

**PENGARUH PERSEPSI KEMANFAATAN, PERSEPSI KEMUDAHAN
PENGUNAAN, DAN KELENGKAPAN FITUR TERHADAP MINAT
MENGUNAKAN APLIKASI FLIP
(Studi Kasus Generasi Z di Kabupaten Banyumas)**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokert untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi (S.E)

OLEH :
FAIZAL SYAHPUTRA NASUTION
NIM. 1917201145

**PROGRAM STUDI EKONOMI SYARIAH
JURUSAN EKONOMI DAN KEUANGAN ISLAM
FAKULTAS EKONOMI BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKERTO
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Faizal Syahputra Nasution
Nim : 1917201145
Jenjang : S.1
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam
Jurusan : Ekonomi dan Keuangan Syariah
Program Studi : Ekonomi Syariah
Judul Skripsi : Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Kelengkapan Fitur Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Flip (Studi Kasus Generasi Z di Kabupaten Banyumas)

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Purwokerto, 25 Mei 2023

Saya yang menyatakan,



Faizal Syahputra Nasution
NIM. 1917201145



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Berjudul

**PENGARUH PERSEPSI KEMANFAATAN, PERSEPSI KEMUDAHAN
PENGUNAAN, DAN KELENGKAPAN FITUR TERHADAP
MINAT MENGGUNAKAN APLIKASI FLIP
(Studi Kasus Generasi Z di Kabupaten Banyumas)**

Yang disusun oleh Saudara **Faizal Syahputra Nasution NIM 1917201145** Program Studi **Ekonomi Syariah** Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada hari **Kamis** tanggal **08 Juni 2023** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Ekonomi (S.E.)** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Ketua Sidang/Penguji

Dr. H. Jamal Abdul Aziz, M.Ag.
NIP. 19730921 200212 1 004

Sekretaris Sidang/Penguji

Akhris Fuadatis Sholikha, S.E., M.Si.
NIDN. 2009039301

Pembimbing/Penguji

Sulasih, S.E., M.Si.
NIDN. 0619018002

Purwokerto, 15 Juni 2023

Mengetahui/Mengesahkan
Dekan



Dr. H. Jamal Abdul Aziz, M.Ag.
NIP. 19730921 200212 1 004

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada

Yth: Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
di-
Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari saudara Faizal Syahputra Nasution NIM. 1917201145 yang berjudul:

Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Kelengkapan Fitur Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Flip (Studi Kasus Generasi Z di Kabupaten Banyumas)

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Ekonomi Syariah (S. E)

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 25 Mei 2023

Pembimbing,



Sulasih, S.E., M.Si,
NIDN. 0619018002

MOTTO

“Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik untuk dirimu sendiri. Dan jika kamu berbuat jahat, maka (kerugian kejahatan) itu untuk dirimu sendiri.

(Q.S. Al-Isra' : 7)



**PENGARUH PERSEPSI KEMANFAATAN, PERSEPSI KEMUDAHAN
PENGUNAAN, DAN KELENGKAPAN FITUR TERHADAP MINAT
MENGUNAKAN APLIKASI FLIP
(Studi Kasus Generasi Z di Kabupaten Banyumas)**

Faizal Syahputra Nasution

NIM. 1917201145

E-mail: faizalsyahputranasution@gmail.com

Jurusan Ekonomi Syariah

Fakultas Ekonomi dan Keuangan Islam Universitas Islam Negeri

Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

ABSTRAK

Financial technology (Fintech) merupakan akses yang terbuka untuk jasa layanan keuangan formal dalam mendorong pertumbuhan ekonomi bangsa serta pembangunan inklusif dan berkelanjutan. Dari berbagai aplikasi *Fintech* yang ada sedang berkembang di Indonesia salah satunya adalah aplikasi Flip yang memiliki fitur unggulan dalam menghilangkan biaya admin pada saat melakukan transfer uang antar bank yang berbeda. Aplikasi Flip merupakan pengamalan nilai keislaman yang menganjurkan kita untuk berhemat berupa layanan transfer antar bank tanpa biaya admin. Penggunaan aplikasi Flip terjadi peningkatan di beberapa daerah, salah satunya di Kabupaten Banyumas. Menurut Davis (1989) minat dari seseorang dipengaruhi beberapa aspek. Penelitian ini menggunakan Teori TAM (*Technology Acceptance Model*) merupakan teori yang menjelaskan minat dari seseorang dalam menggunakan teknologi dipengaruhi oleh 2 faktor. Penelitian ini menggunakan satu variabel terikat yaitu minat menggunakan (*behavioral intention to use*), dan tiga variabel bebas yaitu persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), dan kelengkapan fitur.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Data primer dari populasi yaitu generasi Z di Kabupaten Banyumas yang mengetahui aplikasi Flip dengan sampel sebanyak 136 responden. Dalam penelitian ini dianalisis menggunakan metode SEM-PLS dengan *software* SmartPLS.

Hasil dari Penelitian ini menunjukkan bahwa dua variabel bebas yaitu persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi Flip. Sedangkan satu variabel bebas yaitu kelengkapan fitur tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi Flip.

Kata kunci : Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kelengkapan Fitur, Minat Penggunaan, Fintech

THE INFLUENCE OF PERCEIVED USEFULNESS, PERCEIVED EASE OF USE, AND COMPLETENESS FEATURES ON INTEREST IN USING THE FLIP APPLICATION

(Case Study of Generation Z in Banyumas Regency)

Faizal Syahputra Nasution

NIM. 1917201145

E-mail: faizalsyahputranasution@gmail.com

Sharia Economics Study Program, Department of Islamic Economics and Finance, Faculty of Economics and Business Islam, State Islamic University Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

ABSTRACT

Financial technology (Fintech) is open access to formal financial services in driving the nation's economic growth as well as inclusive and sustainable development. Of the various Fintech applications that are currently developing in Indonesia, one of them is the Flip application which has excellent features in eliminating admin fees when transferring money between different banks. The Flip application is the practice of Islamic values which encourages us to save money in the form of interbank transfer services without admin fees. The use of the Flip application has increased in several areas, one of which is in Banyumas Regency. According to Davis (1989) a person's interest is influenced by several aspects. This study uses the TAM Theory (Technology Acceptance Model) which is a theory that explains a person's interest in using technology is influenced by 2 factors. This study uses one dependent variable, namely behavioral intention to use, and three independent variables, namely perceived usefulness, perceived ease of use, and completeness of features.

This study uses a quantitative approach. Primary data from the population, namely generation Z in Banyumas Regency who know the Flip application with a sample of 136 respondents. In this study it was analyzed using the SEM-PLS method with SmartPLS software.

The results of this study indicate that two independent variables, namely perceived usefulness and perceived ease of use, have a significant effect on interest in using the Flip application. Meanwhile, one independent variable, namely the completeness of features, does not have a significant effect on the interest in using the Flip application.

Keywords : *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Completeness of Features, Interest in Use, Fintech*

PEDOMAN TRANSLITERASI BAHASA ARAB-INDONESIA

Transliterasi kata-kata yang dipakai dalam penelitian skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543 b/U/1987.

Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	<i>Alif</i>	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	<i>ba'</i>	B	Be
ت	<i>Ta'</i>	T	Te
ث	<i>ṡa</i>	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	<i>Jim</i>	J	Je
ح	<i>ḥa</i>	<u>H</u>	ha (dengan garis di bawah)
خ	<i>Kha'</i>	Kh	ka dan ha
د	<i>Dal</i>	D	De
ر	<i>Ṣal</i>	Ṣ	zet (dengan titik di atas)
س	<i>Ra'</i>	R	Er
ص	<i>Zai</i>	Z	Zet
س	<i>Sin</i>	S	Es
ش	<i>Syin</i>	Sy	es dan ye
ص	<i>ṡad</i>	<u>S</u>	es (dengan garis di bawah)
ض	<i>d'ad</i>	<u>D</u>	de (dengan garis di bawah)

ط	<i>Ta</i>	<u>T</u>	te (dengan garis di bawah)
ظ	<i>za</i>	<u>Z</u>	zet (dengan garis di bawah)
ع	<i>'ain</i>	'	koma terbalik ke atas
غ	<i>Gain</i>	G	Ge
ف	<i>Fa'</i>	F	Ef
ق	<i>Qaf</i>	Q	Qi
ك	<i>Kaf</i>	K	Ka
ل	<i>Lam</i>	L	'el
م	<i>Mim</i>	M	'em
ن	<i>Nun</i>	N	'en
و	<i>Waw</i>	W	W
هـ	<i>Ha'</i>	H	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	”	Apostrof
ي	<i>Ya'</i>	Y	Ye

Konsonan Rangkap karena syaddah ditulis rangkap

طاة	Ditulis	'iddah
-----	---------	--------

Ta'marbutah di akhir kata bila dimatikan ditulis h

حكمة	Ditulis	<i>Hikmah</i>	جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>
------	---------	---------------	------	---------	---------------

(Ketentuan ini tidak dapat diperlakukan pada kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam Bahasa Indonesia, seperti zakat, shalat dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

- a. Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامة الأولياء	Ditulis	<i>Karâmah al-auliyâ'</i>
----------------	---------	---------------------------

- b. Bila ta“marbutah hidup atau dengan harakat, fathah atau kasrah atau dammah ditulis dengan t.

زكاة الفطر	Ditulis	<i>Zakât al-fitr</i>
------------	---------	----------------------

Vokal Pendek

َ	Fathah	ditulis	A
ِ	Kasrah	ditulis	I
ُ	Dammah	ditulis	U

Vokal Panjang

1.	Fathah + alif	ditulis	A
	جاهلية	ditulis	<i>Jâhiliyah</i>
2.	Fathah + ya“ mati	ditulis	A
	تنسى	ditulis	<i>Tansa</i>
3.	Kasrah + ya“ mati	ditulis	I
	كريم	ditulis	<i>Karîm</i>
4.	Dammah + wawu mati	ditulis	U
	فروض	Ditulis	<i>Furûd</i>

Vokal Rangkap

1.	Fathah + ya“ mati	Ditulis	Ai
	بينكم	Ditulis	<i>Bainakum</i>
2.	Fathah + wawu mati	Ditulis	Au
	قول	Ditulis	<i>Qaul</i>

Vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan apostrof

أنتم	Ditulis	<i>a“antum</i>
أعدت	Ditulis	<i>u“iddat</i>

- c. Kata sandang alif + lam

1. Bila diikuti huruf qomariyyah

القياس	Ditulis	<i>Al-qiyâs</i>
--------	---------	-----------------

2. Bila diikuti huruf syamsiyyah ditulis dengan menggunakan huruf syamsiyyah yang mengikutinya, serta menggunakan huruf I (el)-nya.

السماء	Ditulis	<i>As-samâ</i>
--------	---------	----------------

Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya.

ذوي الفروض	Ditulis	<i>Zawi al-furûd</i>
------------	---------	----------------------



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin puji syukur kami ucapkan kepada Allah Swt yang telah memberi kenikmatan, rahmat, dan hidayah-Nya kepada kita semua. Hingga pada hari ini peneliti diberikan kesempatan telah menyelesaikan tugas akhir ini. Shalawat serta salam tetap tercurah limpah kepada Baginda Nabi Muhammad Saw, keluarga, dan sahabatnya. Semoga kita semua senantiasa tergolong umat yang setia meneladani beliau dan mendapatkan syafaatnya *ila yaumil qiyamah*.

Dengan senantiasa mengharapkan pertolongan, karunia dan keridhoannya, *alhamdulillah* peneliti mampu menyelesaikan penelitian ini guna melengkapi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Ekonomi pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Pada kesempatan ini peneliti mengambil judul, “Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Kelengkapan Fitur Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Flip (Studi Kasus Generasi Z di Kabupaten Banyumas)”.

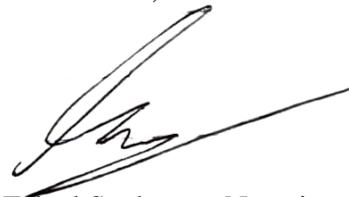
Berkenaan dengan terselesaikannya penelitian ini tentu saja tidak lepas berkat pertolongan Allah Sw serta dukungan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. KH. Muhammad Roqib, M. Ag. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. H. Jamal Abdul Aziz, M.Ag., Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Yoiz Shofwa Shafrani, S.P., M.Si., Ketua Jurusan Ekonomi dan Keuangan Islam Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

4. Dewi Laela Hilyatin, S.E., M.S.I., selaku Ketua Koordinator Prodi Ekonomi Syariah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto..
5. Sulasih, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Skripsi. Terimakasih saya ucapkan atas segala arahan, bimbingan, waktu, dan pikiran demi terselesaikannya skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan perlindungan dan kemudahan dalam setiap urusan ibu serta membalas semua kebaikan yang telah ibu lakukan.
6. Segenap dosen dan staff administrasi Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Donatur Lazismu Banyumas yang telah membantu dalam pembiayaan studi di Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dan segenap staff karyawan yang berada di Lazismu Banyumas.
8. Orang tua saya Alm. Bapak Amir Husin Nasution dan Ibu Nur Aini yang dengan ikhlas dan sabar merawat, mendidik, dan memberikan segala upaya terbaik untuk membesarkan anak-anaknya.
9. Keluarga besar Ekonomi Syariah A 2019 yang telah bersama dalam proses belajar di bangku perkuliahan.
10. Semua pihak yang telah memberikan bantuan/dukungan dan tidak dapat disebutkan satu persatu pada tulisan ini.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan dalam segi teknik penulisan maupun teori-teori yang digunakan. Semoga skripsi yang penulis selesaikan ini dapat berguna dan bermanfaat untuk semua pihak yang membaca. Semoga Allah membalas kebaikan kita semua, Aamiin.

Purwokerto, 25 Mei 2023



Faizal Syahputra Nasution
NIM. 1917201145

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI BAHASA ARAB-INDONESIA	viii
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	15
C. Tujuan Penelitian	15
D. Manfaat Penelitian	16
E. Sistematika Pembahasan	16
BAB II LANDASAN TEORI	18
A. Deskripsi Teori	18
B. Landasan Teologis	28
C. Penelitian Terdahulu	31
D. Kerangka Berpikir	36
E. Hipotesis.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	40
C. Populasi dan Sampel	40
D. Sumber Data.....	42
E. Variabel dan Indikator Penelitian.....	42

F. Metode Pengumpulan Data.....	44
G. Teknik Pengujian	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
A. Gambaran Umum Flip.....	49
B. Deskripsi Karakteristik Responden.....	52
C. Hasil Analisis Data.....	55
D. Pembahasan.....	61
BAB V PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN - LAMPIRAN	75

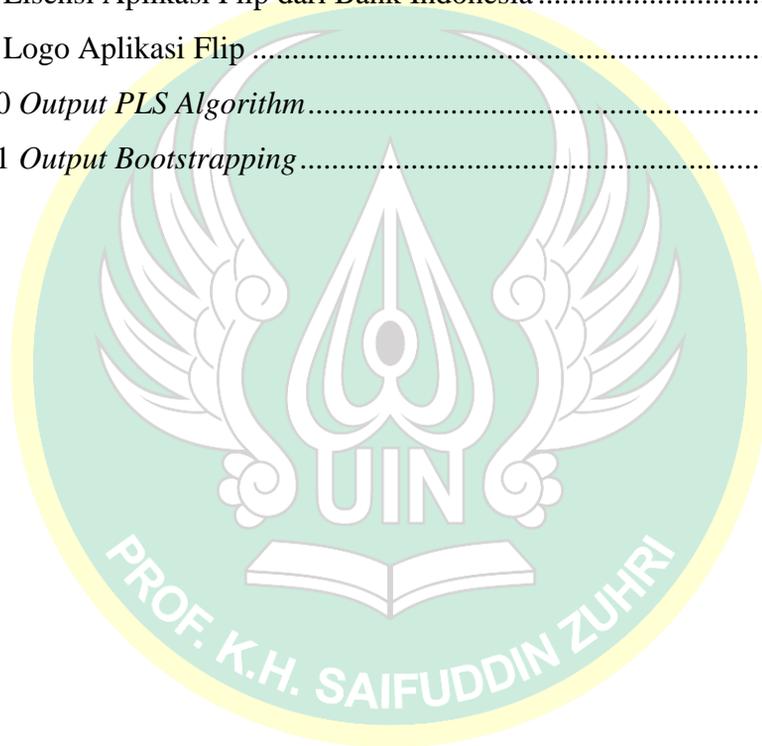


DAFTAR TABEL

Tabel 1 Nilai Transaksi Transfer Antarbank Januari –Agustus Tahun 2022.....	3
Tabel 2 Daftar Aplikasi <i>Fintech</i> di Indonesia.....	5
Tabel 3 Survei tentang Aplikasi Flip di Kabupaten Banyumas.....	10
Tabel 4 Penelitian Terdahulu.....	32
Tabel 5 Indikator Penelitian.....	43
Tabel 6 Pedoman Skala Likert.....	45
Tabel 7 <i>Rule of Thumb</i> Uji Validitas.....	47
Tabel 8 <i>Rule of Thumb</i> Uji Reliabilitas.....	47
Tabel 9 <i>Rule of Thumb Structural R-square</i>	48
Tabel 10 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	52
Tabel 11 Karakteristik Responden Berdasarkan Domisili.....	53
Tabel 12 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	54
Tabel 13 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendapatan.....	54
Tabel 14 Nilai <i>Loading Factor</i>	56
Tabel 15 Nilai dari <i>Average Variance Extracted</i>	57
Tabel 16 Nilai <i>Cross Loading</i>	57
Tabel 17 Nilai <i>Cronbach's Alpha</i> dan <i>Composite Reliability</i>	58
Tabel 18 Nilai <i>R-square</i>	59
Tabel 19 Nilai Koefisien Jalur dan <i>T-statistics</i>	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Jumlah Pengakses Internet di Indonesia.....	1
Gambar 2 Jumlah Perusahaan <i>Fintech</i> di Indonesia	3
Gambar 3 Karakteristik Responden Penelitian Terdahulu.....	7
Gambar 4 Hasil Sensus Penduduk 2020	8
Gambar 5 Komposisi Penduduk Banyumas menurut Sensus Penduduk 2020	9
Gambar 6 Model <i>Technology Acceptence Model</i>	22
Gambar 7 Kerangka Berfikir.....	36
Gambar 8 Lisensi Aplikasi Flip dari Bank Indonesia	49
Gambar 9 Logo Aplikasi Flip	51
Gambar 10 <i>Output PLS Algorithm</i>	55
Gambar 11 <i>Output Bootstrapping</i>	60



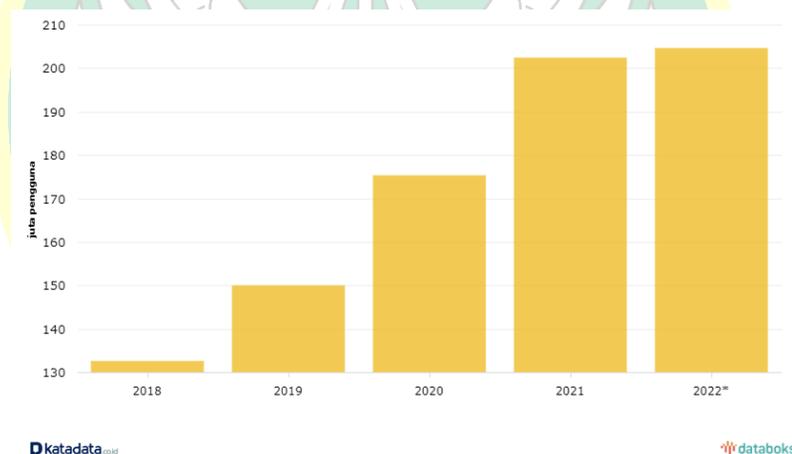
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam peralihan ke era dunia digital, teknologi dan informasi pada masa ini dapat dibidang sangat signifikan yang membawa pengaruh besar bagi perkembangan teknologi informasi. Namun pasca terjadinya pandemi mengakibatkan beberapa pergeseran perilaku masyarakat dengan lebih membiasakan diri menggunakan sarana teknologi informasi. Masyarakat sendiri termasuk di Indonesia telah memiliki kebiasaan baru yaitu susah untuk terlepas dari perangkat elektronik teknologi. Teknologi salah satunya adalah media yang menggunakan sambungan internet melalui perangkat *mobile* atau ponsel pintar, laptop maupun komputer (Sahroni, dkk., 2022).

