



Jurnal Keuangan dan Perbankan Syariah (JKUBS)

Vol. 3 No. 1 Juli 2024

p-issn: 2745-4470 e-issn: 2745-6315

Web: <https://e-journal.iainptk.ac.id/index.php/jkubs>

DOI: <https://doi.org/10.24260/jkubs.v2i1.900>



Pengaruh Persepsi Kemudahan, Manfaat dan Risiko Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan Mobile Banking dan E-Wallet (Studi Kasus IAIN Syekh Nurjati Cirebon)

Aditya Tri Saputra, Abdul Muizz AWKA, Abdul Ghoni
tirtaindra600@gmail.com¹, muizzaw20@syekhnurjati.ac.id²,
abdulghoni19@syekhnurjati.ac.id³

^{1,2,3} Iain Syekh Nurjati Cirebon

Abstract

Purpose: to determine and analyze the effect of 3 variables, namely perceived convenience, benefits and risks on student interest in using Mobile banking and / or E-wallet.

Design/methodology/approach: The method used in this research is a quantitative method using primary data obtained through distributing questionnaires to FEBI IAIN Sheikh Nurjati Class of 2020 students. A sample of 65 respondents is required with the type of Purpose Sampling. Then the data is processed using IBM SPSS version 25 with data analysis consisting of instrument test, classical assumption test, multiple linear regression test, hypothesis testing, T and F tests.

Research Findings: Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan menggunakan data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa FEBI IAIN Syekh Nurjati Angkatan 2020. Sampel yang dibutuhkan sebanyak 65 responden dengan jenis Purpose Sampling. Kemudian data diolah menggunakan IBM SPSS versi 25 dengan analisis data yang terdiri dari uji instrumen, uji asumsi klasik, uji regresi linier berganda, uji hipotesis, uji T dan uji F.

Contribution/Originality/Novelty: Mobile banking is the development of one of the digitalization of banking and E-wallet is a type of Financial Technology which makes it possible to facilitate all forms of transactions without the need to take a lot of time and effort.

Keywords: Perceptions of Ease, Benefits, Risk, Financial T.

Abstrak

Tujuan Penelitian: untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh 3 variabel yaitu persepsi kemudahan, manfaat dan risiko terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan Mobile banking dan/atau E-wallet.

Desain / metodologi / pendekatan: Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif untuk melihat program CSR, sedangkan alat ukur Implementasi CSR Dalam Meningkatkan Citra Perusahaan menggunakan analisis SWOT yang dapat menganalisis rencana strategis



untuk penerapan CSR.

Temuan Penelitian: dapat diketahui bahwa Bank BJB Syariah Cabang Cirebon mampu memberikan manfaat besar sehingga dapat meningkatkan citra yang baik bagi perusahaan.

Kontribusi / Orisinalitas / Kebaruan: Mobile banking merupakan pengembangan dari salah satu digitalisasi perbankan dan E-wallet merupakan salah satu jenis Financial Technology yang memungkinkan untuk mempermudah segala bentuk transaksi tanpa perlu memakan banyak waktu dan tenaga

Kata kunci: Persepsi Kemudahan, Manfaat, Risiko, Financial T

I. Pendahuluan

Sejak tahun 1969 diluncurkan Internet untuk pertama kalinya, Internet merupakan salah satu faktor yang dapat mensatukan dunia, dengan adanya internet segala sesuatu yang tadinya jauh dapat menjadi lebih dekat yang tadinya dekat dapat menjadi sangat dekat lagi (Setiani, 2018). Kini, teknologi telah masuk kedalam ranah Industri 4.0 yang didorong oleh teknologi-teknologi yang semakin canggih dan berorientasi pada digital, yang tentunya akan memudahkan segala transaksi (Sisca, 2022).

Di era ini, Indonesia sudah mengalami pertumbuhan yang pesat. Perkembangan yang terdampak teknologi bersifat positif bagi sektor perindustrian, komunikasi dan keuangan serta berpengaruh pada dunia bisnis (Sohibul, 2022). Kemajuan yang pesat dari teknologi mempengaruhi perilaku masyarakat, dan hampir semua orang menggunakan layanan internet dari gadget. Info dari harian kompas pada (2021) jumlah yang menggunakan internet tahun 2021 meningkat sebanyak 15,5% (27 juta orang) yaitu mencapai total 202,6 juta orang secara keseluruhan. Hadirnya internet di masyarakat juga mempengaruhi perilaku suatu pada perusahaan dan lembaga yang bergerak di dunia digital digital, yang artinya kemajuan teknologi digital menyebar ke seluruh aspek perekonomian (Sisca, 2022).

Di sektor keuangan sama halnya tidak lepas dari dampak kemajuan teknologi, antara lain dengan adanya cara membayar atau transaksi *non-tunai*. Kini masyarakat yang sebelumnya selalu pakai uang sebagai alat bayar tunai sekarang sudah berganti dengan sistem yang lebih baru dan mudah dengan kekinian dalam melakukan kegiatan transaksi, hal ini bertujuan berkembangnya bisnis teknologi digital (Marcheline, Pratiwi 2018). Proses informasi pembayaran online merupakan salah satu kemajuan sistem transaksional teknologi keuangan digital saat ini.

Fintech merupakan inovasi digitalisasi di bidang keuangan yang bisa dirasakan oleh pengguna smartphone. *Fintech* ialah bentuk inovasi di sektor keuangan yang dimana seseorang tidak harus memerlukan uang tunai untuk suatu transaksi (Hiyanti, Nugroho, Sukmadilaga, & Fitrijanti, 2019). *Fintech* dapat didefinisikan sebagai industri yang dimana menggunakan teknologi agar sistem suatu layanan lebih mudah (Muzdalifa, Rahma, & Novalia, 2018).

Bank Indonesia menyatakan bahwa *Fintech* adalah salah satu upaya menyatukan antara teknologi dan keuangan, yang dimana sistem pembayaran menjadi lebih efektif dan sederhana (Immawati & Dadang, 2019).

Mobile banking adalah bentuk inovasi digitalisasi yang menggunakan aplikasi yang berfungsi sebagai alat pembayaran melalui HP. Mukhtisar, menjelaskan secara rinci bahwa mobile banking ialah layanan yang diperoleh dari bank untuk memfasilitasi dan memudahkan transaksi bagi nasabahnya (Nurdin, 2020). Hal ini dapat melakukan transaksi seperti cek saldo, transfer, pembayaran, dan pembelian tanpa harus pergi atau datang ke bank, serta menghilangkan kebutuhan untuk menggunakan *Automatic Teller Machine* (ATM) (Habibi & Zaki, 2018).

Ekspektasi ini meluas dengan penuh antusias untuk menggunakan layanan *fintech* yang menjadikan tantangan di setiap perancangannya, karena ranah yang memang terkait, sistem berintegrasi yang sulit serta permintaan yang juga sangat berbeda. Oleh sebab itu, kesadaran yang valid serta terkini tentang *fintech* memiliki peran yang penting (Junadi & Sfenrianto, 2015). Dengan adanya peran penting yang dimiliki ini, layanan *fintech* terus mengalami perkembangan dan membuat salah satu produkunggulannya yaitu dompet digital atau disebut dengan *e-wallet*.

E-wallet atau biasanya dikenal dengan dompet digital dalam bahasa Indonesia adalah aplikasi yang memfasilitasi pengguna guna melakukan pembayaran yang menggunakan perangkat handphone sebagai pengganti dari pembayaran uang tunai (Intarot & Beokhaimook, 2018). *E-wallet* menyediakan bermacam fitur yang tidak tersedia pada dompet biasa, seperti diperlukan sandi dan PIN untuk suatu transaksi (Ardianto dkk. 2021).

Inovasi *fintech*, dapat mempermudah aktivitas seseorang yang dapat meningkatkan produktivitas, oleh karena itu memerlukan adanya penawaran dan permintaan. Sekarang banyak perusahaan yang menaikkan promosi untuk meningkatkan minat masyarakat dalam menggunakan produk *fintech* (Angelin, 2020). Adanya Persepsi kemudahan, manfaat, dan risiko dapat dapat mempengaruhi minat menggunakan *fintech* dan mobile banking.

Menurut Jogoyanto, persepsi manfaat adalah sejauh mana orang percaya bahwa dengan menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya (Cahyo, 2014). Manfaat tersebut aplikasi mobile banking dan *e-wallet* memiliki banyak fitur yang lengkap seperti pembelian pulsa, token listrik, pulsa, dan paket data.

