

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam sistem layanan keuangan, khususnya pada sektor pembayaran non-tunai. Inovasi yang berkembang pesat adalah financial technology (fintech), terutama dalam bentuk dompet digital (e-wallet) yang memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam melakukan transaksi secara cepat, praktis, dan efisien (Davis, 1989). Salah satu aplikasi e-wallet yang berkembang pesat di Indonesia adalah DANA, yang menyediakan berbagai layanan seperti pembayaran tagihan, transfer saldo, pembelian pulsa, serta transaksi di berbagai merchant. Kehadiran aplikasi ini dinilai mampu memenuhi kebutuhan masyarakat modern, khususnya mahasiswa, yang mengutamakan kecepatan, fleksibilitas, dan kemudahan akses dalam aktivitas keuangan sehari-hari.

Mahasiswa sebagai generasi digital memiliki tingkat adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan teknologi, termasuk dalam penggunaan layanan keuangan digital. Tingginya intensitas penggunaan aplikasi DANA di kalangan mahasiswa tidak hanya dipengaruhi oleh kebutuhan transaksi, tetapi juga oleh bagaimana mereka memersepsikan manfaat, kemudahan, dan keamanan dari aplikasi tersebut. Persepsi manfaat berkaitan dengan sejauh mana pengguna merasakan bahwa penggunaan aplikasi DANA memberikan keuntungan, seperti efisiensi waktu, kemudahan dalam pengelolaan keuangan, serta efektivitas dalam bertransaksi (Davis, 1989). Semakin tinggi manfaat yang dirasakan, maka semakin besar pula

kecenderungan mahasiswa untuk menggunakan aplikasi tersebut secara berkelanjutan.

Selain itu, persepsi kemudahan juga menjadi faktor penting dalam mendorong minat penggunaan aplikasi DANA. Aplikasi yang mudah dipahami, sederhana dalam pengoperasian, serta tidak memerlukan proses yang rumit akan lebih diminati oleh pengguna. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan teknologi (Venkatesh & Davis, 2000). Dalam konteks mahasiswa, kemudahan menjadi faktor penting karena mereka cenderung memilih aplikasi yang praktis dan dapat digunakan kapan saja.

Di sisi lain, persepsi keamanan juga memiliki peran penting dalam memengaruhi minat penggunaan aplikasi DANA. Sebagai layanan keuangan digital, aspek keamanan menjadi perhatian utama pengguna, terutama terkait perlindungan data pribadi, keamanan transaksi, serta risiko penyalahgunaan akun. Menurut penelitian oleh Kim et al. (2010), persepsi keamanan memiliki pengaruh signifikan terhadap kepercayaan dan minat menggunakan layanan keuangan digital. Apabila pengguna merasa bahwa sistem keamanan yang diterapkan oleh aplikasi DANA sudah baik, maka tingkat kepercayaan dan minat penggunaan akan meningkat.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji faktor-faktor yang memengaruhi minat penggunaan aplikasi DANA. Penelitian oleh Azizah et al. (2024) menemukan bahwa persepsi manfaat, kemudahan, dan keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan aplikasi DANA. Penelitian lain oleh Daliani

(2025) juga menunjukkan bahwa persepsi kemudahan dan keamanan memiliki pengaruh yang kuat terhadap minat menggunakan fintech di kalangan mahasiswa. Selain itu, penelitian di Universitas Mulawarman menunjukkan bahwa kepercayaan, literasi keuangan, dan fitur layanan berpengaruh secara simultan terhadap minat penggunaan DANA. Sementara itu, penelitian di STIE Pembangunan Tanjungpinang menemukan bahwa persepsi manfaat, kemudahan, dan keamanan berpengaruh secara parsial terhadap minat menggunakan aplikasi DANA.

Meskipun berbagai penelitian telah dilakukan, masih terdapat perbedaan hasil penelitian, khususnya terkait variabel dominan yang memengaruhi minat penggunaan fintech. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan lebih dominan, sementara penelitian lain menekankan pentingnya keamanan atau manfaat sebagai faktor utama. Selain itu, sebagian penelitian juga memasukkan variabel tambahan seperti kepercayaan, literasi keuangan, dan persepsi risiko, yang menunjukkan bahwa faktor yang memengaruhi minat penggunaan fintech masih beragam dan belum sepenuhnya konsisten.

DANA merupakan salah satu aplikasi dompet digital (digital wallet atau e-wallet) di Indonesia yang memungkinkan penggunanya melakukan berbagai transaksi keuangan secara non-tunai melalui perangkat smartphone. Dalam penggunaannya, alat tukar yang digunakan bukan lagi berupa uang tunai (fisik), melainkan uang digital, yaitu sejumlah nilai atau saldo elektronik yang tersimpan dan dikelola secara digital dalam akun pengguna, sehingga seluruh transaksi seperti pembayaran belanja online maupun offline, transfer dana antar pengguna,

pembayaran tagihan (listrik, air, pulsa), pembelian pulsa dan paket data, hingga pembayaran di merchant melalui kode QR (QRIS), dilakukan secara elektronik tanpa perpindahan uang fisik.

Berbeda dengan uang elektronik berbasis kartu (chip-based), DANA beroperasi sepenuhnya berbasis server (server-based), di mana saldo uang digital pengguna tersimpan pada sistem penyedia layanan dan dapat digunakan secara real-time tanpa memerlukan kartu fisik. Kehadiran aplikasi ini merupakan bagian dari perkembangan sistem pembayaran digital di Indonesia yang didorong oleh meningkatnya kebutuhan masyarakat, termasuk mahasiswa, akan transaksi keuangan yang praktis, cepat, dan aman.