Gambar 1 Jumlah Pengakses Internet di Indonesia

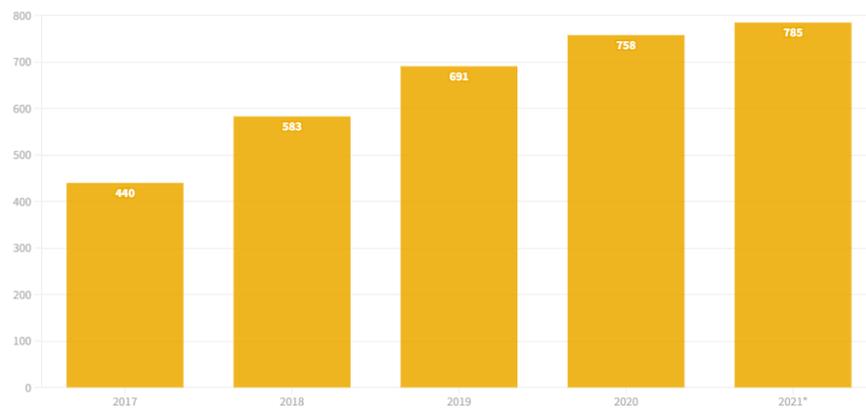


Sumber: Kata Data, 2022

Berdasarkan data yang terdapat diatas, jumlah pengguna internet di Negara Indonesia mengalami pertumbuhan yang cukup signifikan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2018, Pengguna internet di Indonesia menurut data sebesar 130 juta pengguna internet. Pada tahun berikutnya, pengguna internet mengalami pertumbuhan yang signifikan hingga pada awal tahun 2022 pengguna internet mencapai angka 200 juta lebih pengguna di Indonesia. Peningkatan ini sejalan dengan masyarakat yang sudah mulai terbiasa dengan adanya transaksi jual beli melalui *e-commerce*. Konsep bisnis perlahan

bergeser ke arah penjualan online akibat dari perilaku masyarakat yang mulai terbiasa menggunakan internet dan juga akibat dari terjadinya pandemi pada awal tahun 2021. Lonjakan terjadi cukup signifikan hingga hampir empat kali lipat transaksi jual beli online dari berbagai *e-commerce* yang ada di Indonesia (Sulasih dkk, 2021). Sektor lainnya yang juga terdampak salah satunya adalah transaksi keuangan secara digital yang kian meningkat. Masyarakat mulai cenderung untuk melakukan transaksi menggunakan perangkat elektronik atau ponsel pintar yang mereka miliki. Hal ini dapat dilihat dari angka transaksi online yang tumbuh sebesar 45%. Sebaliknya angka transaksi fisik menurun sebesar 50%. Ini disebabkan dengan berkembangnya teknologi pembayaran *online* yang jauh lebih mudah, aman, efektif, efisien serta inovatif. Teknologi keuangan tersebut bisa disebut dengan *financial technology (Fintech)* (Brahmanta & Wardhani, 2021).

Financial technology (Fintech) merupakan akses yang terbuka untuk jasa layanan keuangan formal, mendorong pertumbuhan ekonomi bangsa serta pembangunan inklusif dan berkelanjutan (Noviyanti & Erawati, 2001). Menurut peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 tentang penerapan teknologi finansial bahwa berkembangnya teknologi dan sistem informasi akan menimbulkan secara terus menerus berbagai inovasi terkait dengan teknologi finansial (Bank Indonesia, 2017). Hadirnya *Fintech* di Indonesia telah membantu masyarakat menyelesaikan berbagai masalah. Beberapa jenis-jenis *Fintech* yang ada di Indonesia diantaranya *Crowdfunding, Microfinancing, P2P Lending Service, Market Comparison, dan Digital Payment System* (Sikapi Uangmu, 2023). Salah satu dari jenis *Fintech* yaitu *Digital Payment System* merupakan jenis yang sering digunakan oleh masyarakat luas dengan contoh aplikasi BCA Mobile, BNI Mobile Banking, BRIS Online, Gopay, OVO, Dana, Shopeepay, Flip, dan lainnya. Ini menunjukkan *Fintech* telah berkembang dalam memenuhi kebutuhan masyarakat Indonesia dalam transaksi keuangan digital (Sikapi Uangmu, 2022).

Gambar 2 Jumlah Perusahaan *Fintech* di Indonesia

Sumber: UOB, PwC, dan SFA per September 2021 dalam Karnadi (2021)

Berdasarkan data diatas, menunjukkan jumlah perusahaan *Fintech* di Indonesia terus meningkat tiap tahun. Ini seiring dengan pesatnya penetrasi keuangan digital di dalam negeri. Menurut data, Indonesia terhitung memiliki 440 perusahaan *Fintech* terhitung pada 2017. Jumlahnya meningkat menjadi 785 perusahaan *Fintech* per September 2021 (Karnadi, 2021). Peningkatan dari jumlah perusahaan *Fintech* tersebut memberikan dampak dalam kemudahan masyarakat umum yang mana tidak hanya untuk bertransaksi jual-beli online saja, tetapi dalam transaksi transfer uang tanpa harus datang langsung ke bank. (Intania, 2021).

Tabel 1 Nilai Transaksi Transfer Antarbank Januari –Agustus Tahun 2022

Bulan	Nilai Transaksi
Januari	89.764.433.000.000
Februari	84.909.625.000.000
Maret	107.316.070.000.000
April	118.429.119.000.000
Mei	90.693.708.000.000
Juni	99.763.261.000.000
Juli	106.229.556.000.000
Agustus	101.283.547.000.000

Sumber: Bank Indonesia, 2022

Data diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang fluktuatif terhadap transaksi antar bank. Namun dengan peningkatan ini, terdapat beberapa masalah yang terjadi di masyarakat, salah satunya adalah pada proses transfer dengan perbedaan rekening bank antar individu yang membuat transaksi terkena biaya admin sebesar Rp. 6.500,- hingga Rp.7.500,-. (Cimbniaga, 2022). Baru-baru ini Bank Indonesia merilis layanan BI-fast dalam rangka mendukung sistem pembayaran yang *integrated, interoperable, dan interconnected*. BI fast sendiri memberikan layanan transfer antar bank Real Time dengan biaya Rp. 2.500,- per transaksinya (Bank Indonesia, 2022). Namun beberapa kalangan masih keberatan dengan biaya transfer tersebut. Beberapa orang menginginkan suatu cara agar terhindar dari biaya transfer antar bank. Mereka ingin sebuah aplikasi *Fintech* yang dapat memenuhi kebutuhan transaksi keuangan mereka dengan meminimalisir biaya yang dikeluarkan.

Flip merupakan salah satu perusahaan *Fintech* yang merupakan sebuah inovasi dalam memecahkan masalah transfer antar bank. Aplikasi Flip sendiri ialah sebuah aplikasi yang berfokus pada transaksi keuangan digital yang berbasis Android dengan berbagai fitur yang menawarkan layanan seperti transfer tanpa biaya admin antar bank yang berbeda dalam negeri, mentransfer uang ke luar negeri dengan biaya admin yang rendah, dapat melakukan pengisian saldo *e-wallet* tanpa biaya admin, pembayaran listrik, PDAM, membeli kuota internet atau pulsa, dan sebagainya. Aplikasi Flip merupakan aplikasi yang diciptakan oleh manajemen PT. Fliptech Lentera Inspirasi Pertiwi dengan berbagai pengembangan dimana aplikasi ini pada awalnya berfokus pada menyediakan layanan transfer antar bank dan pembelian paket data dan pulsa di Indonesia. Aplikasi Flip memiliki beberapa keunggulan, antara lain yang pertama adalah bebas biaya admin transfer antar bank yang berbeda, yang kedua adalah rekening penerima tidak perlu memasang aplikasi ataupun memiliki akun Flip untuk bertransaksi, dan yang ketiga Aplikasi Flip sudah disahkan secara legal dan diawasi oleh Bank Indonesia (Flip, 2023).

Sebuah aplikasi yang tersedia di Google Play Store tentu tidak terlepas dari yang namanya penilaian dari pengguna lainnya atau bisa disebut juga dengan *rating review*. *Rating* merupakan penilaian dari pengguna pada preferensi suatu produk terhadap pengalaman mereka mengacu pada keadaan psikologis dan emosional yang mereka jalani saat berinteraksi dengan produk virtual (Darmayanti, 2019). Menurut Lackermair, G, et. al., (2013) dalam Paujiah, dkk. (2022) *Rating* adalah umpan balik konsumen pada skala tertentu, semakin banyak bintang yang diberikan konsumen maka semakin tinggi peringkat. Menurut Istiqomah & Marlana (2020) semakin banyak bintang yang diberikan oleh konsumen maka menunjukkan kualitas produk yang baik, bahkan sebaliknya, semakin sedikit bintang yang diberikan maka menunjukkan kualitas produk yang buruk. Maka, orang akan mau menggunakan aplikasi tersebut jika aplikasi tersebut memiliki *rating review* atau memiliki reputasi yang baik sehingga dapat membuat pengguna percaya dan akhirnya mau menggunakan aplikasi tersebut (Hermawan & Paramita, 2021).

Tabel 2 Daftar Aplikasi *Fintech* di Indonesia

No	Nama	Rating Play Store	Rating Appstore	Rata-rata
1	Flip	4,5 / 5	4,8 / 5	4,65
2	DANA	4,4 / 5	4,8 / 5	4,6
3	OVO	4,3 / 5	4,0 / 5	4,15
4	Jenius	3,9 / 5	4,3 / 5	4,1
5	Neobank	4,0 / 5	3,8 / 5	3,9
6	Linkaja	3,8 / 5	3,6 / 5	3,7

Sumber : Google Play Store dan Appstore, 2023

Dibandingkan dengan aplikasi lainnya, Aplikasi Flip memiliki rating yang dikatakan cukup tinggi dengan 4,5 dari 5. Ini menunjukkan bahwa aplikasi Flip memiliki review yang sangat baik walaupun dalam segi jumlah unduhan masih kalah dengan aplikasi sejenis lainnya. Perbedaan pada aplikasi Flip dengan aplikasi sejenis bisa dibandingkan dengan contoh aplikasi DANA. Aplikasi DANA dapat memberikan layanan gratis transfer

bank jika nominal lebih dari 50.000 rupiah dan dibatasi dengan 10 kali transaksi gratis per bulan. Berbeda dengan Flip yang tidak ada minimal pengiriman uang dan juga tidak ada batasan transaksi dalam sebulan. Aplikasi Flip memiliki karakteristik tersendiri dimana ketika seseorang ingin mengirimkan uang, jumlah nominal transfer akan ditambahkan beberapa kode unik ketika hendak melakukan transaksi. Manfaat dari adanya kode unik ialah untuk memverifikasi transaksi kita oleh pihak Flip yang jika sudah terverifikasi maka Flip akan mengirimkan nominal transfer aslinya ke rekening yang dituju dan kode unik tersebut nantinya akan otomatis masuk ke dalam deposito aplikasi Flip pengirim (Putra & Prehanto, 2021).

Dengan berbagai fitur dan layanan yang ditawarkan oleh aplikasi Flip menyebabkan aplikasi Flip cukup diminati masyarakat umum. Hal ini terbukti dari data dari Google Play Store yang menunjukkan Flip telah diunduh sebanyak lebih dari 10 juta kali dengan rating 4,5/5.0 dari 435.857 ulasan (Google Play Store, 2023). Data lain yang bisa menunjukkan bahwa Flip merupakan aplikasi yang sudah dikenali oleh masyarakat Indonesia adalah dengan follower di Instagram sebanyak 306 ribu akun (Instagram, 2023). PT Fliptech Lentera Inspirasi Pertiwi selaku pengembang aplikasi Flip mencatat nilai transaksi pada tahun 2021 sebesar lebih dari Rp 2 triliun rupiah per bulan. Hingga kuartal ketiga tahun 2021, tercatat lebih dari 7 juta pengguna, menggunakan Aplikasi Flip untuk melakukan berbagai transaksi keuangan (Nurganingsih, 2021).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dessy dan Febby (2022) menunjukkan bahwa dalam penggunaan *Fintech*, terdapat dua generasi dengan tingkat niat yang cukup tinggi yaitu generasi Z dan diurutkan kedua terdapat Generasi Milenial (Pratiwi dan Dewi, 2022). Dari penelitian mereka dapat diambil kesimpulan bahwa Generasi Z lebih cenderung untuk menggunakan aplikasi *Fintech* salah dibandingkan generasi lainnya. Salah satu aplikasi *Fintech* yang cenderung digunakan oleh generasi Z yaitu aplikasi Flip.

Gambar 3 Karakteristik Responden Penelitian Terdahulu

Rentang Usia	Jumlah	Persentase	Keterangan	Total	Persentase
17-25 tahun	113 orang	91,90%	Jenis Kelamin		
			Pria	59	45%
			Wanita	72	55%
26-35 tahun	9 orang	7,30%	Rentang Usia		
36-50 tahun	1 orang	0,80%	17-25	58	82%
			26-35	11	16%
			46-45	1	1%
			46-55	1	1%
			Status		
			Pengguna	57	44%
			Non Pengguna	74	56%

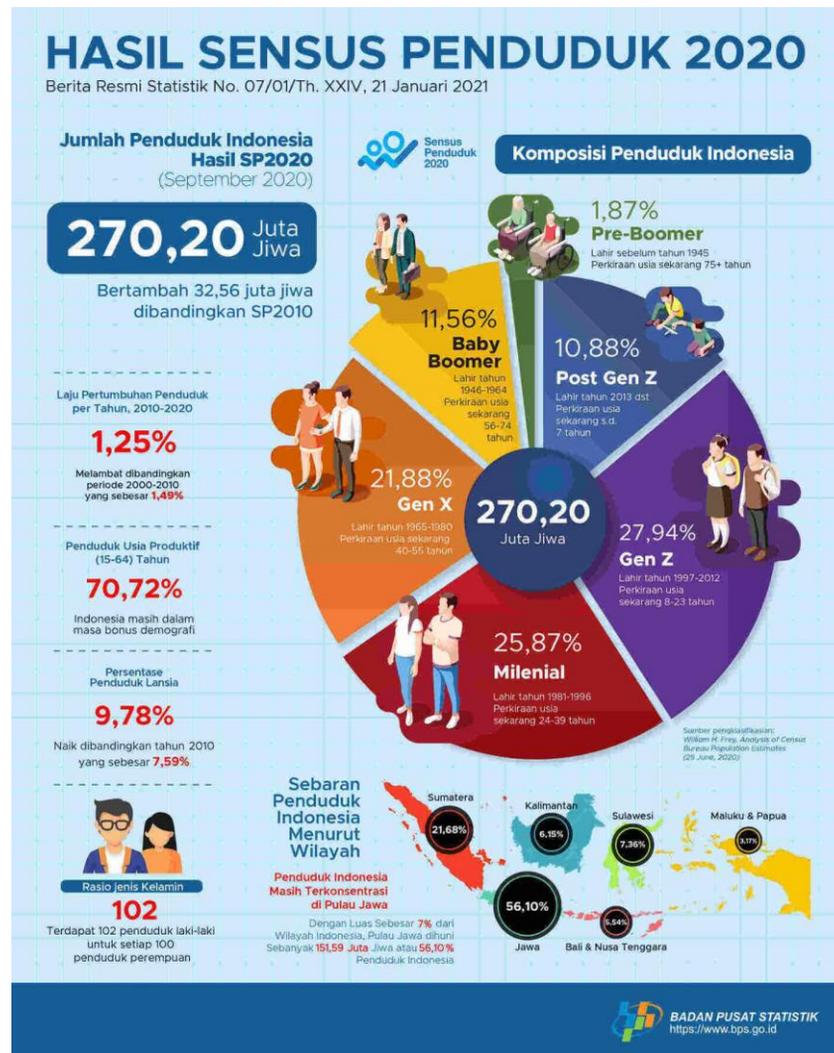
Sumber : Putra & Prehanto 2021

Sumber : Firman, dkk., 2022

Berdasarkan gambar diatas, dalam penelitian Putra dan Prehanto (2021) menunjukkan bahwa sebanyak 91,90% responden yang menggunakan aplikasi *Fintech* yang bernama Flip didominasi responden dengan usia 17-25 tahun. Ini sejalan dengan hasil dari penelitian Pratiwi dan Dewi (2022) bahwa Generasi Z merupakan generasi yang memiliki niat tertinggi dalam menggunakan *Fintech*. Teori ini juga diperkuat dalam penelitian Firman dkk., (2022) yang menunjukkan bahwa sebanyak 82% responden yang menggunakan aplikasi *Fintech* yaitu aplikasi Flip merupakan masyarakat yang berusia 17-25 tahun. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas pengguna *Fintech* khususnya aplikasi Flip merupakan Generasi Z yang berusia 17-25 tahun.