Persepsi kemudahan menurut Mathieson adalah sebagai kepercayaan seseorang jika mereka menggunakan suatu sistem maka mereka akan bebas dari upaya. Kemudahan penggunaan sangat diperlukan dan biasanya pemahaman tentang penggunaan diberitahukan oleh pihak bank maupun dapat dipelajari sendiri (Wulandari, 2017).

Persepsi risiko menurut Sciffman dan Kanuk adalah ketidakpastian yang dihadapi konsumen ketika mereka tidak dapat memprediksi dampak dari suatu keputusan pembelian (Suhir, M., Suyadi, I., & Riyadi. 2014).

Pada zaman ini gencar untuk memilih diantara aplikasi dengan fitur layanan yang menurut masyarakat paling mudah dan sangat efisien untuk digunakan sehari-hari. Hadirnya fitur layanan yang semakin diperbaharui agar tetap stabil dan tidak kehilangan minat dari masyarakat itu sendiri juga menimbulkan pikiran-pikiran dari setiap pengguna masing-masing. Adanya Persepsi itu sendiri tidak lain dari kemudahan fitur layanannya yang dimana tingkat seorang meyakini bahwa penggunaan *Fintech* memiliki risiko, kelebihan dan kekurangan pada setiap aplikasi (Sisca, 2022).

II. Kajian Literatur

1. Landasan Teori

1) Definisi Persepsi

Persepsi menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBI) ialah respon atau tanggapan (penerimaan) langsung dari suatu hal yakni serapan dan proses seseorang mengetahui sesuatu melalui pancaindra. Persepsi berasal dari kata latin yaitu *perception*, yang berarti proses merasakan suatu informasi sensorik untuk memberikan gambaran keadaan di sekitar. Persepsi sebagai suatu proses diawali ketika seseorang mengatur dan memberikan makna terhadap suatu lingkungan (Alizamar & Couto, 2016).

a. Faktor-Faktor Mempengaruhi Persepsi

Menurut Saleh (2018), ada faktor-faktor yang berperan dalam persepsi yaitu:

a) Objek persepsi

Stimulus atau ransangan yang ditimbulkan oleh objek mengenai alat indera atau reseptor.

b) Alat indera, syaraf dan susunan syaraf pusat

Alat indera atau reseptor merupakan alat yang dilalui oleh rangsangan yang diterima.

c) Perhatian (syaraf psikologis)

Kesadaran atau terbentuknya suatu persepsi memerlukan perhatian yang merupakan langkah pertama dalam menciptakan persepsi.

b. Syarat Terjadinya Persepsi

Terjadinya persepsi menurut Sunaryo (2004) ialah :

a) Kehadiran Objek. Banyak sekali benda yang dapat diindera yaitu segala sesuatu yang ada di sekitar manusia. Manusia juga bisa menjadi objek persepsi.

b) Perhatian merupakan tahap awal persiapan persepsi

c) Adanya Reseptor yang menerima rangsangan/ stimulus.

- d) Saraf sensorik merupakan alat yang meneruskan rangsangan ke otak dan kemudian bereaksi.

2) Persepsi Kemudahan

Persepsi kemudahan mengacu pada keyakinan individu bahwa penggunaan suatu hal itu sederhana, tidak sulit, mudah dipelajari, dan tidak membutuhkan banyak usaha untuk menggunakannya (Nurdin at all, 2020). Menurut Yanto, Vasconcello, dan Pitriani (2020), persepsi kemudahan penggunaan dapat diartikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakannya tentu membebaskan mereka dari pekerjaan.

Menurut Wildan (2019), suatu teknologi dapat dikatakan memiliki kemudahan apabila memiliki syarat, yakni :

1. Sederhana dan mudah
2. Teknologi sangat mudah untuk dipelajari,
3. Sangat mudah untuk dioperasikan. Semakin mudah penggunaan teknologi maka dapat dampak dari kinerja juga terlihat.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, kemudahan penggunaan merupakan keyakinan seseorang bahwa dengan menggunakan teknologi dapat membebaskan mereka untuk bisnis. Jika seseorang menganggap suatu sistem informasi mudah untuk digunakan, maka ia akan menggunakannya, dan sebaliknya, jika ia menganggap suatu sistem informasi tidak mudah digunakan, maka ia tidak akan menggunakannya.

3) Manfaat

Manfaat didefinisikan sebagai hasil yang untung/ menguntungkan dari sesuatu. Manfaat dalam Kamus (KBBI), manfaat memiliki arti "faedah". Persepsi manfaat didefinisikan sebagai suatu ukuran sejauh mana orang merasa bahwa penggunaan suatu teknologi ialah manfaat bagi yang menggunakannya (Wibowo, 2018).

Manfaat ialah proses yang dimana seseorang percaya jika penggunaan *fintech* meningkatkan kemampuan mereka untuk melakukan transaksi tanpa menghabiskan lebih banyak waktu dan usaha, memungkinkan mereka untuk menyelesaikan tugas hanya dengan waktu yang lebih singkat. Dari faktor ini menjelaskan beberapa aspek efisiensi karena dapat membuat pilihan produk kapan saja dan di mana saja (Haqiqi, Lasiyono, & Prabowo, 2020).

Manfaat *fintech* bisa juga berupa manfaat fisik dan non-fisik secara langsung, seperti meningkatkan kinerja pengguna, memungkinkan mereka untuk menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan lebih memuaskan daripada tanpa teknologi. Sebaliknya, jika pengguna berpikir bahwa suatu teknologi tidak berguna bagi mereka, mereka tidak akan menggunakannya;

jika dampak yang mereka rasakan lebih besar daripada biayanya, mereka akan melakukan perubahan tergantung minat dari individu (Nanda & Warsono, 2014). Seseorang pasti menggunakan teknologi tersebut jika mereka menyadari akan adanya manfaat atau dampak positif dari penggunaannya (Silaen & Prabawani, 2019).

4) Risiko

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan risiko sebagai akibat yang tidak diinginkan yang timbul dari suatu perbuatan atau perbuatan, meliputi kerugian atau bahaya. Ini mencakup persepsi pelanggan tentang ketidakpastian dan potensi dampak negatif yang terkait dengan perolehan, pemanfaatan, atau pemanfaatan barang dan jasa. Fadhli (2016) menggambarkan risiko sebagai evaluasi individu terhadap potensi hasil positif atau negatif yang terkait dengan suatu transaksi dalam keadaan tertentu. Bauer (1960) memperkenalkan konsep risiko yang dirasakan, yang menunjukkan tantangan dengan dihadapi pelanggan saat mengambil keputusan.

Risiko adalah hal yang belum pasti terjadi yang harus diterima oleh pengguna ketika menggunakan salah satu *fintech*. Risiko dapat dibagi menjadi lima dimensi, antara lain: (Ariani & Zulhawati, 2017)

- a. Risiko psikologis, yaitu perasaan, emosi atau diri yang dialami seseorang sebagai akibat dari pembelian atau penggunaan produk.
- b. Risiko finansial, dimana individu merasakan permasalahan finansial setelah membeli atau menggunakan produk.
- c. Risiko fisik, yaitu terjadi berdasarkan dampak negatif produk yang dirasakan pengguna setelah menggunakan produk.
- d. Risiko kinerja, dimana individu tidak memperoleh fungsi dari produk yang diharapkan alias cacat.
- e. Risiko sosial, yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitar pengguna yang menggunakan produk.

5) Minat

Minat mempunyai arti yaitu kecenderungan mendapatkan sesuatu atau keinginan terhadap hal-hal yang sangat menarik perhatian seseorang. Minat bisa juga diartikan seperti dorongan yang menekan seseorang guna memberikan suatu ketertarikan pada hal tertentu, atau suatu minat yang timbul karena kehadiran seseorang atau benda atau keikutsertaan dalam suatu kegiatan yang merangsang suatu pengalaman yang valid. Aktivitas minat merupakan kecenderungan seseorang yang bersifat efektif dalam menentukan pilihan, dengan ini kondisi seseorang dapat mengubah minat orang itu sendiri. (Malik, 2017). Oleh karena itu, harus ada tekanan keputusan yang dapat membuat pilihan minat seseorang.

Minat bisa juga diartikan seperti keadaan yang dimana tertarik pada hal yang baru dan berkeinginan untuk belajar lebih jauh, belajar, atau mendemonstrasikan (Walgito, 2010).