Gap penelitian dalam studi ini terletak pada belum banyaknya penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh persepsi manfaat, kemudahan, dan keamanan terhadap minat penggunaan aplikasi DANA pada mahasiswa di Universitas Pasir Pengaraian. Selain itu, adanya perbedaan hasil penelitian sebelumnya menunjukkan perlunya pengujian kembali variabel-variabel tersebut dalam konteks yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan terhadap Minat Menggunakan Financial Technology pada Aplikasi DANA (Studi Kasus pada Mahasiswa di Universitas Pasir Pengaraian)”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian empiris mengenai faktor-faktor yang memengaruhi minat penggunaan *fintech*, khususnya

di kalangan mahasiswa, serta menjadi dasar pertimbangan bagi pengembangan layanan keuangan digital di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah persepsi manfaat berpengaruh secara parsial terhadap minat mahasiswa menggunakan aplikasi DANA?
2. Apakah persepsi kemudahan berpengaruh secara parsial terhadap minat mahasiswa menggunakan aplikasi DANA?
3. Apakah persepsi keamanan berpengaruh secara parsial terhadap minat mahasiswa menggunakan aplikasi DANA?
4. Apakah persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan secara simultan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan aplikasi DANA?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh persepsi manfaat terhadap minat mahasiswa menggunakan aplikasi DANA.
2. Untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat mahasiswa menggunakan aplikasi DANA.
3. Untuk mengetahui pengaruh persepsi keamanan terhadap minat mahasiswa menggunakan aplikasi DANA.
4. Untuk mengetahui pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan secara simultan terhadap minat mahasiswa menggunakan aplikasi DANA.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang financial technology (fintech) dan perilaku konsumen digital. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan faktor-faktor yang memengaruhi minat penggunaan layanan keuangan digital.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengembang aplikasi DANA dalam meningkatkan kualitas layanan, terutama terkait aspek manfaat, kemudahan, dan keamanan, sehingga dapat meningkatkan minat penggunaan di kalangan mahasiswa.

3. Manfaat Kebijakan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak regulator seperti Bank Indonesia dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dalam merumuskan kebijakan terkait pengembangan layanan keuangan digital yang aman, mudah, dan bermanfaat bagi masyarakat.

sabah.

1.5 Pembatasan Masalah dan Originalitas

1.5.1 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan terhadap minat menggunakan financial technology pada aplikasi DANA. Subjek penelitian adalah mahasiswa di

Universitas Pasir Pengaraian. Data penelitian diperoleh dari responden dalam periode waktu tertentu, dan penelitian ini hanya berfokus pada penggunaan aplikasi DANA sebagai salah satu layanan *e-wallet*.

1.5.2 Originalitas

Penelitian ini memiliki kebaruan (originalitas) karena mengkaji pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan terhadap minat menggunakan financial technology pada aplikasi DANA dengan objek penelitian mahasiswa di Universitas Pasir Pengaraian.

Penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian sebelumnya, seperti penelitian (Melinda 2023), yang meneliti variabel serupa namun pada objek dan lokasi yang berbeda, yaitu mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang. Perbedaan utama penelitian ini terletak pada konteks lokasi penelitian serta karakteristik responden, sehingga diharapkan dapat memberikan hasil yang lebih relevan dan spesifik sesuai dengan kondisi mahasiswa di Universitas Pasir Pengaraian.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal ini terdiri dari tiga bab yakni:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini memaparkan landasan teori, kerangka konseptual dan hipotesis dari penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini menguraikan tentang lokasi, waktu penelitian, populasi dan sampel, jenis dan sumber data, teknik pengambilan data, definisi operasional, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang deskripsi hasil, pengujian hipotesis dan pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang di dapat dari hasil dan saran untuk peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. *Technology Acceptance Model (TAM)*

Model *Technology Acceptance Model (TAM)* pertama kali diperkenalkan oleh Davis pada tahun 1989. Model ini merupakan pengembangan dari teori yang dikemukakan oleh Ajzen dan Fishbein (1980). Davis membangun TAM berdasarkan teori tindakan beralasan (*Theory of Reasoned Action*), yang berasumsi bahwa respons dan persepsi seseorang terhadap suatu hal akan memengaruhi sikap serta perilaku yang ditunjukkannya. Dengan kata lain, TAM dikembangkan untuk menjelaskan bagaimana keyakinan seseorang terhadap teknologi dapat menentukan penerimaan dan penggunaannya.

Model *Technology Acceptance Model (TAM)* yang diperkenalkan oleh Davis pada tahun 1989 merupakan model yang digunakan untuk menjelaskan penerimaan pengguna terhadap sistem informasi. Tujuan utama dari TAM adalah memberikan penjelasan yang bersifat universal mengenai faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi, serta memahami perilaku pengguna dalam berbagai konteks dan kelompok pengguna.

Model ini menekankan dua konstruk utama, yaitu persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Menurut Davis, penerimaan individu terhadap suatu sistem teknologi dipengaruhi oleh sejauh mana teknologi tersebut dianggap bermanfaat dan mudah digunakan. Hingga saat ini, TAM menjadi salah satu model teoritis yang paling banyak diterapkan dalam menilai penerimaan sistem informasi karena terbukti

efektif dalam menjelaskan sikap pengguna terhadap implementasi teknologi (Nurlina 2023).

Selain itu, TAM didasarkan pada premis bahwa reaksi dan persepsi seseorang terhadap suatu hal akan memengaruhi sikap serta perilakunya dalam menerima teknologi tersebut. Lebih lanjut, Davis menjelaskan bahwa model ini berfungsi sebagai kerangka dasar untuk menelusuri bagaimana faktor-faktor eksternal dapat memengaruhi kepercayaan, sikap, dan niat seseorang dalam menggunakan teknologi. Dalam kerangka pemikirannya, TAM mencakup lima variabel utama yang menjelaskan penerimaan suatu sistem teknologi baru dalam masyarakat diantaranya sebagai berikut: (Gunawan, 2014)

1. Persepsi tentang kemudahan penggunaan (*Perceived Ease Of Use*) merupakan kepercayaan seseorang terhadap proses dalam pengambilan keputusan menggunakan teknologi tersebut, kepercayaan tersebut dimana seseorang percaya dengan adanya teknologi tersebut dapat memudahkan orang tersebut dalam menyelesaikan pekerjaannya.
2. Persepsi terhadap kemanfaatan (*Perceived Usefulness*) merupakan suatu kepercayaan seseorang dengan menggunakan suatu teknologi informasi akan memberikan keuntungan bagi penggunanya.
3. Sikap penggunaan (*Attitude Toward Using*) merupakan sikap terhadap penggunaan suatu sistem yang bisa berupa penerimaan atau penolakan terhadap penggunaan sistem tersebut dalam menjalankan pekerjaannya. Penerimaan atau penolakannya tergantung tingkat kepercayaan orang terhadap suatu sistem teknologi tersebut.