Di Indonesia sendiri dengan banyaknya teknologi yang berkembang, merupakan hal yang menguntungkan untuk membuat masyarakat Indonesia. Teknologi yang berkembang akan membuat masyarakat mudah dalam mengerjakan suatu pekerjaan. Dengan keberadaan Generasi Z yang ada di Indonesia, maka menjadi keuntungan bahwa minat menggunakan teknologi di Indonesia akan didominasi oleh generasi Z. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) yang tercatat pada sensus penduduk pada tahun 2020, Negara Indonesia memiliki total penduduk dengan jumlah sebesar 270,20 juta jiwa dengan persentase terbesar adalah Generasi Z dengan angka 27,90%.

Gambar 4 Hasil Sensus Penduduk 2020



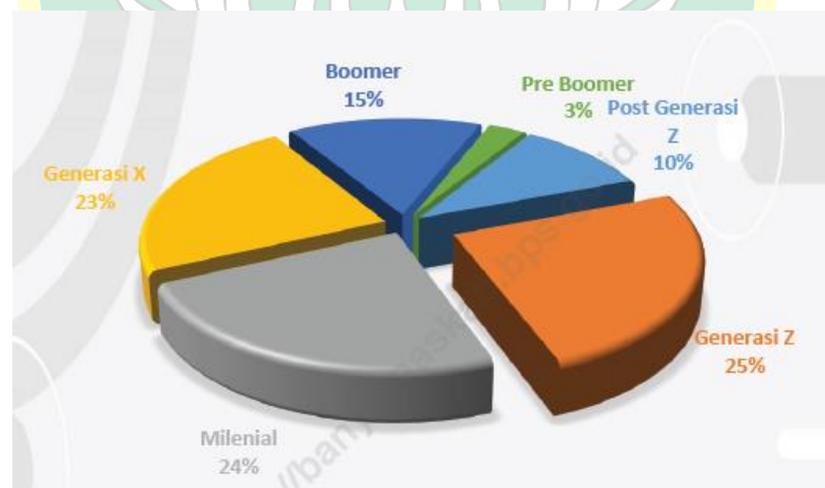
Sumber : Badan Pusat Statistik, 2021

Berdasarkan hasil survei penduduk pada gambar di atas, dapat diketahui bahwa penduduk Indonesia yang jumlahnya mencapai 270,20 juta jiwa didominasi oleh Generasi Z yang lahir di rentang tahun 1997-2012 dengan penduduk mencapai 75,2 juta jiwa atau 27,94% dari total populasi masyarakat Indonesia. Generasi Milenial atau yang lahir dari tahun 1981-1996 sebanyak 69,8 juta jiwa atau 25,87%, disusul dengan Generasi X yang lahir pada tahun 1965-1980 sebanyak 59,1 juta jiwa atau 21,88%. Sisanya yaitu penduduk Generasi Baby Boomers atau penduduk yang lahir pada tahun 1946-1964 sebanyak 31,23 juta jiwa atau 11,56%, Generasi Post Gen Z

atau penduduk yang lahir pada tahun 2013-2020 sebanyak 29,3 juta jiwa atau 10,88% dan Generasi Pre-Boomer atau generasi yang lahir sebelum tahun 1945 sebanyak 5,05 juta jiwa atau 1,87%.

Berdasarkan data pada gambar 4 maka mayoritas penduduk Indonesia merupakan generasi Z. Sebutan “Generasi Z” mengacu pada orang-orang tertentu yang lahir di era internet, ketika teknologi canggih seperti kecerdasan buatan, bioteknologi, mobil otonom, nanoteknologi, dan robotika sudah menjadi hal yang lumrah (Pratiwi, 2021). Generasi Z memiliki peran yang cukup signifikan dalam perkembangan industri 4.0 karena karakternya yang mudah dalam menerima suatu teknologi. Generasi Z tumbuh bersama dengan kemajuan teknologi, sehingga mereka juga tidak terlalu asing dengan sistem digital pembelian dan pembayaran digital (Alinea.id, 2020). Generasi Z juga merupakan generasi yang mendominasi di beberapa daerah di Indonesia, salah satunya adalah Kabupaten Banyumas.

Gambar 5 Komposisi Penduduk Banyumas menurut Sensus Penduduk 2020



Sumber : BPS Banyumas, 2021

Jumlah penduduk Kabupaten Banyumas pada September 2020 sebanyak 1.776.918 jiwa dengan laju pertumbuhan penduduk sebesar 1,30 persen per tahun. Dari keseluruhan penduduk di Kabupaten Banyumas, Generasi Z merupakan generasi yang memiliki persentase terbanyak

sebanyak 25% atau jika dijumlahkan maka sebanyak 355.384 orang. Lalu diikuti oleh Generasi Millennial dengan 24% dan Generasi X dengan 23% (BPS Banyumas, 2021). Bisa dikatakan bahwa Kabupaten Banyumas didominasi oleh generasi muda. Ini dikarenakan terdapat beberapa perguruan tinggi ternama dan banyaknya sekolah negeri membuat Generasi muda berkumpul dari berbagai daerah untuk melanjutkan studi ataupun mencari penghasilan di Kabupaten Banyumas. Maka dari itu generasi muda termasuk Generasi Z memiliki banyak andil dalam dalam perekonomian di Kabupaten Banyumas.

Tabel 3 Survei tentang Aplikasi Flip di Kabupaten Banyumas

Kategori	Persentase	Jumlah Responden	Usia	Persentase	Jumlah Responden
Mengetahui Aplikasi Flip	88,5%	45	21 Tahun	48,1%	25
Tidak Mengetahui Aplikasi Flip	13,5%	7	20 Tahun	19,2%	10
			22 Tahun	17,3 %	9
			Lainnya	15,4 %	8

Sumber : Data Primer

Pada penelitian terdahulu menunjukkan bahwa responden penelitian *Fintech* salah satunya aplikasi Flip didominasi oleh generasi Z. Ini didukung dengan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di Kabupaten Banyumas. Observasi Awal yang dilakukan menunjukkan bahwa responden yang mengetahui aplikasi Flip juga didominasi oleh generasi Z. Pada observasi awal dengan jumlah 52 responden yang telah dilakukan oleh peneliti, menunjukkan bahwa mayoritas responden merupakan generasi Z dan diantara responden yang mengetahui aplikasi Flip sebesar 88,5% dan yang tidak mengetahui aplikasi Flip sebanyak 13,5%. Data observasi menunjukkan responden pada observasi awal sebagian besar adalah Mahasiswa dengan persentasi 93,9% dan 10,1% merupakan pelaku usaha. Dari jawaban responden yang telah menggunakan aplikasi Flip, mereka menggunakan

aplikasi tersebut untuk berbagai keperluan seperti transfer uang, isi ulang *e-wallet*, membayar listrik rumah, membeli paket data internet dan lainnya (Data Primer, 2022).

Anak muda semakin terbiasa melakukan transaksi digital dikarenakan dengan kemudahan teknologi yang semakin berkembang dan semakin mudah diakses, Hal ini dapat terlihat dengan peningkatan signifikan pada transaksi digital banking, uang elektronik atau *e-wallet* maupun transaksi di *e-commerce* yang banyak digunakan oleh anak muda. Dalam menunjang transaksi keuangan, Anak muda di wilayah Kabupaten Banyumas terutama para mahasiswa seringkali menggunakan *Fintech* dalam menunjang transaksi keuangan mereka. Dari pengamatan di beberapa universitas di Kabupaten Banyumas, para mahasiswa terlihat menggunakan aplikasi *Fintech* yang salah satunya adalah aplikasi Flip. Mereka menggunakan aplikasi tersebut berbasal untuk menghindari biaya admin transfer antar bank dan juga dapat digunakan untuk membeli kuota data internet yang menurut mereka lebih murah dari toko *offline* maupun *platform online* lainnya.

Dalam memenuhi kebutuhan manusia, Islam menganjurkan untuk bisa berhemat dalam pengeluaran dan tidak berlebih-lebihan. Salah satu pengamalan dalam berhemat terdapat pada aplikasi Flip yang mampu membuat transaksi seseorang lebih hemat dikarenakan biaya dalam layanan aplikasi Flip lebih murah dibandingkan dengan aplikasi lainnya. Anjuran untuk tidak berhemat dan tidak berlebihan tercantum pada Q.S. Al-A'raf Ayat 31 dan Al-Furqon Ayat 67 :

يٰۤاَيُّهَا اٰدَمُ خُذْ وَاٰزِيۡنَكَم مِّنۡ عِنۡدِ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوۡا وَاشْرَبُوۡا وَلَا تُسْرِفُوۡا اِنَّهٗ
لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِيۡنَ

“Dan makan dan minumlah kalian, tetapi janganlah kalian berlebihan. Karena sesungguhnya Allah tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan.”
(Q.S. Al-A'raf : 31)

وَالَّذِينَ إِذَا أَنْفَقُوا لَمْ يُسْرِفُوا وَلَمْ يَقْتُرُوا وَكَانَ بَيْنَ ذَلِكَ قَوَامًا

“Dan orang-orang yang apabila membelanjakan (harta), mereka tidak berlebihan, dan tidak (pula kikir), dan adalah (pembelanjaan itu) di tengah-tengah antara demikian.” (Q.S. Al-Furqon : 67)

Pada ayat diatas menjelaskan bahwa Allah melarang kita untuk berlebih-lebihan dalam menggunakan harta. Dikarenakan dalam ekonomi islam terdapat prinsip kebutuhan yang mana tidak sejalan dengan ekonomi konvensional yang memiliki prinsip atau kepuasan dan rasionalitas. Termasuk dalam transaksi keuangan manusia dianjurkan untuk berhemat atau tidak berlebih-lebihan dalam menggunakan harta yang dimiliki agar pengeluaran bisa ditekan seefisien mungkin. Aplikasi Flip merupakan contoh dari pengamalan ayat diatas. Aplikasi Flip menawarkan pengiriman uang tanpa biaya admin sehingga masyarakat bisa lebih hemat dibandingkan jika melakukan transaksi biasa.

Dengan uraian penjelasan masalah diatas, peneliti ingin memahami bagaimana minat menggunakan aplikasi Flip berdasarkan teori *Technology Acceptance Model* (TAM). Dalam perilaku seseorang sebelum menggunakan sebuah sistem teknologi salah satunya dalam menggunakan aplikasi Flip, Davis dalam teori *Technology Acceptance Model* (TAM) menyatakan bahwa ada dua aspek yang mempengaruhi minat seseorang dalam menggunakan suatu teknologi. Dua aspek yang dimaksud dalam teori TAM tersebut diantaranya adalah persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan (Jogiyanto, 2007:111).

Menurut Jogiyanto (2007:116) minat atau intensi (*behavioral intention*) adalah suatu keinginan atau minat seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Seseorang akan melakukan suatu perilaku jika mempunyai keinginan atau minat (*behavioral intention*) untuk melakukannya. Dapat diambil kesimpulan bahwa minat seorang individu dalam melakukan atau menggunakan suatu teknologi tertentu apabila

individu tersebut percaya bahwa teknologi yang digunakan dapat membuat peningkatan kinerja serta teknologi tersebut dipercaya mudah untuk digunakan atau tidak membutuhkan usaha yang besar. Dalam teori *Technology Acceptance Model* menyatakan bahwa suatu perilaku atau tindakan seseorang dalam menggunakan suatu teknologi dipengaruhi oleh minat perilaku dari orang tersebut. Semakin besar minat seseorang dalam menggunakan suatu teknologi, maka akan semakin besar kemungkinan seseorang akan menggunakan teknologi tersebut.

Menurut Efendi, dkk (2020) istilah minat, intensi, dan niat memiliki arti yang sama. Intensi didefinisikan sebagai niat yang diasumsikan untuk melihat seberapa besar faktor motivasi mempengaruhi perilaku. Menurut Kotler dan Keller (2016) intensi pembelian merupakan suatu perilaku konsumen yang mana konsumen memiliki keinginan dalam membeli atau memilih suatu produk, berdasarkan pengalaman dalam memilih, menggunakan, dan mengonsumsi atau bahkan menginginkan suatu produk (Suryowati & Nurhasanah, 2020). Sehingga bisa dikatakan bahwa minat atau intensi seseorang dalam membeli produk ataupun menggunakan produk timbul setelah seseorang menggunakan produk ataupun sebelum menggunakan produk tersebut.

Persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) menurut Davis (1989) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerjanya (Jogiyanto, 2007:114). Menurut Rahmatsyah (2011) dalam Inayah (2020) persepsi kemanfaatan didefinisikan sebagai kemungkinan dari individu ataupun pengguna potensial yang menggunakan suatu teknologi atau aplikasi tertentu yang bertujuan mempermudah seseorang dalam kinerja pekerjaannya. Masyarakat Banyumas sendiri merupakan masyarakat yang bisa dikatakan sudah terbiasa dengan teknologi. mereka akan menggunakan suatu teknologi jika memiliki manfaat bagi mereka. Aplikasi Flip sendiri dianggap oleh beberapa masyarakat Banyumas memiliki manfaat yang cukup besar dalam hal

transaksi keuangan diantaranya adalah menghilangkan biaya transfer antar bank dan biaya layanan yang lebih murah dibandingkan dengan aplikasi sejenis lainnya.

Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (Jogiyanto, 2007:115). Persepsi kemudahan penggunaan merupakan suatu pandangan seorang individu bahwa jika dalam menggunakan suatu sistem teknologi tertentu maka akan terbebas dari usaha (Wildan, 2019). Menurut Amijaya (2010) perilaku seseorang akan dipengaruhi oleh kemudahan khususnya, semakin tinggi persepsi seseorang tentang kemudahan dalam menggunakan sistem, semakin tinggi tingkat penggunaan sistem. Dengan kata lain, jika seseorang menganggap sistem baru mudah digunakan, mereka cenderung akan menggunakannya. Selain dari dua faktor yang dijelaskan diatas, peneliti menambahkan satu faktor yaitu kelengkapan fitur. Kemudahan dalam menggunakan teknologi bagi masyarakat Banyumas sangat berpengaruh dari sebagian besar orang karena jika suatu teknologi itu sulit digunakan, masyarakat Banyumas tidak terlalu tertarik dalam menggunakannya. Aplikasi Flip dianggap sebagian masyarakat Banyumas memiliki kemudahan dalam penggunaannya dikarenakan UI (*user interface*) yang digunakan oleh aplikasi cukup mudah digunakan dan mudah dipahami.

Kelengkapan fitur menurut Natalia dan Ginting (2018) menyatakan bahwa kelengkapan fitur mempengaruhi seseorang dalam menggunakan suatu sistem teknologi. Kelengkapan fitur pada aplikasi informasi menurut Kotler dan Armstrong (2006) dijelaskan bahwa fitur merupakan alat bersaing yang membedakan produk suatu perusahaan dengan perusahaan lainnya (Natalia & Ginting, 2018). Menurut Ainscough dan Luckett dalam Pranidana (2011) fitur merupakan perlengkapan dalam pemenuhan interaktivitas konsumen adalah kriteria yang cukup penting dalam menarik perhatian para konsumen terhadap penyampaian jasa internet. Kelengkapan fitur cukup

berpengaruh bagi masyarakat Banyumas dalam menggunakan suatu aplikasi. Beberapa masyarakat Banyumas menganggap bahwa aplikasi Flip memiliki fitur yang cukup banyak dari gratis transfer antar bank, pembelian pulsa elektronik, pembayaran listrik dan lainnya.

Dari penjelasan uraian diatas, membuat peneliti ingin melakukan penelitian terhadap masalah diatas dengan judul Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Kelengkapan Fitur Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Flip Studi Kasus Generasi Z di Kabupaten Banyumas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan apa yang diurai di dalam latar belakang masalah penelitian, maka peneliti rumuskan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah persepsi kemanfaatan berpengaruh terhadap minat Generasi Z di Kabupaten Banyumas dalam menggunakan aplikasi Flip?
2. Apakah persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat Generasi Z di Kabupaten Banyumas dalam menggunakan aplikasi Flip?
3. Apakah kelengkapan fitur berpengaruh terhadap minat Generasi Z di Kabupaten Banyumas dalam menggunakan aplikasi Flip?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai dari penelitian yaitu:

1. Mengetahui pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap minat Generasi Z di Kabupaten Banyumas dalam menggunakan aplikasi Flip.
2. Mengetahui pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat Generasi Z di Kabupaten Banyumas dalam menggunakan aplikasi Flip.