Tiga faktor mempengaruhi minat dari seseorang (Nurdin, Azizah, & Rusli, 2020), yaitu:

- a. Faktor internal. Faktor ini berkaitan dengan tubuh dan pikiran.
- b. Faktor motivasi sosial, yaitu kebutuhan seseorang untuk memperoleh *feedback* dari lingkungan tempat tinggalnya.
- c. Faktor afektif, yaitu ukuran perhatian seseorang terhadap keinginan objek tertentu.

6) Fintech (*Financial Technology*)

Berdasarkan Surat Edaran Bank Indonesia Nomor 18/22/DKSP tentang Penyelenggaraan Jasa Keuangan Digital (LKD), dijelaskan bahwa kegiatan jasa keuangan digital adalah penggunaan teknologi berbasis seluler atau web dengan pihak ketiga dalam pembayaran dan sistem keuangan. Hal ini dilakukan secara kolaboratif dalam rangka inklusi keuangan (Bank Indonesia, 2016). Sesuai dengan Peraturan Bank Indonesia tahun (2017) No. 19/12/PBI/2017 berisi tentang Penyelenggara *Fintech*, yang mengatur bahwa *fintech* ialah penggunaan teknologi yang berbasis seluler atau berbasis web dalam melakukan pembayaran dan layanan sistem keuangan secara kerjasama (Bank Indonesia, 2016). Dalam Peraturan Bank Indonesia No. 19/12/PBI/2017 tentang *Financial Technology* Bank Indonesia adalah pemanfaatan teknologi dalam sektor keuangan yang bisa menghasilkan produk, layanan dalam bentuk bisnis baru.

Financial Technology yang ada di Indonesia dapat dikelompokkan menjadi 5 kategori, yaitu:

a. *Digital Payment*

Fintech ini merupakan jenis pembayaran digital dengan layanan melalui gadget yang memudahkan masyarakat dalam melakukan transaksi. Klasifikasi pembayaran *fintech* adalah pembayaran konsumen dan ritel serta pembayaran grosir dan bisnis. Pembayaran adalah salah satu layanan keuangan ritel harian yang paling umum digunakan dan paling sedikit diatur (Anzelin, 2020). Jenis pembayaran digital ini menawarkan kemudahan dan kecepatan transaksi. Karena memanfaatkan langsung pembayaran antara pembeli dan penjual. Jenis pembayaran di Indonesia antara lain kartu e-money, e-toll, e-wallet, serta jenis pembayaran berupa aplikasi dari berbagai brand seperti Go pay, OVO, Link Aja, Dana dan aplikasi lainnya.

b. *Lending*

Lending artinya pinjaman yang dimana bisa membantu masyarakat mendapatkan dana pinjaman dari layanan ini. P2P (*peer to peer lending*)

mengacu pada layanan peminjaman dana yang diberikan kepada masyarakat oleh masyarakat itu sendiri atau perusahaan penyedia layanan. (Pambudi, 2019).

c. *Insurance*

Dari model ini Fintech membuat hubungan dengan suatu perusahaan asuransi guna memudahkan masyarakat untuk memilih produk asuransi yang ada seperti (kendaraan, kesehatan dan jiwa). Model ini juga dapat menganalisis data untuk mengetahui risiko dan menentukan keputusan potensi yang cocok dari pemegang asuransi (Anzelin 2020).

d. *Crowdfunding*

Crowdfunding merupakan salah satu jenis *Financial Technology* yang memanfaatkan teknologi untuk mengumpulkan dana guna mendanai pekerjaan atau menyumbang kepada korban bencana (Pambudi R.D., 2019). Sehingga, bisa disimpulkan bahwa *crowdfunding* pada layanan *fintech* berfungsi dalam memberdayakan individu untuk mengawasi penciptaan produk, media, dan ide baru serta untuk menggalang dana untuk membantu atau modal usaha.

e. *Investment & risk Management*

Jenis layanan ini biasa dikenal dengan *Robo-Advisors*. Layanan ini memberikan semacam konsultasi untuk mengelola sumber dana yang di investasikan. Beberapa Layanan ini suda banyak tersebar di aplikasi-aplikasi investasi menengah seperti Investree, Bibit dan Ajaib (Nurdin, Azizah, Rusli 2020).

7) *Layanan Mobile Banking*

Sebagian besar layanan perbankan telepon menggunakan mesin penjawab otomatis dengan sistem respons papan tombol. Jenis transaksi yang ditawarkan mobile banking berbeda-beda pada setiap bank, namun secara umum jenis transaksi yang biasa ditawarkan meliputi transaksi finansial dan non finansial (www.bi.go.id), antara lain transfer, pengecekan saldo, akses informasi, pembayaran, pembelian dan Ganti PIN (Personal Identification Number).

8) *E-Wallet*

Dompot elektronik adalah produk virtual, seperti "dompet" pada umumnya, yang digunakan untuk menyimpan mata uang elektronik. Teknologi tersebut memungkinkan pengguna untuk mentransfer uang secara elektronik dari rekening bank dan menyimpan kupon digital yang dapat digunakan untuk membayar berbagai produk atau layanan yang digunakan.

Alat pembayaran tanpa uang tunai (*Cashless*) merupakan alat transaksi uang elektronik dengan menggunakan berbagai kartu yang kini mulai

tergantungan dengan pembayaran tanpa kartu. Dengan menggunakan *cardless*, konsumen hanya membutuhkan smartphone yang dilengkapi aplikasi pembayaran digital.

Di Indonesia, *cardless* lebih dikenal dengan sebutan dompet digital (*e-wallet*). Dompet digital juga dianggap lebih aman karena kemungkinan kehilangan uang dan kartu fisik sangat kecil. Karena untuk mengakses akun dan melakukan pembayaran, Anda memerlukan PIN yang sangat pribadi.

2. Studi Terdahulu

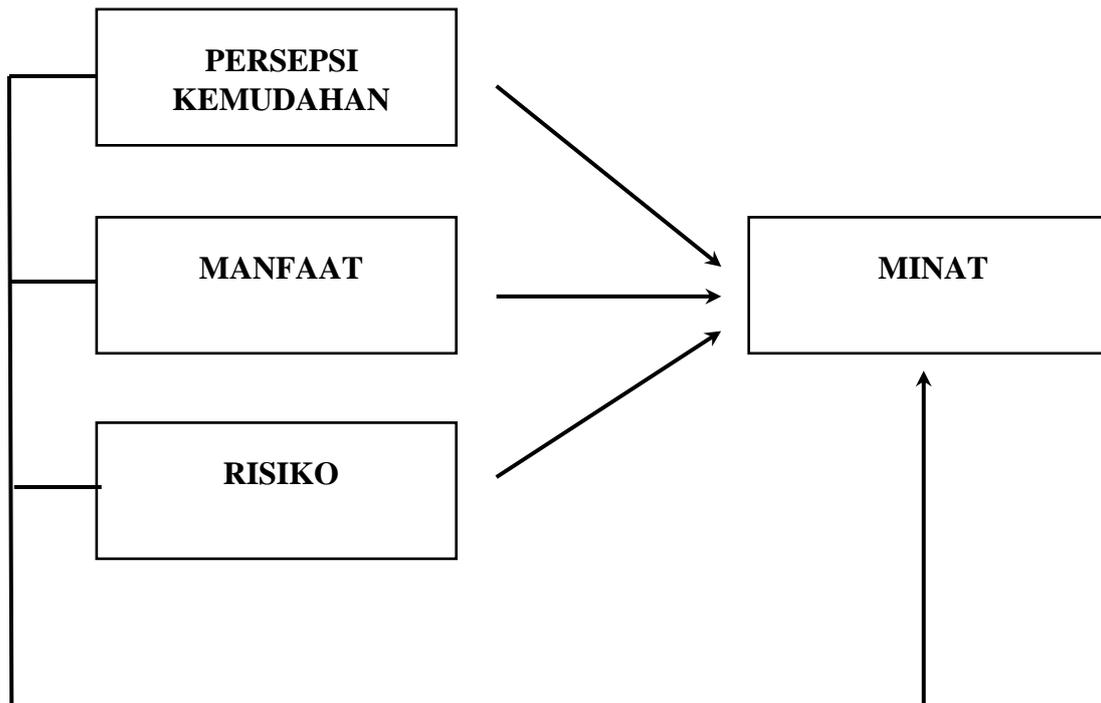
- 1) Sohibul Iksaan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Mataram dalam Skripsinya berjudul "Analisis Persepsi Nasabah Pada Fitur Layanan dan Pelayanan di Aplikasi BSI Mobile dan M-Syariah" yang mana Skripsi ini menerangkan bahwa Di Perbankan syariah mempunyai sistem perbankan yang beroperasi berdasarkan prinsip-prinsip syariah Islam. Prinsip utama dalam perbankan syariah adalah larangan riba (*bunga*) dan larangan transaksi yang melibatkan unsur spekulasi (*gharar*) dan unsur haram (*haram*). Aplikasi perbankan syariah, seperti BSI Mobile dan M-Syariah, memungkinkan nasabah mengakses layanan perbankan secara digital. Ini termasuk transfer dana, pembayaran tagihan, pengecekan saldo, dan berbagai fitur lainnya. Penggunaan teknologi ini bertujuan untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi nasabah. Lalu meliputi pelayanan nasabah yang merupakan aspek kritis dalam perbankan syariah. Nasabah mengharapkan layanan yang ramah, cepat, dan efisien. Pelayanan yang baik mencakup penanganan keluhan, solusi terhadap masalah nasabah, serta memberikan informasi yang jelas tentang produk dan layanan yang ditawarkan oleh bank.
- 2) Sisca Karnia Putri mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri AR-RANIRY Banda Aceh dalam Skripsinya berjudul "Pengaruh Persepsi Kemudahan, Manfaat dan Risiko Terhadap Minat menggunakan *Fintech* Pada Masyarakat Kota Banda Aceh" yang mana Skripsi ini menerangkan bahwa, Peneliti dapat menguji dan menganalisis bagaimana persepsi kemudahan, manfaat, dan risiko mempengaruhi minat masyarakat di Kota Banda Aceh untuk menggunakan *fintech*. Hasil penelitian dapat memberikan wawasan yang berharga tentang faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi *fintech* di wilayah tersebut dan dapat digunakan untuk mengembangkan strategi yang lebih efektif dalam mempromosikan penggunaan *fintech* di Kota Banda Aceh.
- 3) Fitriana Nur Rahma mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta dalam Skripsinya