4. Perilaku untuk tetap menggunakan (*behavioral intention To use*) merupakan kecenderungan perilaku seseorang dalam menggunakan teknologi tersebut.
5. Kondisi nyata terhadap penggunaan sistem (*Actual System Usage*) dalam konteks penggunaan sistem teknologi informasi perilaku disebut juga sebagai pengguna yang sesungguhnya (*actual usage*) dari sistem teknologi tersebut. Jadi perilaku adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seorang individu terhadap teknologi informasi.

2.1.2. Financial Technology

Financial technology atau yang dikenal dengan istilah fintech merupakan inovasi teknologi dalam sektor layanan keuangan yang mampu menghasilkan berbagai model bisnis, aplikasi, proses, maupun produk baru yang memberikan dampak signifikan terhadap penyediaan layanan keuangan (Financial Stability Board, 2017).

Menurut Bank Indonesia (2018), financial technology merupakan perpaduan antara jasa keuangan dan teknologi yang mengubah model bisnis konvensional menjadi lebih modern. Jika sebelumnya transaksi keuangan dilakukan secara langsung dengan menggunakan uang tunai, kini transaksi dapat dilakukan secara digital tanpa tatap muka dan berlangsung dengan cepat dalam hitungan detik.

Sementara itu, Otoritas Jasa Keuangan (OJK, 2016) mendefinisikan fintech sebagai inovasi dalam industri jasa keuangan yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan sistem yang mampu menjalankan mekanisme transaksi keuangan secara spesifik. Rahma (2020) juga menjelaskan bahwa fintech bukan merupakan layanan yang disediakan oleh perbankan secara langsung, melainkan sebuah model

bisnis baru yang mempermudah masyarakat dalam melakukan transaksi keuangan, bahkan tanpa harus memiliki rekening bank seperti pada sistem perbankan konvensional.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa financial technology merupakan penerapan teknologi informasi modern dalam bidang keuangan yang mengintegrasikan berbagai fitur digital untuk menghasilkan layanan keuangan yang inovatif, efisien, serta mampu menciptakan berbagai model bisnis, aplikasi, proses, dan produk yang mendukung aktivitas transaksi keuangan masyarakat.

2.1.3. Klasifikasi Financial Technology

Klasifikasi Fintech Klasifikasi fintech ada beberapa macam Maulida (2019) yaitu:

1. *Crowdfunding dan peer to peer lending* adalah teknik pendanaan unit usaha atau proyek usaha yang melibatkan manusia secara luas Peer to peer lending (P2P Lending) adalah praktik atau metode memberikan pinjaman uang kepada individu atau bisnis dan juga sebaliknya, mengajukan pinjaman pada pemberi pinjaman yang menghubungkan antara pemberi pinjaman dengan peminjam atau investor secara online.
2. *Market Aggregator*, yaitu mengumpulkan dan mengelola data yang bisa dimanfaatkan konsumen untuk membantu pengambilan keputusan.
3. *Risk and Investment Management* atau biasa yang disebut dengan risiko dan investasi manajemen dalam financial technology digunakan sebagai perencanaan dalam bentuk digital.

4. *Payment, Settlement and Clearing Payment*, settlement dan clearing adalah sektor fintech yang dengan layanan sistem pembayaran baik yang diselenggarakan oleh industri perbankan atau lembaga Bank Indonesia

2.1.4. DANA

DANA adalah dompet digital Indonesia atau e-wallet yang diluncurkan pada tanggal 5 Desember 2018 yang didirikan oleh Elang Sejahtera Mandiri. DANA adalah aplikasi dompet digital yang diselenggarakan oleh PT Espay Debit Indonesia Koe, perusahaan rintisan Indonesia yang bergerak di bidang teknologi finansial yang menyediakan infrastruktur pembayaran tujuannya agar masyarakat Indonesia dapat melakukan pembayaran dan transaksi secara nontunai dan nonkartu. Aplikasi DANA didesain untuk melakukan pembayaran secara elektronik dengan kata lain menjadikan semua transaksi non kartu atau non tunai, transfer Dana, serta layanan pendukung lainnya berbasis digital. Aplikasi E-Wallet DANA memiliki kelengkapan fitur layanan aplikasi yang dengan kemampuan teknologi dengan pertimbangan untuk melakukan transaksi dalam memfasilitasinya.

Layanan ini tidak harus bertemu dengan customer service atau teller dan dalam penggunaannya harus dipertimbangkan dalam pengguna E-Wallet DANA melalui transaksi secara online maupun offline Abrilia and Tri (2020). Persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai tingkat keyakinan individu bahwa pemanfaatan suatu teknologi bersifat sederhana, mudah dipahami, dan tidak memerlukan upaya berlebih untuk dioperasikan secara efektif. Ketika seseorang merasakan kemudahan tersebut terhadap sebuah sistem, hal ini cenderung meningkatkan rasa percaya dirinya terhadap sistem yang bersangkutan.

Daftar Produk dan Fitur yang ditawarkan Sebagai Berikut (Melinda 2023):

a) DANA Wallet atau Dompot Digital

1. DANA Premium: jenis akun yang memiliki berbagai keunggulan dibandingkan hanya menggunakan akun biasa. Pada akun DANA biasa, maksimal top saldo Rp 2.000.000. Sementara pada akun premium maksimal saldo hingga Rp10 juta
2. Top Up: Isi saldo DANA mudah di mana & kapan saja, salah satunya melalui transfer bank
3. Simpan Kartu Bank: simpan kartu bank untuk bayar lebih mudah dengan menyambungkannya ke Aplikasi DANA
4. Tarik Saldo: layanan tarik tunai saldo DANA melalui agen, Alfamart, Lawson, dll
5. Bayar: gunakan aplikasi DANA untuk berbagai keperluan seperti membeli pulsa, bayar listrik, maupun pembayaran transaksi di merchant yang bekerjasama dengan DANA

b) Kirim dan Minta DANA

1. Ke DANA : Kirim uang gratis antar DANA
2. Ke Bank : Kirim uang gratis antar bank
3. Ke Link : Kirim uang gratis lewat chat
4. Minta DANA : Cara gampang terima uang transferan
5. DANA Kaget : Fitur berbagi saldo DANA kepada teman-teman dan kerabatnya dalam satu waktu secara bersamaan

Kelebihan Aplikasi DANA Sebagai Berikut :