3. Mengetahui pengaruh kelengkapan fitur terhadap minat Generasi Z di Kabupaten Banyumas dalam menggunakan aplikasi Flip.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan berkaitan dengan adanya penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai variabel apa saja yang mempengaruhi minat Generasi Z dalam menggunakan aplikasi Flip sebagai perantara transfer interbank, serta diharapkan juga dapat digunakan sebagai sarana pengembangan pengetahuan yang secara teoritis dipelajari di bangku perkuliahan.

b. Manfaat Praktis

Manfaat hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sektor keuangan digital di Indonesia dalam menyediakan layanan yang lebih baik dan juga untuk lebih memahami konsumen yang dijadikan sasaran, mengedukasi konsumen tentang keuntungan menggunakan layanan digital. Kemudian menjadi sebuah ajakan bagi masyarakat luas untuk beralih menggunakan layanan digital seperti Flip sebagai alat untuk melakukan setiap transaksi keuangan.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan pada penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu pendahuluan, tinjauan pustaka, metodologi penelitian, analisis data, dan kesimpulan dan saran. Adapun isi dari masing-masing bab sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menyajikan landasan teori, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian dan kerangka penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menyajikan metode penelitian yang dilakukan yang berisi populasi dan sampel penelitian, sumber data dan metode pengumpulan data, variabel penelitian, dan metode analisis data.

BAB IV : ANALISIS DATA

Bab ini menguraikan mengenai hasil pengumpulan data, karakteristik responden, analisis deskriptif dari variabel penelitian, hasil uji model pengukuran dan analisis hipotesis untuk menjawab rumusan masalah.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan kesimpulan mengenai penelitian secara menyeluruh serta memberikan saran penelitian bagi peneliti selanjutnya, kemudian penyampaian keterbatasan dalam penelitian.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. *Financial Technology (Fintech)*

a. Pengertian *Financial Technology*

Menurut Wildan (2019) *Financial Technology* atau “*Fintech*” merupakan penggunaan dari teknologi dalam membantu masalah keuangan. *Fintech* juga bisa diartikan untuk menunjukkan beberapa perusahaan yang memberikan inovasi teknologi keuangan yang modern kepada masyarakat. Berdasarkan surat edaran Bank Indonesia dengan No.18/22/DKSP pada tahun 2016 terkait Penyelenggaraan Layanan Keuangan Digital (LKD) menerangkan bahwa kegiatan dari Layanan Keuangan Digital merupakan penggunaan dari teknologi yang berbasis *mobile* dan juga berbasis situs dalam layanan sistem pembayaran dan keuangan yang dimana dilakukan dengan kerja sama dengan pihak lain dalam rangka mewujudkan keuangan inklusif (Bank Indonesia, 2016).

Menurut Alamsyah (2016) dalam Wildan (2019) Keuangan inklusif ialah sebuah upaya dalam rangka menghilangkan hambatan-hambatan berupa harga dan non-harga dalam pemanfaatan layanan jasa keuangan oleh publik. Menurut Amalia (2017) tujuan dari perkembangan keuangan inklusif diantaranya memberikan kepada seluruh lapisan masyarakat berupa akses layanan keuangan yang lebih luas, menghadirkan produk dan layanan keuangan yang dibutuhkan oleh masyarakat, meningkatkan kesadaran masyarakat akan layanan keuangan, memperluas akses layanan keuangan terhadap masyarakat, meningkatkan kerjasama antara bank, lembaga keuangan mikro, dan lembaga non-bank, serta memaksimalkan potensi dari teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam memperluas jangkauan layanan keuangan. Finansial teknologi

sendiri tidak termasuk pada layanan perbankan namun merupakan model bisnis yang baru dalam bidang keuangan.

Menurut Amalia (2016) dalam Wildan (2019) Finansial teknologi atau *Fintech* sebagai inovasi terbaru dari perusahaan dalam memberikan cara baru seseorang dalam bertransaksi, seperti mengirim uang, membayar tagihan, meminjam atau meminjamkan uang dan juga mereka dapat menginvestasikan uang. Finansial teknologi atau *Fintech* sendiri merupakan gabungan dari teknologi informasi dengan layanan keuangan dimana teknologi digunakan sebagai otomatisasi dengan mesin dari penggunaan media internet dengan tujuan memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam mengakses layanan keuangan. (Saadah, 2018)

b. Jenis-Jenis *Financial Technology* di Indonesia

Keberadaan dari layanan *Fintech* telah dipercaya oleh masyarakat Indonesia dalam membantu menyelesaikan berbagai masalah keuangan. Jenis-jenis *Fintech* yang sedang berkembang di negara Indonesia menurut Sikapi Uangmu (OJK) antara lain :

1) *Crowdfunding*

Crowdfunding atau penggalangan dana merupakan penggunaan teknologi keuangan dimana individu dapat mengumpulkan uang untuk atau berkontribusi pada suatu tujuan atau program sosial yang penting bagi mereka.

2) *Microfinancing*

Fintech ini merupakan salah satu layanan finansial teknologi yang membantu masyarakat dari kalangan menengah ke bawah dalam mengelola uang untuk kehidupan sehari-hari mereka. Sebagian besar orang di tingkat sosial ekonomi ini sulit untuk mengakses layanan perbankan, mereka berjuang untuk mendapatkan pinjaman untuk dijadikan sebagai modal usaha dalam mengembangkan usaha bisnis atau memenuhi kebutuhan hidup mereka. Jenis ini menggunakan sistem mentransfer dana

atau modal yang berasal dari pemberi pinjaman kepada calon peminjam secara langsung, *Fintech* jenis ini dapat mengatasi masalah dengan struktur bisnis yang diatur sedemikian rupa sehingga peminjam dapat memperoleh pengembalian yang kompetitif bagi pemberi pinjaman.

3) *P2P Lending Service*

Jenis *Fintech* ini bertujuan dalam memenuhi kebutuhan masyarakat dengan memberikan bantuan akses keuangan. Dengan adanya *Fintech* jenis ini, masyarakat mampu meminjam dana tanpa harus membuang waktu yang banyak untuk pemenuhan kebutuhan tanpa harus melewati prosedur yang rumit yang sering terjadi pada bank konvensional.

4) *Market Comparison*

Jenis *Fintech* ini membantu masyarakat untuk lebih mudah membandingkan beberapa item keuangan dari berbagai perusahaan jasa keuangan. Pengguna dapat menemukan berbagai pilihan investasi yang cocok untuk kebutuhan di masa yang akan datang.

5) *Digital Payment System*

Layanan yang ditawarkan oleh *Fintech* ini meliputi menawarkan jasa pembayaran berbagai tagihan, termasuk pulsa dan pascabayar, tagihan listrik atau token listrik PLN, kartu kredit, dan lain sebagainya. *Fintech* jenis ini biasanya berbentuk keagenan dalam membantu masyarakat Indonesia terutama masyarakat yang sulit memiliki akses ke bank, untuk melakukan pembayaran berbagai macam tagihan setiap bulannya.

c. *Dasar Hukum Financial Technology*

Lembaga-lembaga berwenang di Indonesia telah mengatur dari keberadaan industri *Fintech* dengan tujuan melindungi hak-hak dari para pengguna produk *Fintech*. Lembaga yang dimaksud adalah

Bank Indonesia, Otoritas Jasa Keuangan dan Majelis Ulama Indonesia yang merupakan pihak memiliki hak dalam penetapan regulasi untuk mengatur berkembangnya *Fintech* di Indonesia, Beberapa regulasi tersebut antara lain:

- 1) Peraturan Bank Indonesia No. 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran
- 2) Surat Edaran Bank Indonesia No. 18/22/DKSP/2016 perihal Layanan Keuangan Digital
- 3) Peraturan Bank Indonesia No. 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik
- 4) Fatwa Dewan Syariah Nasional dan Majelis Ulama Indonesia No. 116/DSN-MUI/IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah
- 5) Fatwa Dewan Syariah Nasional dan Majelis Ulama Indonesia No. 117/DSN-MUI/II/2018 tentang Layanan Pembiayaan Syariah Berbasis Teknologi Informasi Berdasarkan Prinsip Syariah

Regulasi yang berkaitan dengan operasional industri finansial teknologi sangat dibutuhkan oleh masyarakat sebagai pedoman dalam menggunakan layanan finansial teknologi. Berlaku juga bagi masyarakat muslim di Indonesia yang perlu sebuah pedoman dalam mengetahui batasan yang ada dalam bertransaksi menggunakan finansial teknologi. Ini dikarenakan fenomena dari munculnya *Fintech* masih tergolong hal yang masih baru bagi sebagian masyarakat dan masih belum banyak aplikasi finansial teknologi yang berbasis syariah (Wildan, 2019).

2. Teori *Technology Acceptance Model* (TAM)

Salah satu teori yang menjelaskan penerimaan individu dalam menggunakan teknologi adalah teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang diperkenalkan oleh Fred D. Davis pada tahun 1989. Teori TAM menyatakan penerimaan oleh seorang individu terhadap suatu teknologi dipengaruhi oleh beberapa aspek. Teori TAM menjelaskan bahwa seseorang akan memiliki minat untuk menggunakan suatu

teknologi tertentu jika dia merasa teknologi tersebut bermanfaat dalam penggunaannya dan mudah untuk dioperasikan atau digunakan. Teori TAM didasari oleh beberapa hal yaitu persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Sikap terhadap perilaku (*attitude towards behavior*) atau sikap menggunakan teknologi (*attitude towards using technology*), dan minat perilaku menggunakan teknologi (*behavioral intention to use*) (Jogiyanto, 2007:112). Model dari teori TAM dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 6 Model *Technology Acceptance Model*



Pada gambar model di atas, dapat terlihat bahwa persepsi kemudahan penggunaan dapat mempengaruhi persepsi kemanfaatan, hal ini didasari dengan semakin mudahnya suatu teknologi untuk digunakan, maka akan semakin memberikan manfaat teknologi tersebut dalam menunjang aktivitas dan dapat meningkatkan kinerjanya. Di lain sisi persepsi kemanfaatan atau *perceived usefulness* dengan persepsi kemudahan penggunaan atau *perceived ease of use* mampu memberikan pengaruh terhadap sikap seseorang dalam penggunaan sebuah teknologi baru (*attitude toward using*). Menurut Inayah (2020) terdapat dua respon yang dihasilkan oleh individu tersebut yaitu menerima teknologi atau

menolak teknologi tersebut. Menurut Kusuma (2014) dalam Inayah (2020) seorang individu akan menerima teknologi tertentu apabila pada penggunaannya mudah untuk dioperasikan atau digunakan dan memiliki manfaat bagi dirinya, namun sebaliknya seseorang akan menolak inovasi teknologi jika dirasa inovasi tersebut menyulitkan dalam penggunaannya dan kurang bermanfaat bagi dirinya.

Dalam teori TAM menjelaskan juga minat seseorang untuk menggunakan suatu teknologi baru (*behavioral intention*) juga dipengaruhi oleh aspek sikap seseorang untuk menggunakan suatu teknologi (*attitude toward using*). Namun pada TAM yang lebih terbaru, sikap terhadap penggunaan teknologi (*attitude toward using*) dihilangkan ini dikarenakan terdapat pengaruh yang kuat dari persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) terhadap minat penggunaan suatu teknologi (*behavioral intention*), sedangkan pengaruh dari persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) terhadap sikap terhadap penggunaan teknologi (*attitude toward using*) dinyatakan cukup lemah. Hal ini disebabkan saat sebuah teknologi memiliki suatu manfaat, masyarakat cenderung memiliki minat untuk menggunakan teknologi tersebut meskipun mereka tidak mempunyai sikap yang positif terhadap teknologi tersebut (Jogiyanto, 2007:116).

Menurut Jogiyanto (2007) dalam Inayah (2019) teori TAM (*Technology Acceptance Model*) ialah model perilaku yang mampu menggambarkan alasan banyaknya sistem teknologi yang gagal untuk diterapkan di masyarakat dikarenakan penggunaannya tidak mempunyai minat untuk menggunakan teknologi tersebut. Cukup sedikit model-model dari penerapan sistem teknologi informasi yang mempertimbangkan faktor psikologis di dalamnya dan teori TAM merupakan salah satu teori yang memasukkan faktor psikologis. Teori TAM (*Technology Acceptance Model*) telah diuji dengan berbagai penelitian dan juga telah dibandingkan dengan teori lainnya seperti TRA

(*Theory Reason Action*) dan TPB (*Theory Planned Behaviour*) dan hasilnya juga cukup konsisten dan baik sehingga teori TAM dapat digunakan untuk menganalisis penerimaan dari sebuah teknologi yang baru dari seorang individu.

3. Persepsi Kemanfaatan (*Perceived Usefulness*)

Menurut Davis (1989) persepsi kemanfaatan didefinisikan sebagai sebesar apa seseorang percaya bahwa dalam menggunakan suatu sistem teknologi mampu meningkatkan kinerjanya (Jogiyanto, 2007:114). Persepsi kemanfaatan menurut Rahmatsyah (2011) dalam Inayah (2020) dikatakan sebagai kemungkinan dari seorang individu ataupun pengguna yang potensial dalam menggunakan aplikasi tertentu untuk mempermudah kinerja atas pekerjaannya. Menurut Thompson (1991) dalam Silaen dan Prabawani (2019) menjelaskan bahwa seseorang akan menggunakan sebuah teknologi jika dia mengetahui manfaat yang ditimbulkan teknologi jika digunakan.

Semakin mudah individu untuk menggunakan internet, semakin mudah juga untuk mendapatkan manfaat dari teknologi tersebut. Dengan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa persepsi kemanfaatan merupakan seberapa besar keyakinan atau kepercayaan dari seorang individu jika dalam penggunaan sebuah teknologi akan menimbulkan manfaat yang mempermudah aktivitasnya serta mampu meningkatkan produktivitas kinerjanya. Indikator dari persepsi kemanfaatan menurut Davis (1989) dalam Jogiyanto (2007) antara lain:

a. Membuat pekerjaan menjadi lebih cepat (*work more quickly*)

Penggunaan dari sebuah teknologi yaitu aplikasi Flip mampu menyelesaikan pekerjaan menjadi lebih cepat.

b. Meningkatkan produktivitas (*increase productivity*)

Dengan pekerjaan yang mampu menghemat lebih banyak waktu dalam penggunaan teknologi dari aplikasi Flip maka akan mampu meningkatkan tingkat produktivitas seorang individu dalam bekerja.

c. Kinerja pekerjaan (*job performance*)

Menggunakan teknologi dari aplikasi Flip mampu meningkatkan produktivitas sehingga membantu memperbaiki kinerja dari seseorang dalam melakukan suatu pekerjaan.

d. Efektif (*effectiveness*)

Menggunakan teknologi aplikasi Flip dapat memberikan dampak yang positif terhadap efektifitas dalam melakukan suatu pekerjaan.

e. Membuat pekerjaan menjadi lebih mudah (*makes job easier*)

Dengan penggunaan dari teknologi aplikasi Flip mampu membuat sebuah pekerjaan yang dilakukan seseorang menjadi lebih mudah.

f. Bermanfaat (*useful*)

Penggunaan dari teknologi aplikasi Flip dapat memberikan manfaat yang membantu seseorang dalam melakukan kegiatannya.

4. Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived ease of use*)

Pengertian dari persepsi kemudahan penggunaan ialah sebesar apa seorang individu percaya bahwa dalam penggunaan dari teknologi tertentu akan terbebas dari usaha (Jogiyanto, 2007:115). Menurut Wildan (2019) Persepsi kemudahan penggunaan ialah suatu kepercayaan dari seorang individu tertentu bahwa dalam menggunakan suatu sistem teknologi maka akan terbebas dari suatu usaha. Menurut Istiarni dan Hadiprajitno (2014) persepsi seseorang tentang kemudahan penggunaan teknologi digambarkan sebagai tingkat kepercayaan seseorang terhadap kemampuan mereka untuk mudah memahami dan menggunakan komputer. Dapat diambil kesimpulan bahwa jika kemungkinan seorang individu untuk menggunakan suatu sistem teknologi dipengaruhi dari seberapa percaya individu tersebut menganggap suatu sistem teknologi mudah untuk dioperasikan atau digunakan.

Menurut Davis (1989) dalam Jogiyanto (2007) indikator dari persepsi kemudahan penggunaan yaitu:

- a. Mudah untuk dipelajari (*easy of learn*)

Penggunaan sebuah teknologi mudah untuk dipelajari. Dalam penelitian ini maksudnya adalah bahwa cara menggunakan aplikasi Flip mudah untuk dipelajari.

- b. Mudah menjadi terampil atau mahir (*easy to become skillful*)

Karena penggunaan teknologi mudah untuk dipelajari maka dapat membuat seseorang menjadi terampil dalam menggunakannya dan tidak mengalami kebingungan dalam penggunaannya. Hal tersebut dimaksudkan bahwa karena penggunaan aplikasi Flip mudah dipelajari maka pengguna dapat dengan mahir menggunakannya dan tidak bingung dalam penggunaannya.

- c. Jelas serta dapat dipahami (*clear and understandable*)

Penggunaan dari sebuah teknologi yaitu aplikasi Flip jelas dan mampu dipahami dengan mudah. Fitur yang terdapat pada sebuah teknologi jelas penggunaannya dan tidak terlalu bertele-tele.

- d. Mudah untuk dioperasikan atau digunakan (*easy to use*)

Penggunaan dari sebuah teknologi yaitu aplikasi Flip dirasa mudah untuk digunakan dalam melakukan transaksi keuangan.

- e. Bersifat Fleksibel (*flexible*)

Sebuah teknologi dalam hal ini aplikasi Flip bersifat fleksibel untuk dioperasikan. Artinya dapat dioperasikan atau digunakan kapanpun dan dimanapun.

- f. Dapat dikontrol (*controllable*)

Penggunaan dari sebuah teknologi dalam hal ini aplikasi Flip dapat dikontrol oleh pengguna dan jarang terjadi kesalahan dalam penggunaannya.