berjudul “Pengaruh Fitur Pelayanan dan Risiko Terhadap Kepuasan Mahasiswa Menggunakan Layanan *Mobile Banking* Di Bank Syariah Indonesia” yang mana Skripsi ini menerangkan bahwa, *Mobile banking* adalah inovasi perbankan yang penting, yang memungkinkan nasabah untuk mengakses layanan perbankan melalui perangkat mobile, memberikan kemudahan dan fleksibilitas dalam melakukan transaksi perbankan. Dan faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna *mobile banking* mencakup fitur pelayanan dan risiko. Fitur pelayanan yang baik, seperti kemudahan penggunaan, kecepatan, dan kualitas layanan pelanggan, dapat meningkatkan kepuasan pengguna. Sementara itu, risiko keamanan dan teknis dapat mengurangi tingkat kepuasan pengguna. Penelitian ini berfokus pada bagaimana fitur pelayanan dan manajemen risiko dalam layanan *mobile banking* di Bank Syariah Indonesia dapat berdampak pada kepuasan mahasiswa sebagai pengguna.

- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Romadloniyah dan Prayitno (2018) yang berjudul pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi daya guna, persepsi kepercayaan dan persepsi manfaat terhadap minat nasabah dalam menggunakan *e-money* pada Bank BRI Lamongan. Hasil penelitian ini bahwa variabel persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan produk *e-money* secara signifikan, variabel persepsi daya guna berpengaruh terhadap minat menggunakan produk *e-money card* secara signifikan, variabel persepsi kepercayaan berpengaruh terhadap minat menggunakan produk *e-money card* secara signifikan, variabel manfaat berpengaruh terhadap minat menggunakan produk *money card* secara signifikan. Dari penelitian ini diperoleh nilai R^2 sebesar 0.811, yang artinya seluruh variabel bebas yakni persepsi kemudahan penggunaan, persepsi daya guna, persepsi kepercayaan dan persepsi manfaat mempunyai kontribusi secara bersama-sama sebesar 81.1% terhadap variabel terkait yaitu minat nasabah, sedangkan 18.9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya.
- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Sari, Listiawati, Novitasari, dan Vidyasari (2018) yang berjudul Analisa Pengaruh Daya tarik Promosi, Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan *E-Wallet*. Hasil penelitian variabel daya Tarik promosi berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-wallet* Gopay dan LinkAja, variabel persepsi kemudahan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-wallet* Gopay dan LinkAja, variabel persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-wallet* Gopay dan LinkAja, variabel persepsi keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan *e-wallet* Gopay dan LinkAja dan secara simultan variabel daya tarik promosi, persepsi kemudahan, persepsi manfaat dan persepsi keamanan

berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan e-wallet Gopay dan LinkAja. Hal ini membuktikan bahwa semakin besar daya tarik promosi dan manfaat yang ditawarkan, kemudahan suatu sistem untuk dipahami dan dioperasikan, dan semakin tinggi tingkat keamanan yang ditawarkan dalam metode pembayaran dengan Gopay dan LinkAja, maka semakin tinggi juga minat penggunaan dalam melakukan transaksi di *e-wallet* tersebut.

3. Kerangka Penelitian



Rumusan hipotesis dalam penelitian ini mencakup pengujian hubungan antara variabel-variabel tersebut.

H1 : Persepsi kemudahan berpengaruh signifikan pada minat pengguna

H2 : Persepsi manfaat berpengaruh signifikan pada minat pengguna

H3 : persepsi Risiko berpengaruh signifikan pada minat pengguna

H4 : Keempat persepsi secara simultan berpengaruh signifikan pada minat pengguna.

III. Metodologi Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data *numerical* (angka) yang diolah dengan metode statistika. Pada dasarnya pendekatan kuantitatif dilakukan pada penelitian inferensial dan menyandarkan kesimpulan hasilnya pada suatu probabilitas kesalahan penolakan hipotesis nihil. Dengan metode

kuantitatif akan diperoleh signifikansi perbedaan kelompok atau signifikansi hubungan antar variabel yang diteliti. Pada umumnya, penelitian merupakan sampel besar (Azwar, 2007). Penelitian juga berfungsi untuk menyebarkan informasi dan pemecahan masalah di masyarakat. Secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa penelitian mengembang fungsi-fungsi penting, sebagai cara untuk mengembangkan ilmu pengetahuan.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis ialah menggunakan penelitian Kuantitatif yang di mana Menurut (Sugiyono, 2014) Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan yang berakar pada filsafat positivisme, yang dilakukan untuk memeriksa fenomena dalam populasi atau sampel tertentu. Pengambilan sampel dalam penelitian ini sering kali dilakukan secara acak, dengan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian yang telah dirancang. Analisis data dilakukan secara statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Data kuantitatif yang dikumpulkan adalah data dalam bentuk angka yang menunjukkan besaran atau jumlah yang diukur secara langsung. Data ini bisa berupa informasi yang diperoleh melalui skala interval atau skala rasio. Penelitian kuantitatif juga cenderung fokus pada pembahasan mengapa suatu fenomena terjadi atau objek penelitian yang diteliti (Fauzi, Dencik, & Asiati, 2019).

3. Tempat dan waktu

1) Sasaran dan Tempat penelitian

Subjeknya yaitu Mahasiswa FEBI Perbankan Syariah angkatan tahun 2020 pada IAIN Syekh Nurjati Kota Cirebon Jalan Perjuangan By pass Sunyaragi Cirebon 45132 Telepon (0231) 481264.

2) Penelitian ini direncanakan akan dilakukan pada awal Desember tahun 2023 hingga bulan Maret 2024 oleh peneliti.

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*), di mana peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data dari objek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui penggunaan kuesioner sebagai instrumen utama. Responden diminta untuk mengisi kuesioner yang telah disebarkan. Kuesioner merupakan teknik yang melibatkan penyampaian sejumlah pernyataan yang tertulis untuk responden (Sugiyono, 2012). Kuesioner yang dipilih dalam penelitian ini adalah Kuesioner online *Google-Form* dan bersifat tertutup.