1. Aplikasi DANA turut didukung oleh dua data center yang akan menjamin setiap transaksi dapat terus berlangsung tanpa terjadinya gangguan.
2. Proses pendaftaran akun yang sangat praktis, bisa approve dan registrasi secara real time, bahkan hanya beberapa menit saja.
3. Telah terintegrasi dengan sistem Dukcapil (Kependudukan Catatan Sipil) Kementerian Dalam Negeri.
4. Sudah mendapat empat lisensi dari Bank Indonesia.
5. Konsep open platform agar dapat terhubung langsung dengan transaksi digital dari berbagai merchant online maupun offline.
6. Transaksi pembayaran dapat dilakukan melalui QR Code dengan mesin transaksi di setiap outlet yang telah bermitra.
7. Transaksi yang dilakukan cepat dan praktis.
8. Dapat melakukan transfer ke bank lain tanpa dikenakan biaya admin, namun hanya untuk 10 transaksi setiap bulannya

Kekurangan Aplikasi DANA Sebagai Berikut :

1. Transaksi pembayaran menggunakan DANA hanya terbatas pada merchant-merchant yang bekerja sama dengan DANA saja.
2. Karena satu akun hanya bisa di pakai pada satu smartphone saja, terdapat risiko yang tinggi saat pengguna melakukan pergantian nomor telepon.
3. Tidak semua pengguna dapat memperoleh layanan gratis biaya transfer, hanya akun yang telah upgrade ke premium yang bisa menikmatinya

2.1.5. Persepsi

Persepsi dapat diartikan sebagai suatu proses mengorganisasikan ataupun memberikan makna terhadap kesankesan yang didapatkan melalui panca indra untuk memberikan arti terhadap lingkungan-lingkungan disekitarnya. Persepsi seseorang terhadap sesuatu hal bisa berarti berbeda dengan kenyataan yang sebenarnya terjadi.¹⁴ Persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia, melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat inderanya, yaitu indera penglihat, pendengar, peraba, perasa, dan pencium. Persepsi adalah serangkaian proses yang terjadi pada diri sendiri guna memperoleh dan menafsirkan informasi berdasarkan indera yang ada pada kita, dengan menafsirkan ini memungkinkan kita memperhatikan lingkungan kita dengan cara yang bermakna (Nurlina 2023) Persepsi merupakan proses seseorang untuk memilih, mengatur dan menyampaikan informasi untuk menciptakan gambaran dunia yang memiliki arti. Menurut (Khoiriyah 2023) penerimaan persepsi ditentukan oleh dua pandangan yaitu perspektif individual dan perspektif objek persepsi. Perspektif individual akan terbentuk persepsi yang dipengaruhi oleh pengalaman, kepribadian, harapan dan penerimaan diri. Perspektif objek terbentuk persepsi yang ditentukan oleh datangnya intensitas stimulus dan bentuk stimulusnya.

Setiap orang akan memberikan persepsi yang berbeda-beda terhadap teknologi. Seseorang akan membentuk persepsi ketika dia merasa teknologi baru sangat bermanfaat terhadap aktivitasnya sehari-hari. Ketika suatu teknologi mudah untuk digunakan maka penggunaanya akan merasa lebih nyaman dan berkeinginan

untuk menggunakan sistem tersebut. Sebaliknya jika teknologi tersebut rumit untuk digunakan, maka penggunaannya akan merasa enggan untuk menggunakannya (Ningsih 2024)

2.5.1.1. Persepsi Manfaat

Persepsi manfaat merupakan keyakinan individu bahwa penggunaan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerja dan memberikan keuntungan dalam aktivitas yang dilakukan. Konsep ini menunjukkan bahwa seseorang akan cenderung menerima dan menggunakan suatu sistem apabila ia meyakini bahwa teknologi tersebut mampu memberikan nilai positif, seperti meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam bekerja (Davis, 1989).

Dengan kata lain, semakin tinggi tingkat manfaat yang dirasakan oleh pengguna, maka semakin besar pula kemungkinan pengguna tersebut untuk menggunakan teknologi secara berkelanjutan. Sebaliknya, apabila teknologi dianggap tidak memberikan manfaat yang signifikan, maka minat untuk menggunakannya akan cenderung menurun.

Menurut Andhika dan I Dewa (2019), persepsi manfaat adalah tingkat kepercayaan seseorang bahwa penggunaan suatu teknologi dapat meningkatkan kinerjanya. Hal ini berarti bahwa keberadaan fitur atau fasilitas dalam suatu sistem mampu membantu pengguna dalam meningkatkan produktivitas serta efektivitas kerja. Selain itu, persepsi manfaat juga dapat diartikan sebagai sejauh mana pengguna meyakini bahwa teknologi yang digunakan dapat memberikan dampak positif terhadap kinerja mereka. Dalam konteks penggunaan e-wallet, persepsi

manfaat menjadi faktor penting yang memengaruhi minat pengguna dalam mengadopsi teknologi tersebut.

Bambang, Minarso, Rizki, dan Ericaningtyas (2021) menyatakan bahwa terdapat beberapa indikator dalam mengukur persepsi manfaat pada penggunaan e-wallet, yaitu:

1. Proses transaksi menjadi lebih cepat
2. Pekerjaan menjadi lebih efektif
3. Meningkatkan produktivitas
4. Sistem memberikan manfaat bagi individu

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa persepsi manfaat merupakan keyakinan individu dalam proses pengambilan keputusan terkait penggunaan teknologi, di mana seseorang akan menggunakan suatu sistem apabila ia merasa bahwa sistem tersebut mampu meningkatkan efektivitas dan kinerjanya.

2.5.1.2. Persepsi Kemudahan (*Perceived ease of use*)

Persepsi kemudahan adalah suatu tingkat dimana seseorang memiliki keyakinan bahwa penggunaan teknologi informasi merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha yang berat dalam mengoperasikan atau mengaplikasikannya.