5. Kelengkapan Fitur

Menurut Kotler dan Armstrong (2006) kelengkapan fitur pada aplikasi informasi dijelaskan bahwa Fitur merupakan alat bersaing yang mampu membedakan suatu produk suatu perusahaan dengan perusahaan lainnya (Natalia & Ginting, 2018). Menurut Ainscough dan Lockett (2000)

dalam Pranidana (2011) fitur merupakan perlengkapan untuk aktivitas konsumen dan merupakan kriteria yang cukup penting dalam menarik perhatian konsumen di dalam penyampaian jasa internet. Menurut Pambudi (2014) inovasi sebuah produk berkaitan dengan ketersediaan dari sebuah teknologi yang tepat, pengenalan produk yang sesuai, dan pengembangan dari jasa.. Dengan adanya inovasi produk berupa fitur-fitur pelengkap pada sebuah aplikasi *Fintech*, maka diharapkan dapat membuat masyarakat menggunakan finansial teknologi dengan optimal. Menurut Isloko (2008) kelengkapan fitur dibangun oleh beberapa unsur yaitu:

a. Keragaman fitur yang tersedia

Fitur yang disediakan oleh pengembang aplikasi dalam hal ini aplikasi Flip menawarkan fitur yang beragam untuk digunakan.

b. Fitur sesuai dengan apa yang diharapkan

Masyarakat mengharapkan fitur yang ditawarkan oleh aplikasi Flip sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

c. Fitur memiliki keunggulan.

Dalam aplikasi Flip diharapkan memiliki fitur unggulan dibandingkan dengan aplikasi sejenis lainnya.

6. Minat Penggunaan (*Behavioral Intention*)

Minat perilaku (*behavioral intention*) ialah suatu kecenderungan seseorang dalam melakukan suatu tindakan atau perilaku tertentu. Suatu perilaku akan dilakukan oleh seseorang apabila orang tersebut memiliki minat atau keinginan melakukannya (Jogiyanto, 2007:116). Individu akan cenderung melakukan sebuah perilaku tertentu jika individu tersebut memiliki suatu kemauan untuk melakukannya. Menurut Mowen (2002) dalam Wibisono (2012) menjelaskan perilaku niat sebagai kemauan dari seseorang untuk berperilaku dalam rangka untuk mempunyai, membuang, dan menggunakan suatu jasa atau produk tertentu. Menurut Geu et al. (2009) dalam Inayah (2020) minat penggunaan menggambarkan seorang individu yang bersedia mencoba dan termotivasi untuk melakukan suatu perilaku. Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan dapat disimpulkan

bahwa minat penggunaan adalah suatu kemauan atau kecenderungan seorang individu dalam rangka melakukan suatu tindakan atau perilaku. Menurut Davis, et al (1989) dalam Fatonah dan Hendratmoko (2020) indikator dari minat penggunaan yaitu:

a. Minat Transaksional

Minat dari seorang individu untuk membeli ataupun menggunakan produk aplikasi Flip.

b. Minat Referensial

Minat dari seseorang dalam memberikan rekomendasi kepada individu lainnya tentang suatu produk yaitu aplikasi Flip.

c. Minat Eksploratif

Minat dari perilaku seseorang untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan produk yang diinginkan yaitu aplikasi Flip.

B. Landasan Teologis

Keberadaan dari adanya *Fintech* atau finansial teknologi merupakan sebuah inovasi dalam bidang perekonomian. Perkembangan ilmu pengetahuan sangat dijunjung tinggi oleh Agama Islam termasuk perkembangan teknologi yang dimana termasuk dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Perkembangan dan kemajuan dari sebuah teknologi didapatkan dari pengembangan teknologi lama atau bisa juga dari penemuan-penemuan terbaru untuk membantu dalam menyelesaikan suatu tugas atau masalah tertentu. Pada Q.S. Al-Anbiya ayat 80 Allah SWT berfirman.

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لِيُحْصِنَكُمْ مِّنْ بَأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ

“Dan telah kami ajarkan kepada Daud membuat baju besi untuk kamu guna memelihara kamu dalam peperanganmu; maka hendaklah kamu bersyukur (kepada Allah).” (Q.S. Al-Anbiya: 80)

Berdasarkan tafsir dari kitab Al-Qurthubi, ayat ini merupakan bagian pokok dasar dalam usaha pembuatan alat-alat dalam menunjang kegiatan manusia. Allah SWT telah memberikan kabar kepada Nabi Daud AS bahwa

beliau diperintahkan untuk menciptakan baju besi dalam rangka melindungi dirinya saat sedang berperang (Inayah, 2020).

Hal ini juga diperkuat pada ayat lain yang mengatakan bahwa Allah menciptakan segala sesuatu termasuk munculnya perkembangan finansial teknologi ini pasti terdapat manfaat di dalamnya terhadap kehidupan umat manusia. Pada Q.S. As-Shad: 27 dan Q.S. Ali-Imran: 191 Allah SWT berfirman.

وَمَا خَلَقْنَا السَّمَاءَ وَالْأَرْضَ وَمَا بَيْنَهُمَا بَطْلًا ۚ ذَٰلِكَ ظَنُّ الَّذِينَ كَفَرُوا ۚ فَوَيْلٌ
لِّلَّذِينَ كَفَرُوا مِنَ النَّارِ

“Dan kami tidak menciptakan langit dan bumi dan apa yang ada antara keduanya tanpa hikmah. Yang demikian itu adalah anggapan orang-orang kafir, maka celakalah orang-orang kafir itu karena mereka akan masuk neraka.” (Q.S. As-Shad: 27)

الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَمًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمٰوٰتِ
وَالْاَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هٰذَا بَطْلًا سُبْحٰنَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ

“(yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri, duduk atau dalam keadaan berbaring, dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata), Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini sia-sia; Maha Suci Engkau lindungilah kami dari azab neraka.”(Q.S. Ali-Imran: 91)

Dari ayat di atas menjelaskan bahwa penciptaan dari alat-alat baru atau teknologi hendaknya menimbulkan manfaat terhadap kehidupan umat manusia. Selain menimbulkan sebuah manfaat, perkembangan dari sebuah teknologi hendaknya mampu memberikan kemudahan bagi umat manusia. Dalam Q.S. Al-A’la ayat 8 Allah SWT berfirman.

وَنُيَسِّرُكَ لِلْيُسْرَىٰ

“Dan akan Kami mudahkan bagimu jalan yang mudah.” (Q.S. Al-A’la: 8)

Dari ayat tersebut menjelaskan bahwa agama Islam merupakan agama yang mudah dan tidak membuat sulit umatnya. Hal ini termasuk dalam penggunaan dari sebuah teknologi. Agama Islam memperbolehkan umat muslim untuk menggunakan sebuah teknologi selama digunakan untuk hal-hal yang dibenarkan, tidak menimbulkan sebuah kerusakan, dan tidak melanggar syariat-syariat Islam.

Regulasi untuk mengatur industri finansial teknologi sangat penting adanya, Ini dikarenakan perkembangan industri *Fintech* adalah hal yang baru dalam dunia perekonomian di Indonesia. Masih sedikit regulasi yang berkaitan dengan operasional *Fintech* di Indonesia. Dalam kaidah fiqh yang tertuang di Fatwa Dewan Syariah Nasional-MUI (2017) :

الأَصْلُ فِي الْمَعَامَلَاتِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا أَنْ يَدُلَّ دَلِيلٌ عَلَى التَّحْرِيمِ.

“Pada dasarnya, segala bentuk muamalat diperbolehkan kecuali ada dalil yang mengharamkannya atau meniadakan kebolehan nya”

Dari kaidah tersebut dijelaskan bahwa sesuatu perkara tentang muamalah diperbolehkan kecuali terdapat hadist yang melarangnya. Dalam kaitannya dengan finansial teknologi bahwa dalam islam diperbolehkan dikarenakan belum ada hadist yang melarang kaitannya dengan finansial teknologi salah satunya pada aplikasi Flip.

Dalam pemenuhan kebutuhan manusia, Islam menganjurkan untuk bisa berhemat dalam pengeluaran dan tidak berlebih-lebihan. Salah satu pengamalan dalam berhemat terdapat pada aplikasi Flip yang mampu membuat transaksi seseorang lebih hemat dikarenakan biaya dalam layanan aplikasi Flip lebih murah dibandingkan dengan aplikasi lainnya. Anjuran untuk tidak berhemat dan tidak berlebihan tercantum pada Q.S. Al-A'raf Ayat 31 dan Al-Furqon Ayat 67 :

يٰۤاَيُّهَا اٰدَمُ خُذُوْا زِيْنَتَكُمْ عِنْدَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوْا وَاشْرَبُوْا وَلَا تُسْرِفُوْا اِنَّهٗ
لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِيْنَ

“Dan makan dan minumlah kalian, tetapi janganlah kalian berlebihan. Karena sesungguhnya Allah tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan.” (Q.S. Al-A’raf : 31)

وَالَّذِينَ إِذَا أَنْفَقُوا لَمْ يُسْرِفُوا وَلَمْ يَقْتُرُوا وَكَانَ بَيْنَ ذَلِكَ قَوَامًا

“Dan orang-orang yang apabila membelanjakan (harta), mereka tidak berlebihan, dan tidak (pula kikir), dan adalah (pembelanjaan itu) di tengah-tengah antara demikian.” (Q.S. Al-Furqon : 67)

Pada ayat diatas menjelaskan bahwa Allah melarang kita untuk berlebih-lebihan dalam menggunakan harta. Dikarenakan dalam ekonomi islam terdapat prinsip kebutuhan yang mana tidak sejalan dengan ekonomi konvensional yang memiliki prinsip atau kepuasan dan rasionalitas. Termasuk dalam transaksi keuangan manusia dianjurkan untuk tidak berlebih-lebihan atau berhemat agar pengeluaran bisa ditekan seefisien mungkin. Aplikasi Flip merupakan contoh dari pengamalan ayat diatas. Aplikasi Flip menawarkan pengiriman uang tanpa biaya admin sehingga masyarakat bisa lebih hemat dibandingkan jika melakukan transaksi biasa.

C. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan dari penelitian terdahulu, peneliti berusaha menemukan beberapa penelitian yang memiliki persamaan dengan variabel penelitian yang akan dilaksanakan. Setelah mengkaji beberapa penelitian tersebut, peneliti menemukan hubungan penelitian terdahulu yang ditemukan dengan judul penelitian ini. Maka dari itu peneliti menggunakan beberapa penelitian sebelumnya sebagai referensi, antara lain :

Skripsi karya Nur Ria Hazanah yang berjudul pada tahun 2022 menghasilkan kesimpulan bahwa minat bertransaksi seseorang dalam menggunakan aplikasi Flip dipengaruhi secara positif oleh persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, dan kepercayaan (Hazanah, 2022).

Skripsi karya Athiyyah Anisa Putri pada tahun 2020 menghasilkan kesimpulan bahwa minat untuk menggunakan Aplikasi Flip pada Majelis Taklim Hayatul Ilmi Surabaya dipengaruhi secara signifikan oleh kemudahan penggunaan, kemanfaatan, dan kepercayaan (Putri, 2020).

Jurnal karya Rezki Dwy Putra dan Dedy Rahman Prehanto pada tahun 2021 menunjukkan kesimpulan bahwa sebesar 92% pengguna aplikasi Flip merasa puas dalam menggunakan aplikasi tersebut dan berada pada kategori sangat puas (Putra & Prehanto, 2021).

Jurnal karya Firman Sahroni, Mifathul Hasanah, dan Salahudin Rijal Arifin pada tahun 2022 menunjukkan hasil penelitian bahwa terdapat kesesuaian dari konsep mekanisme, kemanfaatan, dan kemudahan pada aplikasi Flip dengan maqashid syariah. Minat menggunakan aplikasi Flip secara positif dipengaruhi oleh variabel kemanfaatan (Sahroni, dkk, 2022).

Skripsi karya Berlian Tiara Agata pada tahun 2022 menunjukkan hasil bahwa minat penggunaan Aplikasi Flip dipengaruhi oleh beberapa variabel independen yaitu kemanfaatan, kemudahan, dan kepercayaan. Namun berpengaruh secara negatif terhadap minat penggunaan oleh variabel resiko. Untuk keempat variabel secara simultan berpengaruh terhadap minat penggunaan Aplikasi Flip pada Mahasiswa UII (Agata, 2022).

Tabel 4 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Tahun Penelitian, dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Nur Ria Hazanah (2022) Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Persepsi Risiko, dan Kepercayaan	Penelitian ini menghasilkan kesimpulan minat bertransaksi seseorang	Pada penelitian ini menggunakan Variabel X yaitu Persepsi Kemudahan,	Pada penelitian ini menggunakan Variabel X Persepsi Risiko dan

	<p>Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Aplikasi Flip.id di Era Pandemi Covid-19</p>	<p>dalam menggunakan aplikasi Flip dipengaruhi secara positif oleh persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, dan kepercayaan.</p>	<p>Persepsi Manfaat</p>	<p>Kepercayaan</p>
2	<p>Athiyyah Anisa Putri (2020) Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, dan Kepercayaan Majelis Taklim Hayatul Ilmi Surabaya Terhadap Minat Menggunakan Flip.id dengan Perspektif Hifdzul Mal</p>	<p>Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa bahwa minat untuk menggunakan aplikasi Flip pada Majelis Taklim Hayatul Ilmi Surabaya dipengaruhi secara signifikan oleh kemudahan penggunaan, kemanfaatan, dan</p>	<p>Pada penelitian ini menggunakan teori TAM dalam penelitian dengan variabel X Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan.</p>	<p>Pada penelitian ini menggunakan variabel X Kepercayaan dan menggunakan perspektif Hifdzul.</p>

		kepercayaan.		
3	Rezki Dwy Putra dan Dedy Rahman Prehanto (2021) Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Flip.id menggunakan Metode <i>Technology Acceptance Model (TAM) dan End User Computing Satisfaction (EUCS)</i>	Hasil dari penelitian ini adalah sebesar 92% pengguna aplikasi Flip merasa puas dalam menggunakan aplikasi tersebut dan berada pada kategori sangat puas	Pada penelitian ini menggunakan teori TAM dalam penelitiannya .	Pada penelitian ini menggunakan variabel X Kepuasan Pengguna.
4	Firman Sahroni, Mifathul Hasanah, Salahudin Rijal Arifin (2022) Analisis Minat Menggunakan Aplikasi Flip.id dalam Perspektif Maqashid Syariah Dan Tinjauan <i>Technology Acceptance</i>	Hasil Penelitian ini terdapat kesesuaian dari konsep mekanisme, kemanfaatan, dan kemudahan pada aplikasi Flip dengan maqashid syariah. Minat	Pada penelitian ini menggunakan teori TAM dalam penelitiannya .	Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan perspektif Maqashid Syariah.

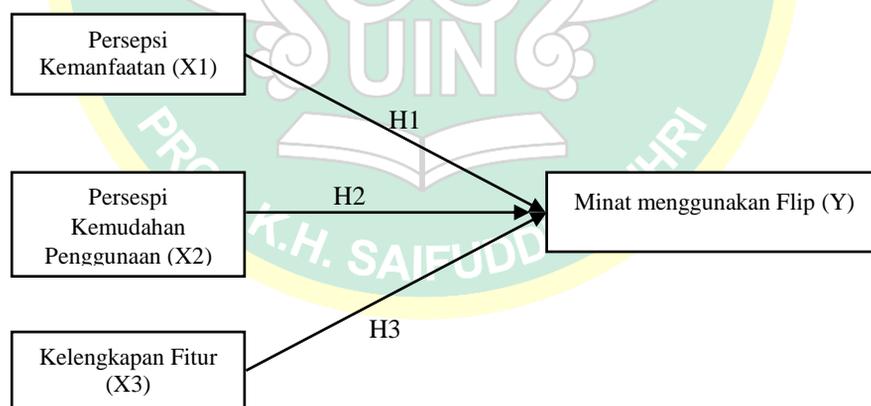
	Model (TAM)	menggunakan aplikasi Flip secara positif dipengaruhi oleh variabel kemanfaatan.		
5	Berlian Tiara Agata (2022) Analisis Faktor yang mempengaruhi Minat Mahasiswa dalam Penggunaan Aplikasi Flip Sebagai Perantara Transfer Dana Interbank (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Islam Indonesia)	Dalam penelitian ini menunjukkan minat penggunaan aplikasi Flip dipengaruhi oleh beberapa variabel independen yaitu kemanfaatan, kemudahan, dan kepercayaan. Namun berpengaruh secara negatif terhadap minat penggunaan oleh variabel resiko. Untuk keempat variabel secara	Pada penelitian ini menggunakan teori TAM dalam penelitiannya.	Terdapat beberapa variabel yang berbeda seperti adanya variabel resiko dan variabel kepercayaan.

		simultan berpengaruh terhadap minat penggunaan Aplikasi Flip pada Mahasiswa UII.		
--	--	---	--	--

D. Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2019:95) kerangka berpikir bersifat konseptual dimana kerangka konseptual menjelaskan bagaimana teori tersebut berkaitan dengan faktor-faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah. Penelitian ini menggunakan tiga variabel bebas yaitu persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan penggunaan, dan kelengkapan fitur dan menggunakan minat menggunakan sebagai variabel terikat.

Gambar 7 Kerangka Berpikir



E. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2019:99) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum pada fakta-fakta empiris dari data yang diperoleh.

1. Pengaruh Persepsi Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan

Menurut Davis (1989) persepsi kemanfaatan didefinisikan sebagai sebesar apa seseorang percaya bahwa dalam menggunakan suatu sistem teknologi mampu meningkatkan kinerjanya (Jogiyanto, 2007:114). Menurut Thompson (1991) dalam Silaen dan Prabawani (2019) seseorang akan menggunakan sebuah teknologi jika dia mengetahui manfaat yang ditimbulkan teknologi jika digunakan. Semakin mudah seorang individu untuk menggunakan internet, semakin mudah juga orang tersebut untuk mendapatkan manfaat dari teknologi tersebut. persepsi kemanfaatan dari seseorang akan berpengaruh terhadap minat menggunakan dikarenakan apabila seseorang merasakan manfaat dari perilaku atau tindakan yang dilakukan, akan meningkatkan minat seseorang seseorang dalam melakukan suatu tindakan.

