.1300/J179v04n04
- Ramdani, B., Kawalek, P., & Lorenzo, O. (2009). Predicting SMEs adoption of enterprise systems. *Journal of Enterprise Information Management*, 22(1/2), 10– 24. doi:10.1108/17410390910922796
- Rogers, E.M., (1983), *Diffusion of Innovations* 3rd ed., New York, NY: Free Press. Tornatzky, L.G. & Fleischer, M., (1990), *The Process of Technological Innovation*, Lexington, MA.: Lexington Books.
- Welsh, J.A. & White, T.A., (1981), A small business is not a little big business. *Harvard Business Review*, 59(4), pp.18–32.
- Zhu, K. (2004), Information Technology Payoff in E-Business Environments: An International Perspective on Value Creation of E- Business in the Financial Services Industry. *Journal of management information systems*, 21(1), pp.17–54.
- Zhu, K. & Kraemer, K.L., (2005), Post-Adoption Variations in Usage and Value of E- Business by Organizations: Cross-Country Evidence from the Retail Industry. *Information Systems Research*, 16(1), pp.61–84. Available at: <http://isr.journal.informs.org/cgi/doi/10.1287/isre.1050.0045> [Accessed March 4, 2013
- Nawawi, Ismail. *Isu-Isu Ekonomi Islam: Kompilasi Pemikiran Filsafat dan Teori Menuju Praktik di Tengah Arus Ekonomi Global*. Jakarta: VIV Press. 2013.

Pengaruh Kemampuan Financial, Kemudahan Dan Keamanan Terhadap Perilaku Sistem Penggunaan Financial Technology.....

Pawito, *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: PT LKIS Pelangi Aksara. 2008.

Sugiharto, dkk. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press. 2007.

Sugiyono. *Analisis Kualitatif*. Bandung : Alfabeta. 2010.

Suprayitno, Eko. *Ekonomi Islam*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2005.

Walgito, Bimo. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Penerbit Andi. 2004.

<https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20190308142700-83-375574/waspada-bahaya-mengintai-di-era-cashless-society> diunduh Oktober 2019

www. detik.com. Menuju "Cashless Society" diunduh Oktober 2019