Menurut Bambang Minarso Rizki Budi Ericaningtyas (2021) Persepsi kemudahan merupakan sejauh mana orang atau pengguna yakin jika teknologi tersebut sangat mudah untuk digunakan ada tiga indikator persepsi kemudahan pada minat penggunaan e-wallet, yaitu (Tacika 2022). :

1. E-wallet sangat mudah untuk dipelajari

2. E-wallet sangat mudah dan fleksibel untuk digunakan
3. E-wallet sangat mudah digunakan diwaktu kapanpun dan dimanapun.
4. E-wallet mudah meningkatkan keterampilan pengguna

2.5.1.3. Persepsi Keamanan (*Secure*)

Tingkat keamanan dalam sebuah teknologi penting dikarenakan telah menyimpan data dari penggunaan fintech pada fitur DANA. Sehingga, sebuah teknologi dikatakan baik jika memberikan jaminan keamanan terhadap seluruh informasi data yang disimpan dan keamanan saat proses penggunaan teknologi. Menurut Ramadhan, et al, (2016) keamanan dapat diukur menggunakan indikator sebagai berikut :

1. Tidak khawatir memberikan informasi
2. Kepercayaan bahwa informasi dilindungi
3. Kepercayaan bahwa keamanan uang yang ada di dalam alat elektronik terjamin pada saat transaksi

Menurut Armest et al., dalam Kinasih (2015) menyatakan bahwa persepsi keamanan biasanya terkait dengan ancaman yang dapat menciptakan suatu keadaan dan kondisi yang dapat menyebabkan kesulitan ekonomi melalui sumber data ataupun jaringan yang sedang mengalami kerusakan pengumpulan data, penolakan layanan, serta penipuan dan penyalahgunaan wewenang. Persepsi keamanan diartikan sebagai kepercayaan konsumen bahwa informasi pribadi mereka tidak dapat dilihat oleh pihak lain kecuali dirinya sendiri, karena informasi mereka sudah disimpan dan tidak dapat dimanipulasi oleh pihak lain.

Berdasarkan pemaparan-pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa, persepsi keamanan merupakan persepsi yang dapat menunjukkan tingkat keyakinan yang dimiliki seseorang terhadap keamanan teknologi tersebut. Sehingga seseorang tersebut percaya untuk menggunakan teknologi yang sudah terjamin tingkat keamanannya.

2.1.6. Minat

Minat adalah gejala psikologis yang menunjukkan pemusatan perhatian terhadap suatu objek sebab ada perasaan senang. Dari pengertian tersebut jelas bahwa minat itu sebagai pemusatan perhatian atau reaksi terhadap suatu objek seperti benda tertentu atau situasi tertentu yang di dahului oleh perasaan senang terhadap objek tersebut Haryanto (2014).

Minat merupakan suatu proses kejiwaan yang bersifat abstrak yang dinyatakan oleh seluruh keadaan aktivitas, ada objek yang dianggap bernilai sehingga diketahui dan diinginkan. Sehingga proses jiwa menimbulkan kecenderungan perasaan terhadap sesuatu, gairah dan keinginan terhadap sesuatu. Bisa dikatakan pula bahwa minat menimbulkan keinginan yang kuat terhadap sesuatu (Dahlan Syuhada, 2014). Minat adalah kecenderungan rasa ingin yang tinggi terhadap sesuatu untuk digunakan dan berlanjut di masa yang akan datang.

Menurut (Tobergte and Curtis, 2013) seseorang akan melakukan suatu perilaku (behavior) jika mempunyai keinginan atau minat (*behavioral intention*) untuk melakukannya. Ini berarti minat berhubungan dengan nilai-nilai yang membuat seseorang mempunyai pilihan dalam hidupnya. Jadi suatu aktivitas sangat

bergantung terhadap minat seseorang akan dilakukan atau tidak aktivitas tersebut.

Adapun indikatornya adalah :

1. Minat transaksional
2. Minat Referensial
3. Minat Preferensial
4. Minat Eksploratif

2.2. Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini penulis memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti.

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian Relevan

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Variabel	Teknik Analisis Data	Hasil penelitian
(Andarini 2024)	Analisis Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat dan Sistem Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi E-Walllet DANA (Studi Kasus Mahasiswa Domisili Solo Raya)	Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat dan Sistem Keamanan Terhadap Minat Menggunakan	Uji instrumen t, uji asumsi klasik dan uji hipotesis	Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan, persepsi manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan, dan sistem keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan.
(Melinda 2023)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Menggunakan <i>Financial Technology</i> Pada Aplikasi DANA	Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Menggunakan <i>Financial Technology</i>	Regresi Linear Berganda	Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan menunjukkan bahwa persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan aplikasi DANA. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan secara parsial variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan berpengaruh terhadap minat menggunakan aplikasi DANA
(Khoiriyah 2023)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi	Regresi Linear Berganda	Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan menunjukkan bahwa persepsi manfaat, persepsi