5. Teknis Analisis Data

Teknik analisis data adalah serangkaian metode dan alat yang digunakan untuk mengeksplorasi, memahami, dan menginterpretasikan data guna

menghasilkan informasi yang berguna bagi pengambilan keputusan. Berikut adalah beberapa teknik Uji analisis data yang digunakan:

- 1) **Uji Instrumen**
 - a. Uji Validitas
 - b. Uji Reliabilitas
- 2) **Uji Asumsi Klasik**
 - a. Uji Normalitas
 - b. Uji Multikolinearitas
 - c. Uji Heteroskedastisitas
- 3) **Uji Signifikansi**
 - a. Uji Analisis Linear Berganda
- 4) **Uji Hipotesis**
 - a. Uji T
 - b. Uji F

IV. Hasil dan Pembahasan

Dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25 dapat melakukan pengujian dan memperoleh hasil dibawah ini ;

1. Hasil Uji Validitas

Uji Validitas bertujuan menilai kuesioner valid atau tidak. Proses pengujian ini melibatkan perbandingan nilai-nilai untuk menentukan validitasnya. Dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan t_{tabel} , suatu kuesioner adalah sah jika nilainya menunjukkan kuesioner dikatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > t_{tabel}$. Sebanyak 65 nilai ($N=65$) dan nilai r_{tabel} dengan taraf sig sebesar 5% ($N-2$) yaitu 0,2058. Hasil pengujian instrumen melibatkan 65 responden terhadap nilai pengaruh persepsi kemudahan, risiko dan mafaat sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel Persepsi kemudahan (X1), Manfaat (X2), Risiko (X3) dan Minat (Y)

Pernyataan	Nilai r-tabel	Nilai r-hitung	Keterangan
X1.1	0.2058	0.845	Valid
X1.2	0.2058	0.890	Valid
X1.3	0.2058	0.879	Valid
X2.1	0.2058	0.712	Valid
X2.2	0.2058	0.791	Valid
X2.3	0.2058	0.749	Valid
X3.1	0.2058	0.746	Valid
X3.2	0.2058	0.838	Valid
X3.3	0.2058	0.841	Valid
X3.4	0.2058	0.850	Valid
Y.1	0.2058	0.841	Valid
Y.2	0.2058	0.830	Valid

Y.3	0.2058	0.651	Valid
-----	--------	-------	-------

Sumber: Data diolah dengan SPSS versi 25, 2024

Hasil Uji validitas untuk masing-masing variabel dapat dilihat pada tabel diatas, bahwa memiliki nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ dan nilai $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$. Sehingga dapat dinyatakan semua item pertanyaan pada semua variabel adalah valid.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Persepsi kemudahan (X1)

Cronbach's Alpha	N of Items
0.840	3

Sumber: Data diolah dengan SPSS versi 25, 2024

Tabel 2 mengindikasikan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* untuk variable persepsi kemudahan adalah 0.840. Oleh karena itu , ini artinya bahwa kuesioner ini reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih tinggi dari 0.60.

Tabel 3. Hasil Uji Reabilitas Variabel Persepsi Manfaat (X2)

Cronbach's Alpha	N of Items
0.605	3

Sumber: Data diolah dengan SPSS versi 25, 2024

Tabel 3 mengindikasikan bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk variable persepsi manfaat adalah 0.605. Oleh karena itu , ini artinya bahwa kuesioner ini reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih tinggi dari 0.60.

Tabel 4. Hasil Uji Reabilitas Variabel Persepsi Risiko (X3)

Cronbach's Alpha	N of Items
0.834	4

Sumber: Data diolah dengan SPSS versi 25, 2024

Tabel 4 mengindikasikan bahwa nilai Cronbach's Alpha untuk variable persepsi risiko adalah 0.834. Oleh karena itu , ini artinya bahwa kuesioner ini reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih tinggi dari 0.60.

Tabel 5. Hasil Uji Reabilitas Variabel Minat (Y)

Cronbach's Alpha	N of Items
0.661	3

Sumber: Data diolah dengan SPSS versi 25, 2024

Tabel 5 mengindikasikan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* untuk variable minat adalah 0.661. Oleh karena itu, ini artinya bahwa kuesioner ini reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih tinggi dari 0.60.

3. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengevaluasi apakah distribusi nilai residual dari suatu model regresi mengikuti distribusi normal. Sebuah model regresi dianggap baik jika nilai residualnya terdistribusi secara normal. Dalam penelitian ini, dilakukan pengujian menggunakan metode Uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov*. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai residual dianggap mengikuti distribusi normal jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05.

**Tabel 6. Hasil Uji Normalitas
 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		65
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.52907900
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.165
	Positive	.066
	Negative	-.165
Test Statistic		.165
Exact Sig. (2-tailed)		.052

Sumber: Data diolah dengan SPSS versi 25, 2024

Tabel 6 diatas menunjukkan hasil dari pengujian pada uji *One Sample Kolmogorov Smirnov* dengan dengan 65 sampel. Memperoleh hasil dengan nilai sig 0.052 yang lebih besar dari 0.05 menggunakan metode pendekatan *exact* dapat di simpulkan bahkan hasil dari data tersebut berdistribusi normal.

4. Hasil Uji Multikolienaritas

Multikolinieritas merupakan salah satu uji statistik yang berguna untuk mengetahui hubungan korelasi dari variabel independen. Sebaik-baiknya data dalam sebuah analisis regresi ialah tidak terjadinya multikolinieritas. Dengan ketentuan jika nilai tolerance lebih dari 0,10 dan

nilai VIF kurang dari 10 maka data tersebut dapat dikatakan tidak terjadi multikolinieritas. Hasil dari pengujian multikolinieritas dapat dilihat dibawah ini :

Tabel 7. Hasil Uji Multikolinieritas

Model	Coefficients ^a					Collinearity Statistics		
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.	Tolerance	VIF
B	Std. Error	Beta						
1 (Constant)	5.133	2.025			2.535	.014		
Kemudahan	-.058	.112	-.060		-.520	.605	.866	1.155
Manfaat	.693	.140	.573		4.941	.000	.851	1.175
Risiko	-.045	.062	-.078		-.721	.474	.982	1.018

a. Dependent Variable: Minat

Sumber: Data diolah dengan SPSS versi 25, 2024

Pada tabel diatas, menunjukkan masing-masing nilai dari tolerance lebih besar dari 0,10 dan nilai VIF lebih kecil dari 10. Seperti pada nilai variabel x1 yaitu sebesar 0,866, variabel x2 sebesar 0,851, variabel x3 0,982. Kemudian untuk nilai VIF variabel x1 sebesar 1,155, variabel x2 1,175, variabel x3 sebesar 1,018.

Berdasarkan nilai-nilai diatas dapat disimpulkan bahwa dari uji Multikolinieritas ini dikatakan tidak terjadi multikolinieritas, sehingga peneliti dapat melakukan pengujian selanjutnya.

5. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk menentukan apakah varian dari residual antar pengamatan dalam sebuah model regresi berbeda-beda. Sebuah model regresi dianggap baik jika tidak terjadi heteroskedastisitas. Dalam penelitian ini, digunakan uji Glejser, di mana jika nilai signifikansi antara variabel independen dengan residual absolut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas.

Tabel 8. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Model	Coefficients ^a			t	Sig.
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
B	Std. Error	Beta			
1 (Constant)	.377	1.368		.276	.784
Kemudahan	.116	.075	.207	1.536	.130
Manfaat	-.085	.095	-.122	-.899	.372
Risiko	.017	.042	.052	.408	.684

a. Dependent Variable: Abs_Res

Sumber: Data diolah dengan SPSS versi 25, 2024

Berdasarkan Tabel 8 di atas menunjukkan pada uji tersebut nilai sig dari variabel x1 sebesar 0,130 x2 sebesar 0,372 x3 sebesar 0,684 Sehingga dapat dikatakan variabel tidak terjadi heteroskedastisitas.

6. Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Dalam penelitian ini, data dari kuesioner sebagai input menguji hipotesis penelitian dengan model analisis regresi linear berganda. Perangkat lunak SPSS versi 25 untuk melakukan perhitungan statistik. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	5.133	2.025		2.535	.014
Kemudahan	-.058	.112	-.060	-.520	.605
Manfaat	.693	.140	.573	4.941	.000
Risiko	-.045	.062	-.078	-.721	.474

a. Dependent Variable: Minat

Sumber: Data diolah dengan SPSS versi 25, 2024

$$\begin{aligned}
 Y &= a + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e \\
 &= 5,133 + (-0,058) + 0,693 + (-0,045) + e
 \end{aligned}$$

Keterangan :

Y : Minat (mahasiswa FEBI angkatan 2020 menggunakan BSI Mobile dan/atau E-wallet)

X₁ : Persepsi kemudahan

X₂ : Persepsi manfaat

X₃ : Persepsi risiko

a : Konstanta

β₁ : Koefisien arah regresi variabel X1

β₂ : Koefisien arah regresi variabel X2

β₃ : Koefisien arah regresi variabel X3

e : Nilai eror

Koefisien regresi yang positif (+) untuk kedua variabel bebas (β₁, β₂, β₃) ditunjukkan oleh persamaan yang hasil dari uji regresi linear berganda, hal ini mengindikasikan bahwasannya jika Persepsi Kemudahan, manfaat, dan risiko terpenuhi, Minat menggunakan akan meningkat, dan sebaliknya jika nilai koefisien negatif (-), ketidakpenuhan Persepsi Kemudahan, manfaat,

dan risiko dapat menyebabkan penurunan keputusan minat mahasiswa. Demikian, persamaan ini menjelaskan bahwasannya:

- a. Konstanta yang didapat dari persamaan adalah 5,133 yang menunjukkan nilai positif. Ini berarti bahwasannya *Minat* mahasiswa menggunakan *fintech* akan naik jika semua variabel bebas (*Persepsi Kemudahan, manfaat, dan risiko*) dan variabel lain dianggap tetap.
- b. Nilai koefisien B dari variabel kemudahan (X_1) sebesar -0,051 yang jika diartikan ialah persepsi kemudahan pada BSI mobile maupun e-wallet tidak mengganggu pengguna dalam bertransaksi. Artinya variabel kemudahan akan meningkat 1 satuan untuk meningkatkan minat menggunakan BSI mobile maupun e-wallet pada mahasiswa FEBI IAIN Kota Cirebon sebesar -0,051. Dengan asumsi bahwa variabel bebas yang lain dari model regresi adalah tetap.
- c. Nilai koefisien B dari variabel manfaat (X_2) sebesar 0,693 atau mengartikan bahwa jika BSI mobile maupun e-wallet memiliki manfaat yang positif kepada penggunanya, apabila variabel manfaat meningkat 1 satuan maka akan meningkatkan minat menggunakan BSI mobile maupun e-wallet pada mahasiswa FEBI IAIN Kota Cirebon sebesar 0,693. Dengan asumsi bahwa variabel bebas yang lain dari model regresi adalah tetap.
- d. Nilai koefisien B variabel risiko (X_3) sebesar -0,045 yang jika diartikan ialah risiko yang ada pada BSI mobile maupun e-wallet tidak mengganggu pengguna. Maka variabel risiko meningkat 1 satuan maka akan mendorong penurunan minat menggunakan BSI mobile maupun e-wallet pada mahasiswa FEBI IAIN Kota Cirebon sebesar -0,045 atau dengan asumsi bahwa variabel bebas yang lain dari model regresi adalah tetap.

7. Uji t

Uji t dimaksudkan dapat mengevaluasi apakah variabel independen berpengaruh pada variabel dependen (*Minat*) memiliki pengaruh secara parsial atau terpisah terhadap variabel dependen. Dengan *SPSS version 25*, dengan menetapkan signifikansi T_{tabel} 0.05 dengan nilai 1,668.

Jika kriteria berikut ini terpenuhi, maka keputusannya adalah:

$Sig < 0,05$ = berpengaruh signifikan (H_a diterima, H_o ditolak)

$Sig > 0,05$ = tidak berpengaruh signifikan (H_o diterima, H_a ditolak).

Perbandingan antara nilai t_{hitung} dan nilai pada t_{tabel} dapat dilihat sebagai berikut:

$t_{hitung} > t_{tabel}$ = berpengaruh signifikan (H_a diterima, H_o ditolak)

$t_{hitung} < t_{tabel}$ = tidak berpengaruh signifikan (H_a diterima, H_o ditolak)

Tabel 10. Hasil Uji Hasil Uji T

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
Kemudahan	-.058	.112	-.060	-.520	.605
Manfaat	.693	.140	.573	4.941	.000
Risiko	-.045	.062	-.078	-.721	.474

Dependent Variable: Minat

Sumber: Data diolah dengan SPSS versi 25, 2024

Dari tabel di atas, kita dapat melihat bahwasannya variabel *Persepsi kemudahan* (X1) memiliki nilai t hitung -0.520 dan signifikansi 0,605. Berarti bahwasannya nilai t hitung lebih kecil dari nilai t tabel (-0.520 < 1,668) dan signifikansi 0,605 > 0,05, sehingga H₁ ditolak. Dengan demikian, kita dapat menyatakan bahwasannya *Persepsi Kemudahan* tidak berpengaruh secara parsial terhadap *Minat Mahasiswa*.

Nilai t hitung variabel *Manfaat* (X2) yaitu 4,941 dan signifikansinya adalah 0,000. Bahwasannya nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel (4,262 > 1,668) dan signifikansi 0,000 < 0,05. Dengan demikian, H₂ diterima dan disimpulkan bahwasannya *Manfaat* berpengaruh sebagian terhadap *Minat Mahasiswa*.

Nilai t hitung variabel *Risiko* (X3) yaitu -0,721 dan signifikansinya adalah 0,474. Bahwasannya nilai t hitung lebih kecil dari nilai t tabel (-0,721 < 1,668) dan signifikansi 0,474 > 0,05. Dengan demikian, H₃ ditolak dan disimpulkan bahwasannya *Risiko* tidak berpengaruh secara parsial terhadap *Minat Mahasiswa*.

8. Uji F

Pengaruh variabel independen pada variabel dependen dilihat dari uji F. Hasil uji F memakai *SPSS versi 25* yaitu, dengan kriteria keputusan yang mengindikasikan jika:

Sig < 0,05 = berpengaruh signifikan (H_a diterima, H_o ditolak)

Sig > 0,05 = tidak berpengaruh signifikan (H_o diterima, H_a ditolak).

Sebagai berikut adalah perbandingan antara f-hitung dan f-tabel yang ditampilkan:

$f_{hitung} > f_{tabel}$ = berpengaruh signifikan (H_a diterima, H_o ditolak)

$f_{hitung} < f_{tabel}$ = tidak berpengaruh signifikan (H_a diterima, H_o ditolak)

Dengan $df = n - k = 65 - 3 = 62$ (penyebut), nilai f-tabel penelitian ini adalah 2,75, dimana k sebagai jumlah variabel independen dan dependen. Hasil uji F yang dilakukan dengan *SPSS versi 25*:

Tabel 11. Hasil Uji Hasil Uji F
ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	64.578	3	21.526	8.775	.000 ^b
Residual	149.637	61	2.453		
Total	214.215	64			

a. Dependent Variable: Minat

b. Predictors: (Constant), Risiko, Kemudahan, Manfaat

Sumber: Data diolah dengan SPSS versi 25, 2024

Analisis uji F, diperoleh nilai dari f-hitung yaitu 8,775 dan signifikansinya adalah 0,000. Akibat dari f-hitung melebihi f-tabel ($8,775 > 2,75$) dan signifikansinya $0,000 < 0,05$, maka H_4 diterima. Kesimpulannya adalah terdapat pengaruh dari ketiga variabel yaitu Persepsi kemudahan, manfaat, risiko terhadap Minat mahasiswa FEBI menggunakan BSI Mobile dan/atau e-wallet. Dari hasil tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwasannya secara simultan berpengaruh terhadap Minat mahasiswa FEBI menggunakan *BSI mobile dan/atau E-Wallet*.

V. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh persepsi kemudahan, manfaat dan risiko terhadap minat menggunakan BSI mobile dan/atau E-Wallet pada Mahasiswa FEBI IAIN Syekh Nurjati Cirebon angkatan 2020 dengan 65 responden dengan memperoleh kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Variabel persepsi kemudahan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan BSI mobile dan/atau E-Wallet pada Mahasiswa FEBI IAIN Syekh Nurjati Cirebon angkatan 2020 karena nilai t hitung lebih kecil dari t tabel. Dengan demikian penggunaan BSI mobile dan E-wallet merupakan layanan penting untuk memudahkan segala bentuk transaksi.
- 2) Variabel manfaat memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan BSI mobile dan/atau E-Wallet pada Mahasiswa FEBI IAIN Syekh Nurjati Cirebon angkatan 2020 karena nilai t hitung lebih besar dari t tabel. Dengan demikian variabel manfaat dapat memberikan keuntungan bagi mahasiswa yang menggunakan BSI mobile dan/atau E-wallet.
- 3) Variabel risiko tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan BSI mobile dan/atau E-Wallet pada Mahasiswa FEBI IAIN Syekh Nurjati Cirebon angkatan 2020 karena nilai t hitung lebih kecil dari

tabel. Dengan demikian risiko tetap menjadi faktor yang menentukan minat dalam menggunakan BSI mobile dan/atau E-wallet guna menjaga dan melindungi data pribadi.