Teori persepsi kemanfaatan berpengaruh terhadap minat penggunaan sejalan dengan penelitian dari Rodiah dan Melati (2020) yang menyimpulkan bahwa minat menggunakan *e-wallet* dipengaruhi oleh persepsi kemanfaatan. Teori minat penggunaan dipengaruhi oleh persepsi kemanfaatan juga diperkuat pada penelitian Priambodo dan Prabawani (2016) yang menunjukkan bahwa minat dalam menggunakan layanan uang elektronik dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh persepsi manfaat. Maka hipotesis kedua yaitu:

H₁: Persepsi Kemanfaatan berpengaruh terhadap Minat Menggunakan

2. Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan

Persepsi kemudahan penggunaan merupakan sebesar apa seorang individu percaya bahwa dalam penggunaan dari teknologi tertentu akan terbebas dari usaha (Jogiyanto, 2007:115). Menurut Wildan (2019) Persepsi kemudahan penggunaan ialah suatu kepercayaan dari seorang individu tertentu bahwa dalam menggunakan suatu sistem teknologi maka akan terbebas dari suatu usaha. Menurut Jogiyanto (2007: 115) minat penggunaan dari sebuah teknologi dipengaruhi dari seberapa mudah

teknologi itu digunakan dan tidak memerlukan usaha yang terlalu besar. Kemungkinan seorang individu untuk menggunakan suatu sistem teknologi dipengaruhi dari seberapa percaya individu tersebut menganggap suatu sistem teknologi mudah untuk dioperasikan atau digunakan.

Teori persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan sejalan dengan hasil analisis yang telah dilakukan oleh Wildan (2019) yang menghasilkan kesimpulan bahwa minat bertransaksi seseorang dalam menggunakan *Fintech* dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh persepsi kemudahan penggunaan. Teori minat penggunaan dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan juga diperkuat dengan penelitian oleh Rahman dan Dewantara (2017) menyimpulkan bahwa minat dalam menggunakan situs jual beli online dipengaruhi secara signifikan oleh kemudahan penggunaan. Maka hipotesis kedua yaitu:

H₂: Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh terhadap Minat Menggunakan

1. Pengaruh Kelengkapan Fitur terhadap Minat Menggunakan

Menurut Kotler dan Armstrong (2006) dalam Natalia dan Ginting (2018) kelengkapan fitur merupakan alat bersaing yang mampu membedakan suatu produk suatu perusahaan dengan perusahaan lainnya. Menurut Ainscough dan Luckett (2000) dalam Pranidana (2011) fitur merupakan perlengkapan untuk aktivitas konsumen dan merupakan kriteria yang cukup penting dalam menarik perhatian konsumen di dalam penyampaian jasa internet. Dengan adanya fitur-fitur pada aplikasi-aplikasi teknologi, maka diharapkan dapat meningkatkan minat membuat masyarakat dalam menggunakan sebuah teknologi.

Teori kelengkapan fitur berpengaruh terhadap minat penggunaan diperkuat dengan penelitian Khoirunnisa dan Dwijayanti (2020) yang menunjukkan hasil bahwa minat penggunaan berbanding lurus dengan kelengkapan fitur dari produk. Hal ini dapat dikatakan semakin lengkap atau baik suatu fitur pada produk maka semakin tinggi juga minat

penggunaan. Teori ini juga sejalan dengan penelitian Khusniah (2020) menunjukkan bahwa variabel kelengkapan fitur mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat dari para penabung dalam menggunakan aplikasi *mobile banking* Bank Muamalat di KCU Kediri. Maka hipotesis ketiga adalah:

H₃: Kelengkapan Fitur berpengaruh terhadap Minat Menggunakan



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019:16) metode kuantitatif merupakan metode yang dilatar belakangi filsafat positivisme, yang kerap kali dipergunakan peneliti untuk meneliti sebuah populasi maupun sampel dengan memiliki tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan survei kuesioner. Hal ini dilakukan untuk menyelaraskan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk memastikan bagaimana pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Penelitian ini bersifat kuantitatif untuk mengkaji bagaimana minat Generasi Z dalam menggunakan Aplikasi Flip melalui variabel-variabel yang digunakan.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui pengisian kuesioner secara daring maupun luring yang dibagikan kepada masyarakat yang bertempat tinggal di wilayah Kabupaten Banyumas dengan terdapat 27 kecamatan. Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada bulan Februari 2023 sampai dengan bulan April 2023.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dapat dipahami sebagai suatu wilayah atau wilayah yang dijadikan sebagai subjek kajian serta memiliki sifat tertentu yang dapat diteliti dan menimbulkan temuan setelahnya. untuk dipelajari dan dapat menghasilkan kesimpulan kemudian (Sugiyono, 2019:126). Populasi yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah Generasi Z di Kabupaten Banyumas. Populasi tersebut dipilih dikarenakan generasi Z merupakan generasi yang paling besar populasinya di Kabupaten Banyumas.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah serta karakteristik yang terdapat pada populasi yang akan diteliti (Sugiyono, 2019:127). Untuk mengefesiansikan tenaga, waktu, dan dana, peneliti menggunakan sampel yang diambil untuk mewakili populasi yang ingin diteliti. (Garaika dan Darmanah, 2019). Dalam penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling* dalam teknik pengambilan sampel sehingga tidak memberikan kesempatan yang sama untuk setiap sampel yang diambil dari sebuah populasi (Sugiyono, 2019:288). Metode pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dimana penentuan sampel berdasarkan pada kriteria tertentu. Kriteria yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu :

1. Usia 17 tahun- 26 tahun
2. Berdomisili di Kabupaten Banyumas
3. Mengetahui Aplikasi Flip

Untuk menghitung jumlah dari sampel yang diperlukan penelitian ini, peneliti memilih untuk menggunakan rumus Slovin dalam Hasan (2020:81), yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan

n = sampel

N = ukuran populasi

e^2 = margin of error

Maka berdasarkan rumus diatas diketahui bahwa:

$$n = \frac{355.384}{1 + (355.384)(0,10)^2}$$

$$n = 99,9997186$$

Berdasarkan perhitungan diatas, dapat ditarik kesimpulan maka jumlah minimal sampel yang didapatkan sebanyak 99,9997186. Maka

setidaknya penulis harus mengambil data dari sampel sekurang-kurangnya sejumlah 100 orang..

D. Sumber Data

Pada penelitian ini menggunakan sumber data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung oleh peneliti dari sumbernya langsung (Hasan, 2020:51). Data primer pada penelitian ini adalah hasil kuisioner yang telah diisi oleh masyarakat generasi Z di Kabupaten Banyumas yang bersedia menjadi responden.

2. Data Sekunder

Data skunder adalah data yang diperoleh atau tersedia dari pihak lain. Adapun sumbernya dapat berasal dari buku, majalah, publikasi pemerintah, laporan perusahaan, publikasi organisasi lokal ataupun intenasional (Hasan, 2020:51).

E. Variabel dan Indikator Penelitian

Dalam peneltiain yang menggunakan analisis SEM, terdapat dua variabel utama yang digunakan, yaitu variabel laten serta variabel teramati.

a. Variabel Laten

Variabel laten ialah variabel yang harus diukur dengan indikator karena tidak dapat diukur secara langsung (Abdillah, 2015). Kemudian variabel laten dibagi menjadi dua jenis yaitu:

1) Variabel Dependen

Variabel dependen ialah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain atau dalam model variabel yang dikenai oleh anak panah (Abdillah, 2015). Variabel dependen meliputi minat menggunakan.

2) Variabel Independen

Variabel independen tidak ditentukan oleh variabel lain sehingga nilainya tidak akan ditentukan variabel lain (Abdillah, 2015). Variabel independen meliputi kemudahan penggunaan, kemanfaatan, dan kelengkapan fitur.

b. Variabel Teramati

Variabel teramati adalah variabel yang dapat diukur secara empiris, dapat diamati, atau bisa juga dikatakan indikator dalam penelitian. Setiap pertanyaan dalam metode survei berbasis kuesioner mewakili dari variabel yang dapat diamati (Wijanto, 2006 dalam Harinurdin, 2011).

Tabel 5 Indikator Penelitian

No	Variabel	Referensi	Indikator
1	Minat menggunakan	Minat perilaku atau minat menggunakan merupakan suatu keinginan atau minat seorang individu untuk melakukan suatu perilaku atau menggunakan sesuatu. Individu akan cenderung melakukan sesuatu jika individu tersebut mempunyai suatu kemauan atau minat untuk melakukannya. (Jogiyanto, 2007:116)	1. Akan Bertransaksi, 2. Akan Merekomendasikan 3. Akan Terus Menggunakan. (Davis et al (1989) dalam Fatonah & Hendratmoko (2020))
2	Persepsi Kemanfaatan	Persepsi kemanfaatan diartikan seberapa percaya seorang individu bahwa dalam menggunakan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. (Jogiyanto, 2007:114)	1. Mempercepat pekerjaan 2. Kinerja pekerjaan 3. Meningkatkan produktivitas 4. Efektivitas 5. Membuat pekerjaan menjadi lebih mudah 6. Bermanfaat (Davis, (1989) dalam

			Jogiyanto (2007:152))
3	Persepsi Kemudahan Penggunaan	Persepsi kemudahan penggunaan ialah seberapa percaya seorang individu bahwa dalam menggunakan suatu teknologi tertentu akan terbebas dari usaha. (Jogiyanto, 2007:115)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknologi informasi mudah untuk dipelajari 2. Teknologi sangat mudah untuk dioperasikan 3. Jelas dan dapat dipahami 4. Mudah untuk menjadi terampil/mahir 5. Fleksibel 6. Dapat dikontrol (Davis (1989) dalam Jogiyanto (2007:152))
4	Kelengkapan Fitur	Kelengkapan fitur menurut Ainscough dan Lockett ialah perlengkapan dalam melakukan interaktivitas konsumen dan kriteria penting yang menarik perhatian para konsumen di dalam penyampaian jasa internet. (Pranidana, 2011)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keragaman fitur yang tersedia 2. Fitur sesuai dengan apa yang diharapkan 3. Fitur memiliki keunggulan. (Isloko, 2008)

F. Metode Pengumpulan Data

Data primer akan digunakan dalam metode penelitian ini yang didapat dari survei *online* dengan penyebaran kuesioner menggunakan Google Formulir. Menurut Sugiyono (2013) kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya yang berkaitan dengan kemudahan penggunaan, kemanfaatan, kelengkapan fitur,

dan minat menggunakan aplikasi Flip. Teknik ini efisien untuk mendapatkan respon terhadap daftar pertanyaan yang akan diberikan peneliti. Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah berupa kuesioner atau angket yang dibagikan secara online menggunakan Google Formulir. Jenis responden yaitu Generasi Z di Kabupaten Banyumas yang mengetahui aplikasi Flip.

Pada penelitian ini, peneliti juga melakukan pengumpulan data melalui wawancara. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil (Sugiyono, 2013:137). Wawancara dilakukan kepada sebagian responden yang merupakan Generasi Z di Kabupaten Banyumas dan mengetahui aplikasi Flip untuk memperkuat hasil jawaban responden melalui kuesioner.

Dalam penelitian ini responden diminta untuk memilih salah satu dari lima kemungkinan jawaban pada skala Likert. Menurut Sugiyono (2019:146) Skala Likert digunakan untuk mengkaji sikap, pandangan, dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap suatu masalah sosial pada suatu penelitian yang telah ditetapkan variabelnya dan indikator-indikatornya. Dengan pedoman sebagai berikut:

Tabel 6 Pedoman Skala Likert

Pertanyaan	Angka
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Sugiyono, 2019:147

G. Teknik Pengujian

1. Alat Analisis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner online dan manual yang disebar kepada responden sesuai dengan kriteria penelitian. Data yang dikumpulkan terdiri dari data karakteristik responden dan data persepsi responden terhadap variabel penelitian. Untuk pengujian hipotesis menggunakan metode *Structural Equation Model* (SEM) dengan alat ukur *Partial Least Square* (PLS).

Menurut Wold (1982) dalam Ghozali (2015:5), PLS merupakan alat analisis yang *powerfull* dan *soft modeling* karena meniadakan asumsi OLS (*Ordinary Least Squares*) regresi yang terdiri dari data tidak perlu terdistribusi normal dan data yang dibutuhkan relatif kecil. Pengujian SEM menggunakan PLS bertujuan untuk menguji hubungan prediktif antar konstruk dengan melihat apakah ada hubungan atau pengaruh antar konstruk. Selain itu, pengujian juga tidak memerlukan dasar teori yang kuat, mengabaikan banyak asumsi, dan ketepatan model prediksi dilihat dari nilai determinasi (Ghozali, 2015:19). Analisis PLS-SEM melalui dua sub model yaitu model pengukuran (*Outer Model*) dan model struktural (*Inner Model*).

2. Evaluasi Model pengukuran (Outer Model)

a. Uji Validitas

Menurut Malhotra et al (2017) dalam Hasan (2020:71), Validitas merupakan sejauh mana pengukuran mewakili karakteristik yang ada dalam fenomena yang diselidiki. Instrumen yang valid adalah instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas pada analisis PLS-SEM terbagi menjadi dua tahap, yaitu yang pertama adalah analisis validitas *convergent* dan yang kedua analisis validitas *discriminant* (Ghozali, 2015:73). Kriteria dari setiap analisis tersebut sebagai berikut:

Tabel 7 *Rule of Thumb* Uji Validitas

Validitas dan Reliabilitas	Parameter	<i>Rule of Thumb</i>
Validitas <i>Convergent</i>	<i>Loading Factor</i>	> 0,70 untuk <i>Confirmatory Research</i> jika >0.60 untuk <i>Exploratory Research</i> .
	<i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	> 0,50 untuk <i>Confirmatory</i> serta <i>Exploratory Research</i> .
Validitas <i>Discriminant</i>	<i>Cross Loading</i>	> 0,70 untuk setiap variabel..

Sumber : Ghozali, 2015:76

b. Uji Reliabilitas

Menurut Adam et al (2014) dalam Hasan (2020:73) Reliabilitas adalah sejauh mana suatu instrumen mengukur dengan hasil yang sama setiap kali digunakan dalam kondisi yang sama dengan subjek yang sama. Instrumen dapat dinyatakan reliabel atau andal jika instrumen digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Pada analisis PLS-SEM, suatu konstruk dapat dikatakan reliabel jika nilai *composite reliability* dan *cronbach's alpha* dari setiap indikator variabel di atas 0.70 (Ghozali, 2015:77).

Tabel 8 *Rule of Thumb* Uji Reliabilitas

Validitas dan Reliabilitas	Parameter	<i>Rule of Thumb</i>
Reliabilitas	<i>Cronbach's Alpha</i>	> 0,70 untuk <i>Confirmatory Research</i> jika > 0.60 masih dapat diterima untuk <i>Exploratory Research</i> .
	<i>Composite Reliability</i>	> 0,70 untuk <i>Confirmatory Research</i> jika > 0.60 masih dapat diterima untuk <i>Exploratory Research</i> .

Sumber : Ghazali, 2015:77

3. Evaluasi Model Struktural (Inner Model)

Evaluasi Model struktural bertujuan untuk memprediksi hubungan antar variabel laten. Evaluasi diawali dengan melihat nilai *R-Square*. Nilai *R-Square* sebesar 0,75, 0,50 dan 0,25 menunjukkan bahwa model tersebut kuat, moderat dan lemah (Ghazali, 2015).

Tabel 9 *Rule of Thumb Structural R-square*

Kriteria	<i>Rule of Thumb</i>
<i>R-square</i>	0,75, 0,50 dan 0,25 (nilai menunjukkan hubungan kuat, moderat dan lemah)

Sumber : Hair et al (2011) dalam Ghazali (2015:81)

Selanjutnya, untuk menganalisis pengaruh antar variabel dilakukan analisis *bootstrapping* yang menunjukkan nilai signifikansi antar variabel laten. Untuk menguji hipotesis dapat dilakukan dengan melihat nilai *T-Statistic* dan *P-Values* pada uji *Path Coefficient*. Untuk nilai *T-Tabel* pada signifikansi 5% adalah 1,96. Sehingga kriteria suatu hipotesis dapat diterima adalah apabila *T-Statistic* > *T-Tabel* atau dapat dilihat pada nilai *P Values* yang dipersyaratkan untuk nilai signifikansi 5% adalah < 0,05. (Ghozali, 2015:81).