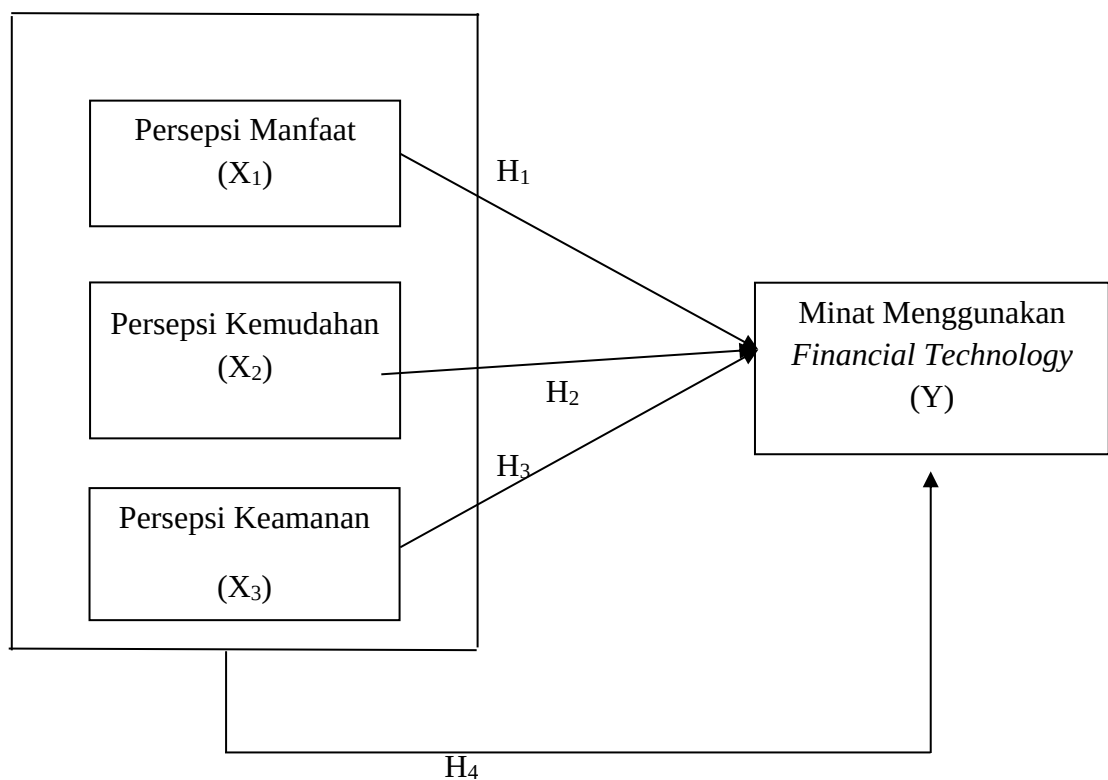
	Kemudahan dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Menggunakan <i>Financial Technology</i> Pada Aplikasi DANA)	Kemudahan dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Menggunakan <i>Financial Technology</i> Pada Aplikasi DANA		kemudahan, dan persepsi keamanan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan secara parsial variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan berpengaruh terhadap minat menggunakan e-wallet dengan aplikasi DANA
(Rahayu Wulan Ageng 2022)	Risiko terhadap Minat Menggunakan <i>Financial Technology (Fintech)</i> pada Generasi Millennial di Kelurahan Pasir Putih (Studi Kasus pada Pengguna Aplikasi DANA)	Risiko, Minat Menggunakan <i>Financial Technology (Fintech)</i> pada	Regresi Linear Berganda	Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan fintech pada aplikasi DANA, sebagaimana hasil dari uji t yaitu sebesar 1,696 yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 1,660. Dan nilai signifikansi yang dihasilkan 0,019 lebih kecil dari 0,05. Variabel Kepercayaan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan fintech pada aplikasi DANA karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 4,092 > 1,660 dan nilai signifikansi yang dihasilkan 0,000 lebih kecil dari 0,05. Variabel Risiko memiliki nilai signifikansi t_{hitung} sebesar 0,039. Dari hasil uji statistik t pada variabel risiko nilai signifikansi t_{hitung} lebih kecil dari 0,05 dan koefisien regresi sebesar -0,130, sedangkan nilai t_{hitung} sebesar 0,931 lebih kecil dari nilai t_{tabel} sebesar 1,660 ($t_{hitung} < t_{tabel}$). Nilai R Square (R^2) adalah 0,516

				maka dapat dinyatakan bahwa variabel Persepsi Kemudahan, Kepercayaan, dan Risiko berpengaruh terhadap Minat Menggunakan Fintech Pada Aplikasi DANA secara bersama-sama sebesar 51,6%.
--	--	--	--	---

Sumber: Olahan data penelitian,2025

2.3.Kerangka Pemikiran

Pada penelitian ini terdapat 3 variabel bebas yaitu Kemudahan transaksi (X1), Manfaat (X2) dan Persepsi Risiko (X3). Sedangkan variabel terikatnya adalah Pengambilan Keputusan (Y). Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan kerangka pemikiran seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

Keterangan :

Y : Minat Menggunakan Financial Technology

X₁ : Persepsi Manfaat

X₂ : Persepsi Kemudahan

X₃ : Persepsi Keamanan

2.4. Hipotesis

Hipotesis merupakan pengambilan hipotesis dasar jawaban sementara yang akan di uji kebenarannya dengan melihat hasil penelitian. Berdasarkan teori yang sudah ada dapat dirumuskan hipotesis semmentaranya yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

H₁: Terdapat pengaruh persepsi manfaat secara parsial terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan aplikasi DANA.

H₂: Terdapat pengaruh persepsi kemudahan secara parsial terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan aplikasi DANA.

H₃: Terdapat pengaruh persepsi keamanan secara parsial terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan aplikasi DANA.

H₄: Terdapat pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi keamanan secara simultan terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan aplikasi DANA.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek didalam penelitian ini adalah mahasiswa pengguna aplikasi DANA di Universitas Pasir Pengaraian.

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini bersifat deskriptif, khususnya dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif merupakan metode yang digunakan untuk mengkaji sekelompok individu, suatu kondisi tertentu, sistem pemikiran, atau peristiwa yang sedang berlangsung pada masa kini (Sugiyono 2020). Pendekatan deskriptif diterapkan untuk menggambarkan data yang telah dikumpulkan secara rinci, kemudian menganalisisnya menggunakan instrumen atau alat analisis yang telah ditentukan sebelumnya.

Pemilihan metode kuantitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk mempermudah proses pengumpulan data, di mana data diperoleh dari sampel yang representatif dari populasi yang sangat besar. Hal ini memungkinkan peneliti untuk menghemat waktu dan biaya secara signifikan. Mengingat variabel utama dalam penelitian ini adalah persepsi individu, maka metode deskriptif dianggap paling sesuai karena tingkat relevansinya yang tinggi, serta kesesuaiannya dengan kriteria dan kebutuhan penelitian secara keseluruhan.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Pengertian populasi menurut (Sugiyono, 2020) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang berada di Fakultas Ekonomi Universitas Pasir Pengaraian.

3.3.2 Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan snowball sampling. Teknik ini digunakan untuk memperoleh responden dengan cara menelusuri jaringan responden, dimulai dari satu atau beberapa informan awal yang sesuai dengan kriteria penelitian, kemudian informan tersebut merekomendasikan responden lain yang memiliki karakteristik serupa. Proses ini berlangsung secara berantai seperti bola salju yang menggelinding dan semakin membesar, dimulai dari informan awal (A) yang kemudian merekomendasikan responden berikutnya (B, C), dan terus berkembang hingga jumlah sampel yang dibutuhkan terpenuhi.