4. Variabel persepsi kemudahan, manfaat dan risiko secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan BSI mobile dan/atau E-Wallet pada Mahasiswa FEBI IAIN Syekh Nurjati Cirebon angkatan 2020.

2. Saran

Dari kesimpulan di atas, Ada hal yang perlu menjadi bahasan untuk hasil variabel yang tidak berpengaruh, maka peneliti memberikan beberapa saran antara lain:

- 1) Pertimbangkan Ukuran Sampel: Tinjau kembali ukuran sampel yang digunakan. Mungkin hasil yang tidak berpengaruh disebabkan oleh ukuran sampel yang terlalu kecil untuk mendeteksi masalah yang sebenarnya.
- 2) Pertimbangkan Ulang Pertanyaan Kuesioner: Jika pertanyaan dalam kuesioner yang mungkin ambigu atau kurang relevan, pertimbangkan untuk memperbaikinya. Tinjau kembali instrumen kuesioner untuk memastikan bahwa setiap pertanyaan relevan dan jelas.
- 3) Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Kuesioner: Periksa kembali validitas dan reliabilitas kuesioner yang digunakan. Apakah pertanyaan-pertanyaan kuesioner sudah mencerminkan dengan baik konsep yang ingin diukur? Apakah kuesioner telah diuji kembali untuk memastikan bahwa pertanyaan-pertanyaannya dapat diandalkan?
- 4) Analisis Kembali Metode dan Data: Tinjau kembali metode yang digunakan dalam penelitian. Pastikan bahwa data yang digunakan terkumpul dengan baik dan metode analisis yang digunakan sesuai dengan tujuan penelitian.

Selanjutnya ada beberapa saran dari peneliti yang bisa dipertimbangkan, antara lain:

1) Saran untuk Peneliti selanjutnya

Hasil dari penelitian diharapkan dapat menjadi referensi untuk peneliti yang berikutnya mengenai bahasan tentang pengaruh persepsi kemudahan, manfaat dan risiko terhadap minat menggunakan BSI mobile dan/atau E-Wallet pada Mahasiswa FEBI IAIN Syekh Nurjati Cirebon angkatan 2020. Bagi penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan sampel yang lebih banyak dan menambahkan variabel-variabel yang belum diteliti pada penelitian ini. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk fokus pada jenis fintech/mobile banking yang akan diteliti seperti OVO, GoPay, Mobile Banking, dan alat pembayarang elektronik lainnya.

2) Saran Lainnya

a. Bagi Pihak BSI dan E-Wallet.

Untuk pihak perusahaan baik BSI dan E-wallet yang sudah berperan dan ikut andil dalam perkembangan digitalisasi *fintech* di Indonesia, bahwa hal yang harus dijaga yaitu tingkat kepercayaan dari pengguna/nasabah dan tetap memperkuat layanan *financial technology* untuk masyarakat.

b. Bagi Mahasiswa

Untuk seluruh mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon agar bisa menggunakan BSI mobile dan/atau e-wallet karena pemanfaatan dari perkembangan teknologi yang dapat mempermudah dalam melakukan transaksi dan membuka bisnis karena sangat efisiensi dan mudah.

Daftar Pustaka

- Iksan, Sohbul. (2022). *Analisis Persepsi Nasabah Pada Fitur Layanan dan Pelayanan di Aplikasi BSI Mobile dan M-Syariah*.
- Rahma, Nur, Fitriana. (2022). *Pengaruh Fitur Pelayanan dan Risiko Terhadap kepuasan mahasiswa Menggunakan layanan Mobile Banking di Bank Syariah*.
- Arkhiansyah, Bastari, Topan, M. (2021). *Penerapan Digital Marketing Melalui Sosial Media saat Pandemi Covid-19 dalam Perspektif Pemasaran Syariah di Grosir Bang Iyuz*.
- Aini, R. (2020). *Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, Persepsi Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Financial Technology (FINTECH) (studi kasus pada mahasiswa FEBI IUN Raten Fatah Palembang)*.
- Alizamar, & Couto, N. (2016). *Psikologi Persepsi dan Desain Informasi*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Anzelin, D. P. (2020). *Persepsi Kegunaan dan Kemudahan Dalam Penggunaan Financial Technology (FINTECH) Pada Masyarakat Kota Banda Aceh*. Respository UIN AR-Raniry Banda Aceh.
- Ariani, M., & Zulhawati. (2017). *Pengaruh Kualitas Layanan, Keamanan dan Risiko Terhadap Minat Menggunakan Line Pay*. Jurnal Conferense on Management and Behavioral Studies, Universitas Tarumanegara, Jakarta ISSN 2541-3406 e-ISSN 2541-285x.

- Bank Indonesia. (2016). Surat edaran No.18/22/DKSP "Penyelenggaraan Layanan Keuangan Digital". Retrieved from https://www.bi.go.id/licensing/helps/SE_182116-Emoney.pdf
- Bank Indonesia. (2017). Penyelenggaraan Teknologi Financial. Retrieved from <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/ritel/financial-technology/default.aspx>
- Bank Indonesia. (2018). Mengenail Financial Teknologi. Retrieved from <https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/mengenal-Financial-Teknologi.aspx>
- Chuang, & Li-Min. (2016). The Adoption of Fintech Service: TAM Perspective. Taiwan: International Journal of Management and Administrative Sciences.
- Davis, F. D. (1989). Measurement Scales
- DSN-MUI. (2017). Fatwa Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia No: 116/DSN-MUI/IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah.
- DSN-MUI. (2018). Fatwa Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia No: 117/DSN-MUI/II/2018 Tentang Layanan Pembiayaan Berbasis Teknologi Informasi Berdasarkan Prinsip Syariah.
- Fadhli, M. (2016). Pengaruh Persepsi Nasabah Atas Risiko, Kepercayaan, Manfaat, Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan Internet Banking. Jurnal Ekonomi Keuangan Unsyiah.
- Lasiyono, U., & Prabowo, T. A. (2020). Pengaruh Kemudahan, Manfaat dan Persepsi Risiko Terhadap Kepuasan Belanja Online Dalam Menggunakan E-Commerce Shopee di Kelurahan Tanjungsari, Kecamatan Taman Sidoarjo. Juornal of Sustainability Business Research Vol.1 No.1 ISSN: 2746-8607.
- Hiyanti, H., Nugroho, L., Sukmadilaga, C., & Fitrijanti, T. (2019). Peluang dan Tantangan Financial Technology (Fintech) Syariah di Indonesia. Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam. Vol.5 no.3 ISSN:2477-6157; E-ISSN 2579-6534, 326-333.
- Immawati, S. A., & Dadang. (2019). Minat Masyarakat Bertransaksi Menggunakan Financial Technology (Fintech) Di Kota Tangerang . Jurnal Simposium Nasional Multidisiplin, 1-8.