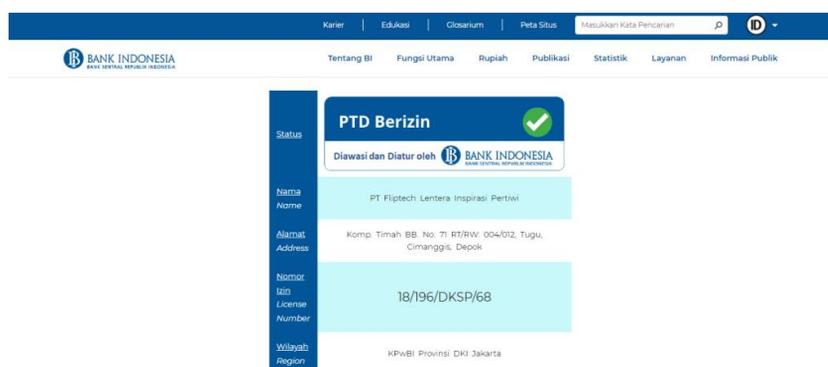
BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Flip

Aplikasi Flip merupakan aplikasi yang mampu digunakan sebagai alat untuk mengirim uang ke bank yang berbeda. Aplikasi ini dapat berfungsi menjadi perantara dalam transaksi bank ke bank lainnya. Dalam melakukan transfer uang pengguna hanya perlu mengirim uang yang ingin ditransfer ke rekening Flip, kemudian pihak dari Flip akan melanjutkan dana yang ditransfer ke akun yang dituju. Aplikasi ini menggunakan sistem perbankan dalam keseluruhan prosedur transfer sehingga keamanan transaksi juga terjamin dan dana dipastikan sampai ke tujuan rekening yang diinginkan dengan aman. Aktivitas transaksi yang dilakukan oleh aplikasi Flip telah terjamin kelegalannya dikarenakan telah memiliki lisensi sejak tanggal 4 Oktober 2016 dari Bank Indonesia dengan nomor izin 18/196/DSKP/68 (Intania, 2021). Aplikasi Flip sendiri hanya mempunyai lisensi dari Bank Indonesia dan tidak memiliki lisensi dari OJK (Otoritas Jasa Keuangan) dikarenakan aplikasi Flip termasuk perusahaan yang bergerak dibidang transfer dana yang dimana berada di bawah naungan Bank Indonesia. OJK (Otoritas Jasa Keuangan) sendiri memiliki wewenang dalam mengawasi industri keuangan contohnya bank, pasar modal, asuransi, dan institusi keuangan lainnya.

Gambar 8 Lisensi Aplikasi Flip dari Bank Indonesia



Sumber : Bank Indonesia, 2023

Kehadiran aplikasi Flip awalnya hanya memiliki sistem yang cukup sederhana yaitu bermula dengan menggunakan situs Google Formulir. Sistem yang digunakan pada saat itu dengan cara seseorang mengisi formulir yang telah disediakan dan melakukan transfer uang, pihak Flip nantinya akan melanjutkan uang yang diterima oleh pihak Flip ke rekening penerima secara manual, dengan menggunakan layanan *internet banking*. Dalam pengoperasian transaksi, pendiri Flip yang pada saat itu beranggotakan tiga orang bermodalkan rekening pribadi yang dimiliki. Walaupun layanan Flip pada saat itu masih sangat sederhana, manual dan konvensional justru layanan Flip menjadi sangat terkenal di lingkungan mahasiswa Universitas Indonesia. (Pratama, 2017).

Situs baru akhirnya diluncurkan pada awal bulan November oleh ketiga pendiri Flip. Situs baru ini berbeda dari yang sebelumnya, Flip kali ini sudah dapat melakukan proses transfer dana secara otomatis. Untuk memastikan semua transaksi berjalan sesuai dengan permintaan, mereka cukup melakukan satu kali otorisasi di akhir. Dengan bermodalkan usaha promosi melalui *e-mail* dan aplikasi WhatsApp, dapat meningkatkan eksistensi dari Flip. Pengembangan Flip terus dilakukan oleh mereka bertiga sehingga jumlah transaksi yang dilakukan di layanan Flip pada bulan Juni tahun 2016 mencapai tiga belas miliar rupiah, yang dimana pada saat itu jumlah pengguna mencapai angka puluhan ribu (Pratama, 2017).

Dalam penggunaan dari aplikasi Flip, pengguna dapat menggunakan aplikasi secara langsung dari *smartphone* pribadi sehingga membuat pengguna aplikasi dapat lebih cepat dalam melakukan transaksi. *User interface* dari aplikasi Flip yang praktis menjadi pemikat para pengguna sehingga banyak orang yang mulai mengunduh aplikasi Flip (Pratama, 2017).

1. Visi dan Logo Aplikasi Flip

Visi dari perusahaan Flip adalah menjadi perusahaan dengan layanan paling *customer-centric* di dunia dan memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi keuangan yang adil dari mana saja kepada siapa pun.

Gambar 9 Logo Aplikasi Flip



2. Layanan Aplikasi Flip

Sebagai perusahaan yang berfokus pada transfer dana antar bank, Flip juga memiliki beberapa layanan lainnya yang meliputi :

- a. Fitur transfer dengan bank yang berbeda tanpa biaya admin untuk transaksi di bawah nilai Rp. 5.000.000/ hari. Pada saat ini sudah ada 100 lebih bank yang telah terdaftar di Aplikasi Flip
- b. Fitur Top up *e-wallet* seperti Dana, Gopay, LinkAja, OVO, ShopeePay dengan biaya gratis.
- c. Aplikasi Flip menyediakan fitur kirim uang untuk lebih dari satu tujuan bisa rekening bank maupun rekening *e-wallet* dalam sekali proses.
- d. Fitur Flip Globe yang merupakan layanan Flip dalam menyediakan layanan pengiriman uang ke luar negeri dengan lebih dari 40 negara yang telah terdaftar di aplikasi.

Selain layanan yang telah disebutkan di atas, aplikasi Flip juga memiliki layanan lainnya antara lain :

- a. Pembelian pulsa dan paket data internet
- b. Pembayaran tagihan listrik atau pembelian token listrik
- c. Pembayaran tagihan PDAM
- d. Pembayaran tagihan BPJS Kesehatan

B. Deskripsi Karakteristik Responden

Penelitian ini mengambil dari populasi Generasi Z yang berada di Kabupaten Banyumas dengan jumlah populasi sebanyak 355.384 jiwa. Penentuan sampel menggunakan metode *non-probability sampling* dengan teknik *purposive sampling* dimana dalam menentukan sampel didasarkan pada kriteria tertentu. Kriteria yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu :

1. Usia 17 tahun- 26 tahun
2. Berdomisili di wilayah Kabupaten Banyumas
3. Mengetahui Aplikasi Flip

Setelah proses penyebaran kuisisioner, penelitian ini mendapatkan total 136 responden. Terdapat karakteristik dari responden pada penelitian ini yaitu:

1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil dari 136 responden yang bersedia mengisi kuesioner menunjukkan mengenai karakteristik dari responden berdasarkan jenis kelamin, antara lain:

Tabel 10 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Umur	Jumlah	Persentase
1	Laki-Laki	66	48,5%
2	Perempuan	70	51,5%
Jumlah		136	100%

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Data yang berada di atas memperlihatkan responden dengan jenis kelamin laki-laki berjumlah 66 responden dengan persentase 48,5% dan sisanya sejumlah 70 responden dengan persentase 51,5% merupakan responden perempuan. aka dapat disimpulkan responden Generasi Z yang ada di Kabupaten Banyumas yang mengetahui Aplikasi Flip di dominasi oleh Generasi Z dengan jenis kelamin perempuan dengan persentase sebesar 51,5%.

2. Karakteristik Responden Berdasarkan Domisili

Tabel 11 Karakteristik Responden Berdasarkan Domisili

No	Domisili	Jumlah	Persentase
1	Baturraden	3	2,2%
2	Banyumas	1	0,7%
3	Cilongok	1	0,7%
4	Karanglewas	4	2,9%
5	Kebasen	1	0,7%
6	Kedung Banteng	7	5,1%
7	Kembaran	15	10,3%
8	Patikraja	3	2,2%
9	Pekuncen	1	0,7%
10	Purwokerto Barat	13	9,6%
11	Purwokerto Selatan	11	8,1%
12	Purwokerto Timur	18	13,2%
13	Purwokerto Utara	47	34,6%
14	Rawalo	1	0,7%
15	Sokaraja	5	3,7%
16	Sumbang	5	3,7%
	Jumlah	136	100%

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan Tabel yang berada di atas, menunjukkan bahwa responden didominasi oleh generasi Z yang berdomisili di Kecamatan Purwokerto Utara dengan jumlah 47 Responden. Kemudian untuk domisili dengan jumlah responden terendah terdapat di Kecamatan Banyumas, Kecamatan Cilongok, Kecamatan Kebasen, Kecamatan Pekuncen, dan Kecamatan Rawalo dengan masing-masing terdapat 1 responden dalam penelitian ini.

3. Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Tabel 12 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

No	Pekerjaan	Jumlah	Persentase
1	Pelajar/Mahasiswa	115	84,6%
2	Pegawai Swasta	6	4,4%
3	PNS/TNI/POLRI	1	0,7%
4	Wirausaha	5	3,7%
5	Lainnya	9	6,6%
Jumlah		136	100%

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Tabel yang berada di atas memperlihatkan responden didominasi oleh pelajar atau mahasiswa dengan jumlah 115 responden dan responden dengan jumlah terendah terdapat pada pekerjaan PNS/TNI/POLRI dengan jumlah 1 responden.

4. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendapatan

Tabel 13 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendapatan

No	Pendapatan per bulan	Jumlah	Persentase
1	Kurang dari Rp1.000.000	89	65,4%
2	Rp1.000.000 - Rp2.000.000	27	19,9%
3	Rp2.000.000 - Rp3.000.000	9	6,6%
4	Lebih dari Rp3.000.000	11	8,1%
Jumlah		136	100%

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Data yang berada di atas memperlihatkan responden yang memiliki pendapatan kurang dari Rp. 1.000.000 memiliki jumlah 89 responden dengan persentase 65,4%. Responden dengan pendapatan sebesar Rp. 1.000.000 sampai dengan Rp. 2.000.000 memiliki jumlah 27 responden. Untuk responden dengan pendapatan sebesar Rp. 2.000.000 sampai

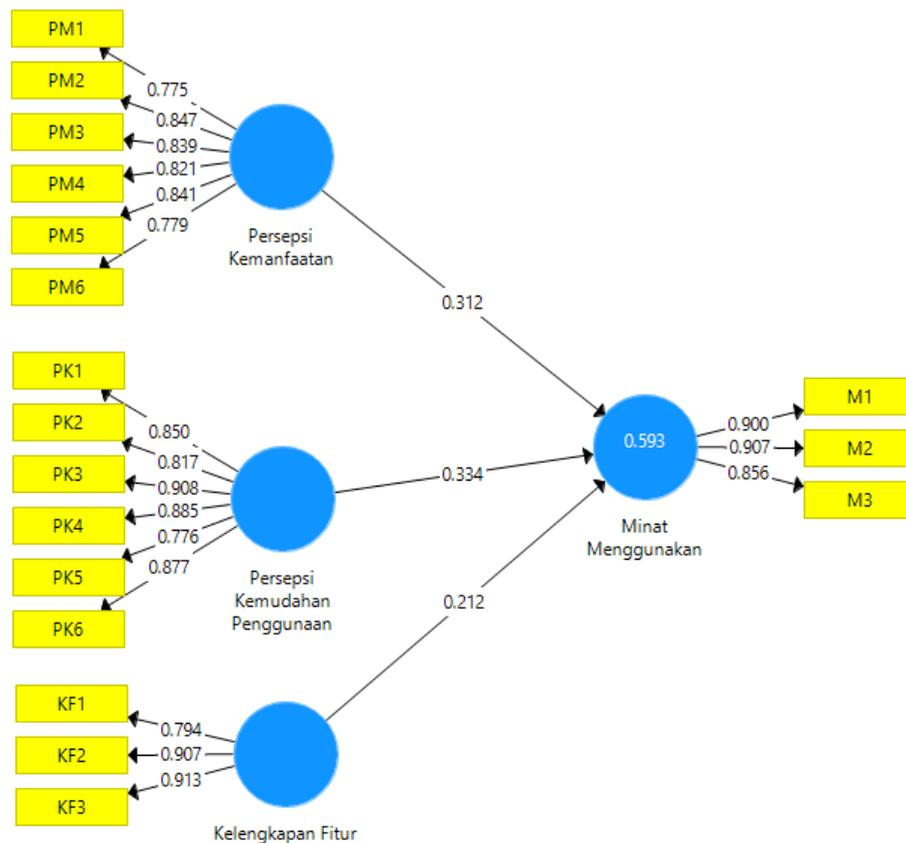
dengan Rp. 3.000.000 memiliki jumlah 9 responden. Lalu responden dengan pendapatan dalam sebulan lebih dari Rp. 3.000.000 memiliki jumlah 11 responden.

C. Hasil Analisis Data

1. Evaluasi Model Pengukuran

Pada tahap awal dalam menganalisis penelitian, perlu dilakukannya uji validitas dan uji reliabilitas (*outer model*) terhadap indikator-indikator pembentuk konstruk laten yang digunakan pada penelitian ini. Indikator reflektif diukur dengan 2 tahap yaitu dari validitas *convergent* dan validitas *discriminant*. Uji reliabilitas dapat dilakukan dengan menggunakan nilai dari *composite reliability* serta nilai dari *cronbach's alpha* (Ghozali, 2015).

Gambar 10 Output PLS Algorithm



Sumber: Data primer yang diolah, 2023

a. Uji Validitas

Pada tahap uji validitas *convergent* dapat dilihat dari hubungan antar indikator yang digunakan. Syarat dari validitas *convergent* adalah jika indikator-indikator yang digunakan saling berhubungan atau berkorelasi. Adapun nilai dari penelitian yang bersifat *confirmatory* yaitu nilai *loading factor* >0,7 dan nilai dari *Average Variance Extracted* >0,5 untuk agar dapat memenuhi syarat.

Tabel 14 Nilai *Loading Factor*

	Persepsi Kemanfaatan	Persepsi Kemudahan Penggunaan	Kelengkapan Fitur	Minat Menggunakan
PM1	0,775			
PM2	0,847			
PM3	0,839			
PM4	0,821			
PM5	0,841			
PM6	0,779			
PK1		0,850		
PK2		0,817		
PK3		0,908		
PK4		0,885		
PK5		0,776		
PK6		0,877		
KF1			0,794	
KF2			0,907	
KF3			0,913	
M1				0,900
M2				0,907
M3				0,856

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Menurut Tabel 14, memperlihatkan bahwa nilai keseluruhan dari *loading factor* lebih besar dari 0,7. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa seluruh indikator yang digunakan telah memenuhi syarat pertama dari validitas *convergent*.

Tabel 15 Nilai dari *Average Variance Extracted*

	<i>Average Variance Extracted</i>
Persepsi Kemanfaatan	0,669
Persepsi Kemudahan Penggunaan	0,728
Kelengkapan Fitur	0,763
Minat Menggunakan	0,789

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Menurut Tabel 15 menunjukkan bahwa semua nilai AVE menunjukkan angka yang lebih besar dari nilai 0.5. Sehingga sudah memenuhi syarat kedua dari validitas *convergent*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini telah memenuhi dua syarat dari pengujian validitas *convergent*.

Tabel 16 Nilai *Cross Loading*

	Persepsi Kemanfaatan	Persepsi Kemudahan Penggunaan	Kelengkapan Fitur	Minat Menggunakan
PM1	0,775	0,561	0,440	0,476
PM2	0,847	0,593	0,526	0,611
PM3	0,839	0,661	0,493	0,647
PM4	0,821	0,614	0,478	0,477
PM5	0,841	0,607	0,439	0,578
PM6	0,779	0,664	0,572	0,567
PK1	0,577	0,850	0,580	0,572
PK2	0,581	0,817	0,464	0,523
PK3	0,624	0,908	0,641	0,640
PK4	0,645	0,885	0,691	0,677
PK5	0,704	0,776	0,589	0,562
PK6	0,729	0,877	0,692	0,696
KF1	0,439	0,557	0,794	0,445
KF2	0,556	0,687	0,907	0,593
KF3	0,569	0,638	0,913	0,620
M1	0,614	0,631	0,548	0,900
M2	0,659	0,677	0,566	0,907
M3	0,568	0,615	0,595	0,856

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Untuk mengetahui hubungan antar indikator pada suatu konstruk dengan indikator pada konstruk lainnya, perlu dilakukan analisis validitas *discriminant* yang dilihat dengan nilai *cross loading* antara indikator dengan konstruknya dan pengukur konstruk yang berbeda seharusnya tidak berkorelasi dengan tinggi. Cara menguji validitas *discriminant* dengan melihat nilai *cross loading* untuk setiap konstruk harus di atas 0.70 (Ghozali, 2015).

Berdasarkan pada Tabel 16, memperlihatkan bahwa nilai korelasi indikator dengan konstruk lebih tinggi dibandingkan dengan konstruk lainnya. Kemudian untuk nilai *cross loading* setiap indikator konstruk sudah di atas 0.70. Maka dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan memiliki validitas *discriminant* yang baik.

b. Uji Reliabilitas

Untuk mengetahui konsistensi dan kesesuaian indikator untuk mengukur suatu konstruk perlu dilakukan tahap uji reliabilitas. Tahap ini dapat menggunakan dua metode, yaitu dengan melihat nilai dari *cronbach's alpha* dan dapat juga dengan melihat nilai dari *composite reliability*. Syarat dari nilai *cronbach's alpha* nilai di atas 0,70. Kemudian untuk *composite reliability* nilai harus di atas angka 0,7 (Ghozali, 2015).

Tabel 17 Nilai *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability*

	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Composite Reliability</i>
Persepsi Kemanfaatan	0,901	0,924
Persepsi Kemudahan Penggunaan	0,925	0,941
Kelengkapan Fitur	0,844	0,906
Minat Menggunakan	0,866	0,918

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Menurut tabel di atas menunjukkan seluruh nilai *cronbach's alpha* memiliki angka di atas 0,7 dan seluruh nilai *composite reliability* memiliki angka di atas dari 0,7. Sehingga dapat diambil kesimpulan data pada penelitian sudah memenuhi syarat dari reliabilitas.

2. Evaluasi Model Struktural

Pada uji model struktural dapat dilakukan dengan cara menggunakan nilai dari *R-square* atau bisa dikatakan sebagai uji *goodness-fit* model. Untuk mengetahui besarnya nilai signifikansi dari nilai *T-Statistic* dilakukan *Output bootstrapping* sehingga dapat terlihat signifikansi pengaruh antar konstruk dari nilai pada *path coefficients* (Ghozali, 2015).

a. Nilai *R-square*

Nilai *R-square* dapat dikatakan kuat jika memiliki nilai 0,75. Untuk nilai 0,50 dikatakan moderat, dan nilai 0,25 dapat dikatakan jika model tersebut lemah (Ghozali, 2015).