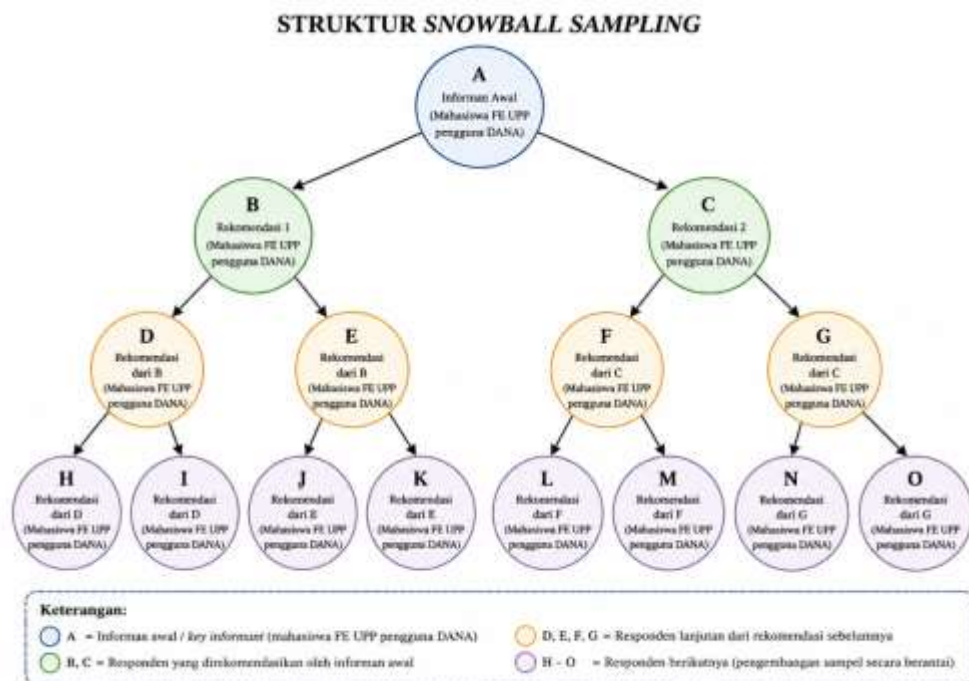
Teknik ini dipilih karena tidak tersedianya kerangka sampel (sampling frame) mahasiswa aktif Fakultas Ekonomi Universitas Pasir Pengaraian secara lengkap, serta karena lebih efisien dari segi waktu dan biaya dalam menjangkau responden melalui rekomendasi berjenjang, khususnya melalui penyebaran kuesioner daring.

Responden dalam penelitian ini diberikan kuesioner melalui tautan *Google Form* yang disebarluaskan secara bertahap mengikuti alur snowball sampling, yaitu dari

satu responden ke responden lainnya berdasarkan rekomendasi. Sampel dalam penelitian ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Responden merupakan mahasiswa berstatus aktif di Fakultas Ekonomi Universitas Pasir Pengaraian.
2. Pengguna aplikasi DANA

Berikut ini struktur pengambilan sampel dengan teknik *snowball sampling*



Gambar 3. 1 Struktur *Snowball Sampling*

3.4 Jenis dan Sumber Data

3.4.1 Jenis Data

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, karena data yang diperoleh nantinya akan berupa angka yang dapat di bedakan menjadi data interval dan data rasio. Penelitian ini terdapat 3 variabel independen yaitu kemudahan

transaksi,. Manfaat dan persepsi resiko, variabel dependen pada penelitian ini adlaah pengambilan keputusan.

3.4.2 Sumber Data

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Berdasarkan sumbernya, data dibedakan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder:

1. Data Primer

Dats primer adalah sebuah data yang langsung didapatkan dari sumber dan diberikan kepada pengumpul data atau peneliti. Ada pula pendapat Sugiyono, sumber data primer adalah wawancara dengan subjek penelitian baik secara observasi maupun pengamatan langsung.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang secara tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Misalkan dari dokumen, buku atau bahkan jurnal-jurnal yang telah ada sebelumnya.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan penyebaran kuisisioner. Penyebaran dan pengumpulan kuesioner dilakukan dengan cara memberikan secara *g-form* via *whattsap* kepada responden yang berstatus mahasiswa yang berada di wilayah Kabupaten Rokan Hulu.

3.6 Variabel dan Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antar variabel independen yaitu kemudahan transaksi,manfaat dan persepsi risiko terhadap

variabel dependen yaitu pengambilan keputusan. Penelitian ini menggunakan kusioner sebagai indikator penelitian untuk menjawab permasalahan penelitian.

Defenisi operasional variabel akan dijelaskan secara rinci sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Skala
1	Minat Menggunakan (Y)	Minat menggunakan adalah kecenderungan atau keinginan mahasiswa untuk menggunakan aplikasi DANA dalam melakukan transaksi keuangan digital secara berkelanjutan	1. Minat transaksional 2. Minat referensial 3. Minat preferensial 4. Minat eksploratif Sumber : (Melinda 2023)	Likert
2	Persepsi Manfaat (X1)	Persepsi manfaat adalah tingkat keyakinan mahasiswa bahwa penggunaan aplikasi DANA dapat memberikan keuntungan serta meningkatkan efektivitas dan kinerja dalam bertransaksi	1. Transaksi lebih cepat 2. Meningkatkan efektivitas 3. Meningkatkan produktivitas 4. Memberikan manfaat Sumber: (Rahayu Wulan Ageng 2022)	Likert
3	Persepsi Kemudahan (X2)	Persepsi kemudahan adalah tingkat keyakinan mahasiswa bahwa aplikasi DANA mudah dipahami dan digunakan tanpa memerlukan usaha yang besar	1. Mudah dipelajari 2. Mudah digunakan 3. Mudah dipahami 4. Fleksibel digunakan (kapan saja & dimana saja) Sumber: (Rahayu Wulan Ageng 2022)	Likert
4	Persepsi Keamanan (X3)	Persepsi keamanan adalah tingkat kepercayaan mahasiswa terhadap keamanan sistem aplikasi DANA dalam melindungi data pribadi dan transaksi keuangan pengguna	1. Keamanan informasi pribadi 2. Perlindungan data pengguna 3. Keamanan transaksi 4. Keamanan saldo sumber : : (Melinda 2023)	Likert

Sumber: Olahan data penelitian.20256

3.7 Instrumen Penelitian

3.7.1 Skala Pengukuran

Skala Likert menurut (Sugiyono 2022) adalah “Skala Likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”. Maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut dijadikan titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang berupa pertanyaan dan pernyataan untuk menganalisis data kuantitatif menggunakan skala likert dimana setiap jawaban yang tersedia diberi bobot nilai sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Alternatif Jawaban dengan Skala Likert

No	Tipe	Bobot Nilai
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Netral	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono, 2020

3.7.2 Uji Instrumen

Instrumen penelitian dapat digunakan untuk mengukur sebuah nilai variabel yang diteliti. Dengan demikian jumlah instrumen yang dapat digunakan untuk penelitian akan tergantung pada jumlah variabel yang akan diteliti. Bila variabel penelitiannya lima, maka jumlah instrumen yang digunakan untuk penelitian juga lima. Instrumen penelitian sudah ada yang dibakukan, tetapi masih ada yang harus dibuat peneliti sendiri. Karena instrumen penelitian akan digunakan untuk melakukan suatu pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka setiap instrumen harus mempunyai skala.