- Khoiriyah, I., Kusumawati, D. A., & Indriasari, I. (2020). Analisis Minat Bertransaksi Menggunakan Financial Technology (FinTech) di Jawa tengah. *Satbility: Jurnal of Management dan Business* Vol.3 No.2 ISSN: 2621-850x E-ISSN: 2621-9565.
- Malik, A. D. (2017). Analisa Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Berinvestasi Di Pasar Modal Syariah Melalui Bursa Galeri Investasi UISI. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam* Vol.3.
- Marcheline, D., & Pratiwi, R. (2018). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Risiko dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Money (Studi Pada Pengguna E-Money data Palembang).
- Muzdalifa, Rahma, & Novalia. (2018). Peran Fintech Dalam Meningkatkan Inklusif Keuangan Pada Umkm Di Indonesia. *Masharif Al-Syariah: Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syariah*, 3(1), 1-24.
- Nurdin, Azizah, W. N., & Rusli. (2020). Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Finansial Technology (Fintech) Pada Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Palu. *Jurnal Ilmu Perbankan dan Keuangan Syariah* vol.2 No.2, 200-2222.
- Otoritas Jasa Keuangan. (2016). Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Tentang Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi. Retrieved from <https://www.ojk.go.id/id/regulasi/otoritas-jasa-keuangan/peraturan-ojk/Documents/Pages/POJK-Nomor-77-POJK.01-2016/SAL%20-%20POJK%20Fintech.pdf>
- Otoritas Jasa Keuangan. (2017). Surat Edaran Otoritas Jasa Keuangan Nomor 18/SEOJK.02/2017. Retrieved from <https://www.ojk.go.id/id/regulasi/otoritas-jasa-keuangan/surat-edaran-ojk-dan-dewan-komisioner/Pages/SEOJK-Tata-Kelola-dan-Manajemen-Risiko-Teknologi-Informasi-pada-Layanan-Pinjam-Meminjam-Uang-Berbasis-Teknologi-Informasi.aspx>
- Otoritas Jasa Keuangan. (2018). C. Peraturan Otoritas Jasa Keuangan (POJK) Nomor 13/POJK.02/2018 tentang Inovasi Keuangan Digital di Sektor Jasa Keuangan . Retrieved from

<https://www.ojk.go.id/id/regulasi/Documents/Pages/Inovasi-Kuangan-Digital-di-Sektor-Jasa-Kuangan/pojk%2013-2018.pdf>

- Ramadhani, N. I. (2021). Pengaruh Pengetahuan, Manfaat, Dan Risiko Investasi Terhadap Minat Investasi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sumatera Utara. *Jurnal USU, fakultas ekonomi dan bisnis*.
- Riyanto, G. P. (2021). Jumlah Pengguna Internet Indonesia 2021 Tembus 202 Juta. Jakarta: Kompas.co
- Rodiah, S., & Melati, I. S. (2020). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet pada Generasi Milenial Kota Semarang. *Journal of Economic Education Entrepreneurship* Vol.1 No.2 <https://doi.org/10.31331/jeee.v1i2.1293>.
- Rohila, & Yusuff, M. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas, dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Financial Technology (FINTECH) . *Jurnal Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia*.
- Romadloniyah, A. L., & Prayitno, D. H. (2018). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Daya Guna, Persepsi Kepercayaan, dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Nasabah Dalam Menggunakan E-Money Pada Bank BRI Lamongan. *Jurnal Penelitian Ekonomi dan Akuntansi* Vol.II No.2 ISSN 2502-3764.
- Saksonova, S., & Marlino, I. K. (2017). Fintech as Financial Inovation-the possibilities and problems of Implementation. *European studies research journal* vol. XX, issue 3A.
- Novitasari, & Vidyasari, R. (2018). Analisa Pengaruh Daya Tarik Promosi, Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan E-Wallet. *Jurnal ekonomi dan bisnis* Vol.18 No.2, 126-134.
- Setiawan, A., Rofingatun, S., & PM-Bankinga, 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* Vol.15, No2, 35-48.

- Sisca, Karnia, Putri. (2022). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Manfaat dan Risiko Terhadap Minat menggunakan Fintech Pada Masyarakat Kota Banda Aceh.
- Silaen, E., & Prabawani, B. (2019). Pengaruh Persepsi Kemudahan Menggunakan E-Wallet dan Persepsi Manfaat Serta Promosi Terhadap Minat Beli Ulang Saldo E-Wallet OVO.
- Sujarweni, V. W. (2015). Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi. Yogyakarta: PT. Pustaka Baru.
- Sunaryo. (2004). Psikologi Untuk Keperawatan. Jakarta: EGC.
- Thoha, M. (2003). Perilaku Organisasi Konsep Dasar dan Aplikasinya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Walgito, B. (2010). Pengantar Umum Psikologi. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wildan, M. (2019). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Financial Technology (FIntech). Jurnal Ekonomi UIN Walisongo Semarang.
- Yanto, W., Baskoro, E., & Fitriani. (2020). Pengaruh Manfaat, Kemudahan, dan Keamanan Terhadap Minat Pemakaian Financial Technology Pada Aplikasi OVO Sebagai Digital Payment. Jurnal Akuntansi AKTIVA Vol.1 No.1.
- Yogananda, A. S., & Dirgantara, I. M. (2017). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan; Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Untuk Menggunakan Instrumen Uang Elektronik. Diponegoro Journal Management Vol.6 No.4 ISSN Online 2337-3792 <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/dbr>

Lampiran

KUESIONER PENELITIAN

Assalamualaikum Wr.Wb

Perkenalkan saya Aditya Tri Saputra, mahasiswa S1 Program Studi Perbankan Syariah dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) IAIN Syekh Nurjati Cirebon yang saat ini sedang melakukan penelitian guna memenuhi tugas akhir (Skripsi) dengan judul "**Pengaruh Persepsi Kemudahan, Manfaat dan Risiko terhadap Minat Mahasiswa menggunakan Mobile dan/atau E-wallet.**"

Adapun kriteria responden adalah sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa FEBI IAIN Syekh Nurjati Kota Cirebon angkatan 2020
- 2) Pengguna dari BSI Mobile dan E-wallet.

Dengan ini saya memohon kesediaan Saudara/i yang telah memenuhi kriteria di atas untuk berpartisipasi dalam pengisian kuesioner saya. Adapun tujuan penelitian ini semata-mata digunakan untuk kepentingan penelitian akademis.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, Atas kesediaan dan partisipasi Saudara/i dalam meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Hormat saya,

Aditya Tri Saputra

A. Identitas Responden

1. Nama :
2. Jenis kelamin : (P/L)
3. NIM :
4. Kelas :
5. Apakah anda pengguna BSI mobile :
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Jenis E-Wallet yang digunakan :
 - a. Dana
 - b. OVO
 - c. Gopay
 - d. Lainnya

B. Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Bacalah dengan teliti setiap pernyataan dan berikan jawaban dari setiap pernyataan tanpa ada yang terlewatkan.
2. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang Saudara/i pilih dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Skor 1 : sangat tidak setuju (STS)
 - b. Skor 2 : tidak setuju (TS)
 - c. Skor 3 : Netral (N)
 - d. Skor 4 : setuju (S)
 - e. Skor 5 : sangat setuju (SS)
3. Atas ketersediaan dan partisipasi Saudara/i, peneliti ucapkan terimakasih.

NO	Pernyataan	SKOR				
		STS	TS	N	S	SS
Persepsi Kemudahan (X1)						
1	Menurut saya, BSI Mobile dan/atau E-wallet mudah dipelajari.					
2	Menurut saya, BSI Mobile dan/atau E-wallet Memudahkan saya dalam berinteraksi suatu pembayaran.					
3	Menurut saya, BSI Mobile dan/atau E-wallet Mempermudah transaksi dan dapat dilakukan kapan saja.					

NO	Pernyataan	SKOR				
		STS	TS	N	S	SS
Persepsi Manfaat (X2)						
1	Menurut saya, BSI Mobile dan/atau E-wallet Membantu saya dalam meningkatkan proses pembayaran non-tunai.					
2	Menurut saya, BSI Mobile dan/atau E-wallet meningkatkan efektivitas bekerja tanpa mengorbankan waktu/tenaga.					
3	Menurut saya, BSI Mobile dan/atau E-wallet memberikan dampak positif bagi pengguna.					

NO	Pernyataan	SKOR				
		STS	TS	N	S	SS
Persepsi Risiko (X3)						
1	Saya merasa khawatir apabila biaya yang dikeluarkan BSI Mobile dan/atau E-wallet sangat banyak					
2	Saya merasa khawatir apabila terjadi kegagalan dalam suatu transaksi.					

3	Saya merasa khawatir apabila dikarenakan adanya kerugian yang tiba-tiba.					
4	Saya merasa khawatir apabila terjadi pelanggaran informasi seperti kebocoran data pribadi.					

NO	Pernyataan	SKOR				
		STS	TS	N	S	SS
Minat (Y)						
1	Saya tertarik menggunakan BSI Mobile dan/atau E-wallet untuk kebutuhan sehari-hari.					
2	Saya tertarik menggunakan BSI Mobile dan/atau E-wallet sebagai bentuk dari alat pembayaran non-tunai.					
3	Saya tertarik dengan adanya BSI Mobile dan/atau E-wallet sehingga ingin mencari tahu mengenai produk didalamnya.					