Keberhasilan suatu penelitian ditentukan oleh alat ukur yang digunakan, alat pengukuran tersebut yaitu kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan sebuah pertanyaan kepada responden untuk membantu penulis melakukan sebuah penelitian. Untuk Untuk mengetahui keabsahan tersebut diperlukan dua macam pengujian yaitu uji validitas (*test of validity*) dan uji Reliabilitas (*test of reliability*).

3.7.2.1 Uji Validitas

Validitas adalah sejauh mana suatu alat ukur itu menunjukkan ketepatan dan kesesuaian. Sebuah instrumen bertujuan untuk mengukur setiap hal yang perlu diukur ketika sah (Sugiyono, 2018). Validitas pada penelitian menunjukkan derajat kesesuaian antara data yang dilaporkan peneliti dan data yang berkaitan dengan perilaku nyata objek penelitian. Dalam menggunakan uji r tabel dan perhitungan berikut untuk menentukan validitasnya:

$$Df = N-2$$

Keterangan :

Df = Derajat Kebebasan

N = Sampel

Item lembar observasi dapat dikatakan sah jika t hitung lebih besar dari t tabel, tetapi dapat juga dikatakan tidak valid atau dikatakan tidak sah jika t hitung kurang dari t tabel (Asmara, 2022). Berikut hasil uji validitas pada item pernyataan :

3.7.2.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas untuk menentukan apakah kuesioner penelitian yang akan digunakan untuk mengumpulkan sebuah data variabel penelitian reliabel atau tidak. Jadi reliabilitas adalah seberapa jauh konsistensinya alat ukur untuk memberikan hasil yang sama dalam mengukur hal dan subjek yang sama. Reliabilitas mengandung 3 makna, yaitu tidak berubah-ubah, konsistensi dan dapat diandalkan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan cronbach alpha dengan kriteria pengujian:

1. Jika nilai *Cronbach's Alfa* secara keseluruhan $> 0,70$ maka dinyatakan reliabel.
2. Jika nilai *Cronbach's Alfa* secara keseluruhan $< 0,70$, maka dinyatakan tidak reliabel.

3.8 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan suatu kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain sudah terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah untuk mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, dan melakukan perhitungan untuk mengetahui hipotesis.

3.8.1 Uji Asumsi Klasik

3.8.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk Untuk mengetahui apakah dalam suatu model regresi linear berganda variabel bebas dan variabel terikat keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. Uji normalitas dapat diketahui dengan melihat normal *probability plot*. Distribusi normal akan membentuk satu garis lurus diagonal dan plotting data residual akan dibandingkan dengan garis diagonal. Jika distribusi data residual normal, maka titik-titik yang menggambarkan data akan mengikuti garis diagonalnya.

3.8.1.2 Uji Multikolinearitas

Untuk Untuk mengetahui apakah terdapat interkorelasi yang sempurna diantara beberapa variabel bebas digunakan dalam persamaan regresi digunakan uji multikolinieritas. Uji multikolinieritas menggunakan nilai tolerance dan VIF (varian inflation factor). jika nilai $VIF < 10$ dan atau nilai *Tolerance* $> 0,01$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat multikolinieritas. Dan sebaliknya jika nilai $VIF > 10$ dan atau nilai *Tolerance* $< 0,01$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat multikolinieritas.

3.8.1.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas bertujuan untuk Untuk mengetahui apakah model regresi terdapat ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Konsekuensinya adanya heteroskedastisitas dalam model regresi adalah penaksir yang diperoleh tidak efisien, baik dalam sampel kecil atau besar.

Salah satu cara yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya gejala heteroskedastisitas adalah dengan melihat pada grafik *scatter plot*.

3.8.1.4 Analisis Regresi Linear Berganda

Analisa data yang digunakan meliputi: uji asumsi klasik, dan uji regresi linier berganda. Uji asumsi klasik dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel yang diolah dapat benar-benar valid dan mewakili populasi secara keseluruhan. Sedangkan uji regresi linier berganda bertujuan untuk Untuk mengetahuidan menganalisa secara parsial dan simultan. Model persamaan regresi yang dapat diperoleh dalam analisis adalah:

$$Y = \alpha + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

Keterangan:

Y : Perilaku Etis

α : Konstanta

b :Koefisien Linear Berganda

X_1 :Persepsi Manfaat

X_2 : Persepsi Kemudahan

X_3 : Persepsi Kemanan

e : Error

3.7.2 Uji Hipotesis

3.7.2.1 Uji – T (Uji parsial)

Uji t juga dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan tingkat signifikasi < 0.05 dengan ketentuan :

$t_{hitung} \geq t_{tabel}$ berarti H_0 ditolak dan menerima H_1 , dan H_2 .

$t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti H_0 diterima dan menolak H_1 , dan H_2 .

3.7.2.2 Uji F (Uji bersama – sama)

Uji F bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) secara bersama-sama. Uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh bersama-sama variabel bebas terhadap variabel terikat. Dimana $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_3 diterima atau secara bersama-sama variabel bebas memiliki pengaruh terhadap variabel terikat. Untuk mengetahui signifikan atau tidak pengaruh secara bersama-sama variabel bebas terhadap variabel terikat maka digunakan nilai signifikan dibawah 0,05.

3.7.2.3 Koefisien Determinasi

Tujuan penelitian ini adalah untuk Untuk mengetahui tingkat keeratan atau keterikatan antar variabel dependen dan variabel independen yang bisa dilihat dari besarnya nilai koefisien determinasi (*R square*). Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu (Ghozali, 2013:97). Nilai R^2 yang kecil berarti kemampuan variabel- variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen amat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi independen.