Tabel 18 Nilai *R-square*

	<i>R Square</i>	<i>R Square Adjusted</i>
Minat Menggunakan	0,593	0,584

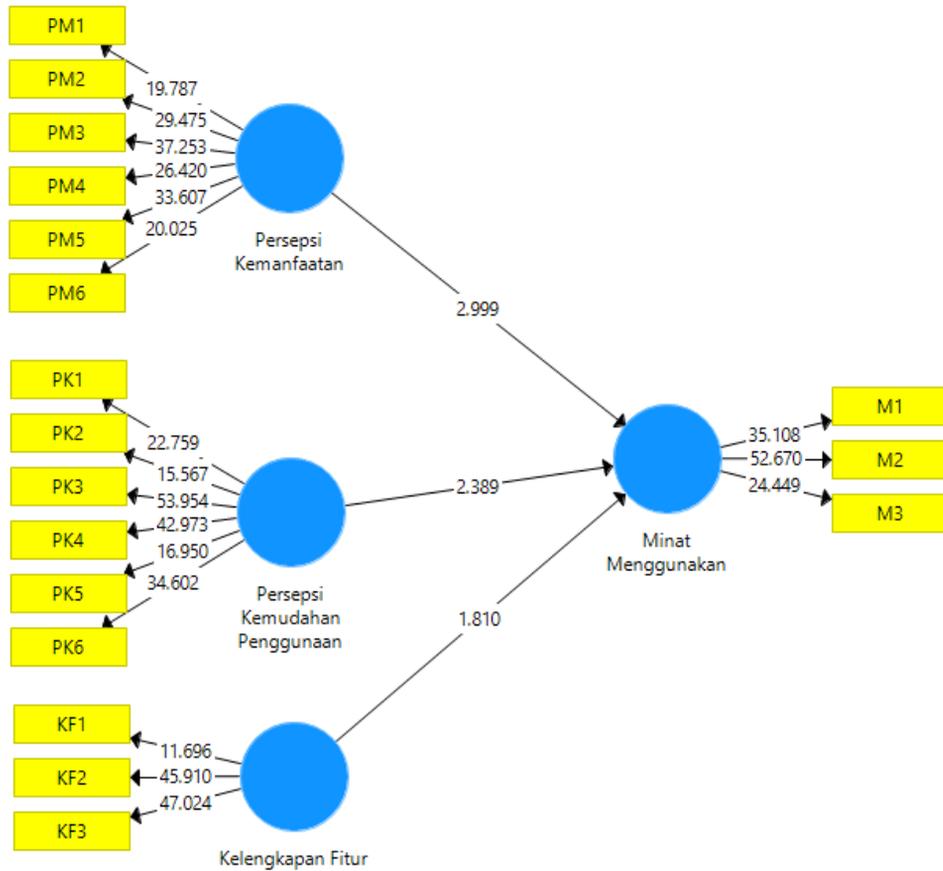
Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Dilihat dari tabel di atas, nilai dari *R-square* sebesar 0.593 sehingga menunjukkan variabel minat menggunakan yang dijelaskan oleh persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan kelengkapan fitur masuk ke dalam kategori moderat.

b. Pengujian Hipotesis

Untuk melihat pengaruh signifikansi dari suatu konstruk, dapat dilakukan melalui analisis *bootstrapping*. Nilai signifikansi sebesar 5% digunakan pada analisis *bootstrapping*. Untuk mengetahui signifikan atau tidak signifikannya pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat diperlukan output dari analisis *bootstrapping*. Pengaruh signifikansi variabel dapat dilihat dengan melihat nilai *T-Statistics*. Signifikan level 5% (two-tailed) digunakan dalam penelitian ini sehingga *T-tabel* sebesar 1,96. Apabila nilai *T-Statistics* > 1,96, maka dapat dikatakan variabel bebas memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat. Variabel juga dapat dikatakan memiliki pengaruh yang signifikan jika melihat nilai *P Values* < 0,05 atau 5%.

Gambar 11 *Output Bootstrapping*



Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Tabel 19 Nilai Koefisien Jalur dan *T-statistics*

	<i>Original Sample (O)</i>	<i>T Statistics (O/STDEV)</i>	<i>P Values</i>
Persepsi Kemanfaatan -> Minat Menggunakan	0,312	2,999	0,003
Persepsi Kemudahan Penggunaan -> Minat Menggunakan	0,334	2,389	0,017
Kelengkapan Fitur -> Minat Menggunakan	0,212	1,810	0,071

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Menurut Tabel 19, dari keseluruhan nilai Koefisien Jalur dan *T-statistics* dari pengujian bootstrapping menunjukkan bahwa terdapat dua hipotesa dengan nilai *T-Statistic* > 1.96. Ditunjukkan dari perhitungan *T-Statistics* tersebut bahwa variabel Persepsi Kemanfaatan,

Persepsi Kemudahan Penggunaan memiliki nilai *T-Statistics* yang lebih besar dari nilai *T-tabel* (1.96) yang memiliki pengaruh signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi Flip. Namun sebaliknya, terdapat satu hipotesa yang tidak signifikan dikarenakan nilai *T-statistic* < 1.96, variabel tersebut adalah Kelengkapan Fitur.

D. Pembahasan

Dari analisis yang telah dilakukan menggunakan *software* SmartPLS (3.2.9), kemudian dilakukan pembahasan hasil output inner model sehingga mampu memberikan hasil yang lebih jelas dari pengaruh yang terjadi antar variabel yang diteliti. Pada penelitian ini, variabel yang digunakan yaitu persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan penggunaan, dan kelengkapan fitur sebagai variabel bebas, dan minat menggunakan sebagai variabel terikat.

1. Pengaruh Persepsi Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan

Dari hasil analisis Bootstrapping menerangkan bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi Flip. Ini berdasarkan nilai dari *T-statistics* menunjukkan bahwa *T-Statistics* > *T-tabel* (2,999 > 1,96) atau nilai dari *P Values* 0,003 < 0,05 sehingga hipotesis yang pertama diterima.

Persepsi kemanfaatan merupakan seberapa besar seseorang individu percaya bahwa jika menggunakan suatu teknologi tertentu mampu meningkatkan kinerjanya (Jogiyanto, 2007). Hal ini dapat dijelaskan apabila semakin besar tingkat persepsi kemanfaatan maka semakin besar juga minat dari seorang individu dalam menggunakan aplikasi Flip. Artinya persepsi kemanfaatan dapat menjadi acuan dari para responden terhadap minat menggunakan aplikasi Flip. Maka dari itu penelitian ini sesuai dan sejalan dengan teori yang telah dipaparkan bahwa semakin besar tingkat persepsi kemanfaatan, maka semakin besar juga niat seorang individu untuk menggunakan teknologi tersebut (Jogiyanto, 2007).

Kemanfaatan yang dirasakan oleh masyarakat oleh penggunaan aplikasi Flip disebabkan oleh layanan transfer uang antar bank yang tidak

memungut biaya sehingga para pengguna dapat mengurangi pengeluaran saat melakukan transaksi keuangan. Ini merupakan pengamalan dari nilai keislaman bahwa berhemat atau tidak berlebih-lebihan merupakan anjuran dari agama islam. Anjuran tersebut tercantum dalam Q.S. Al-A'raf Ayat 31 dan Q.S. Al-Furqon Ayat 67 yang menerangkan bahwa Allah melarang kita untuk berlebih-lebihan dalam menggunakan harta yang dimiliki dan juga menganjurkan untuk berhemat. Maka dari itu aplikasi Flip merupakan perwujudan nilai keislaman dalam anjuran untuk berhemat dalam melakukan transaksi keuangan.

Persepsi kemanfaatan berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi Flip dikarenakan beberapa responden merasa bahwa dengan aplikasi Flip bermanfaat dalam transaksi keuangan para responden. Para responden mengatakan bahwa aplikasi Flip dapat mempercepat pekerjaan mereka contohnya mereka tidak perlu lagi datang ke toko *offline* untuk membeli token listrik maupun pulsa data dan dibandingkan dengan platform lain, aplikasi Flip memiliki harga yang lebih murah sehingga dapat mengurangi biaya pengeluaran. Dari kinerja pekerjaan, para responden meyakini aplikasi Flip dapat meningkatkan kinerja mereka dalam melakukan suatu pekerjaan contohnya dalam transfer bank. Para responden percaya bahwa aplikasi Flip dapat meningkatkan produktivitas mereka dalam hal ini dapat membantu orang yang ingin membeli paket data ataupun membayar tagihan listrik melalui jasa mereka menggunakan aplikasi Flip dimana mereka akan mengambil keuntungan dari biaya pembayaran. Kemudian para responden merasa bahwa biaya layanan yang ditawarkan oleh aplikasi Flip lebih murah jika dibandingkan dengan aplikasi sejenis yang lain sehingga responden merasa bahwa aplikasi Flip dapat bermanfaat dalam membantu mengurangi pengeluaran mereka.

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan yang disimpulkan penelitian dari Rodiah dan Melati (2020). Pada penelitian mereka menyimpulkan bahwa minat penggunaan dipengaruhi oleh persepsi kemanfaatan (Rodiah dan Melati, 2020). Hasil dari penelitian ini juga sejalan dengan apa yang disimpulkan dari penelitian dari Priambodo dan Prabawani

(2016) dimana persepsi kemanfaatan memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan teknologi (Priambodo dan Prabawani, 2016).

2. Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan

Dari analisis Bootstrapping menunjukkan Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Minat Menggunakan aplikasi Flip. Ini berdasarkan dari nilai *T-Statistics* menunjukkan bahwa $T\text{-statistics} > T\text{-tabel}$ ($2,389 > 1,96$) atau nilai dari *P Values* $0,017 < 0,05$ sehingga hipotesis yang kedua diterima.

Persepsi kemudahan penggunaan merupakan sebesar apa seorang individu percaya bahwa dalam menggunakan suatu teknologi tertentu akan terbebas dari suatu usaha (Jogiyanto, 2007). berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan seorang individu kemungkinan besar akan menggunakan teknologi tertentu jika individu tersebut merasa percaya atau yakin suatu sistem teknologi tersebut mudah dioperasikan atau digunakan. Hal ini dapat dijelaskan bahwa semakin besar tingkat persepsi kemudahan penggunaan maka semakin besar juga minat menggunakan aplikasi Flip. Artinya persepsi kemudahan penggunaan dapat menjadi tolak ukur responden terhadap minat menggunakan aplikasi Flip. Maka dari itu, hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang telah dipaparkan bahwa semakin besar tingkat persepsi kemudahan penggunaan, maka semakin besar juga niat dari seseorang untuk menggunakan suatu teknologi tersebut (Jogiyanto, 2007).

Minat Menggunakan aplikasi Flip memiliki pengaruh secara signifikan oleh Persepsi Kemudahan Penggunaan dikarenakan beberapa responden merasa bahwa aplikasi tersebut mudah dipelajari serta mudah untuk dioperasikan. Tampilan dari aplikasi Flip atau *user interface* cukup jelas dan dapat dipahami oleh banyak kalangan. Aplikasi Flip dirasa mudah untuk dipelajari dan mudah untuk dioperasikan sehingga jika ada seseorang yang baru menggunakan aplikasi Flip, maka orang tersebut akan tidak terlalu susah untuk menggunakannya. Responden merasa aplikasi Flip

merupakan aplikasi yang fleksibel karena bisa digunakan untuk banyak keperluan dan dapat dikontrol dengan mudah.

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Wildan (2019) yang menyimpulkan minat seseorang dalam menggunakan *Fintech* dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh persepsi kemudahan penggunaan (Wildan, 2019). Hasil dari penelitian ini juga sejalan dengan penelitian dari Ningsih., dkk (2021) bahwa persepsi kemudahan penggunaan mampu mempengaruhi minat dari seseorang dalam menggunakan suatu teknologi.

3. Pengaruh Kelengkapan Fitur terhadap Minat Menggunakan

Berdasarkan hasil analisis Bootstrapping, variabel Kelengkapan Fitur memiliki nilai *T-Statistics* sebesar $1,810 < 1,96$ atau nilai dari *P Values* $0,071 > 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa Kelengkapan Fitur berpengaruh tidak signifikan terhadap variabel Minat Menggunakan aplikasi Flip sehingga hipotesis yang ketiga ditolak. Ini diperkuat dengan beberapa hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap beberapa responden pada tanggal 17 Maret 2023 sebagai berikut. Inisial AH sebagai wirausahawan di wilayah Kecamatan Purwokerto Timur menyatakan:

“tidak ada fitur yang membuat spesial di aplikasi Flip jadi saya minat saya berkurang untuk menggunakan aplikasi Flip, apalagi dengan adanya BI Fast dalam transaksi keuangan saya dan lebih menghemat waktu saya membuat aplikasi Flip jarang saya minati untuk digunakan.”

Ada juga pernyataan lain yang disampaikan oleh AN sebagai mahasiswa Universitas Jenderal Soedirman yaitu:

“banyak layanan pembayaran yang belum ada di aplikasi Flip, salah satunya mengirim uang antar dompet digital yang sampai saat ini belum tersedia padahal itu sangat dibutuhkan oleh para mahasiswa. Fitur lainnya yang dirasa kurang adalah belum adanya fitur QRIS sehingga saya tidak terlalu minat untuk menggunakan aplikasi Flip.”

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa responden menjelaskan alasan kelengkapan fitur tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi Flip dikarenakan aplikasi Flip belum memiliki

fitur yang lebih unggul dari aplikasi lain. Jika dibandingkan dengan aplikasi sejenis seperti Dana, aplikasi Dana memiliki fitur unggulan yaitu dapat digunakan sebagai aplikasi pembayaran dalam berbagai website contohnya dalam website *top up game* dapat menggunakan saldo dari aplikasi Dana secara langsung. Kemudian tidak adanya fitur QRIS dalam aplikasi Flip membuat aplikasi Flip belum memenuhi harapan fitur yang ada oleh responden dalam membantu proses transaksi keuangan. Beberapa responden juga merasa bahwa keragaman fitur layanan pembayaran yang tersedia masih terbatas contohnya dalam transfer antar *e-wallet* yang belum tersedia membuat fitur di aplikasi Flip dianggap kurang meningkatkan minat seseorang untuk menggunakan aplikasi Flip. Harapan dari responden agar nantinya aplikasi Flip dapat melengkapi fitur yang cukup penting bagi masyarakat luas.

Dari simpulan di atas, penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian dari Khoirunnisa dan Dwijayanti (2020) dimana minat penggunaan berbanding lurus dengan kelengkapan fitur dari aplikasi OVO. Penelitian ini juga tidak sejalan dengan penelitian dari Khusniyah (2020) yang menyatakan kelengkapan fitur memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *mobile banking*. Namun penelitian sejalan dengan Penelitian dari Kurnianingsih dan Maharani (2020) yang menyimpulkan fitur layanan berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*. Penelitian lain yang memberikan hasil tidak berpengaruh, dilakukan oleh Umaningsih dan Wardani (2020), menunjukkan variabel fitur layanan tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *internet banking*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian yang telah dilakukan ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan penggunaan, dan kelengkapan fitur terhadap minat menggunakan aplikasi Flip. Terkait analisis yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Variabel persepsi kemanfaatan berpengaruh positif secara signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi Flip, artinya semakin masyarakat yakin bahwa aplikasi memiliki manfaat dalam transaksi keuangan maka akan meningkatkan minat masyarakat dalam menggunakan aplikasi Flip.
2. Variabel persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif secara signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi Flip, artinya semakin masyarakat yakin bahwa aplikasi mudah digunakan dalam penggunaannya maka akan meningkatkan minat masyarakat dalam menggunakan aplikasi Flip.
3. Variabel kelengkapan fitur tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi Flip, ini dikarenakan fitur yang terdapat pada aplikasi Flip belum memiliki keunggulan yang mutlak dari aplikasi lain dan fitur layanan masih terbatas terhadap kebutuhan dari masyarakat khususnya pada generasi Z di Kabupaten Banyumas.

Islam membolehkan umatnya untuk menggunakan teknologi selama penggunaannya diperuntukkan untuk hal-hal yang benar, tidak merusak, dan tidak bertentangan dengan syariat Islam termasuk dalam kaitannya dengan muamalah. Aplikasi Flip merupakan perwujudan dari teknologi yang membantu masyarakat dalam aspek transaksi keuangan yang juga dapat membantu dalam mengurangi biaya pengeluaran dalam transaksi keuangan seperti dalam transfer uang antar bank. Manfaat yang ditimbulkan oleh aplikasi Flip merupakan pengamalan nilai-nilai ekonomi islam dimana

anjuran untuk tidak berlebih-lebihan atau berhemat tertuang pada Al-Quran salah satunya dalam Q.S. Al-A'raf Ayat 31 dan Q.S. Al-Furqon Ayat 67.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah didapatkan pada penelitian ini, ada beberapa saran kepada pihak-pihak terkait agar dapat memberikan manfaat dan sebagai acuan. Adapun saran-saran tersebut sebagai berikut:

1. Bagi perusahaan Flip diharapkan terus mengembangkan aplikasi Flip dalam menunjang aktivitas transaksi keuangan masyarakat terutama peningkatan dalam fitur-fitur yang tersedia di aplikasi, ini merujuk pada hasil penelitian yang menunjukkan kelengkapan fitur tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi Flip. Ini dikarenakan masyarakat menganggap fitur yang berada pada aplikasi Flip kurang lengkap. Beberapa responden merasa bahwa fitur QRIS sangat diperlukan agar dapat meningkatkan minat dalam menggunakan aplikasi Flip. Maka dari itu, dengan seiringi peningkatan dan pengembangan aplikasi dalam penyediaan fitur diharapkan akan meningkatkan minat masyarakat dalam menggunakan aplikasi Flip
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk perbaikan bagi kedepannya. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penelitian ini. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk menambah variabel lain yang dapat mempengaruhi minat menggunakan aplikasi Flip seperti persepsi risiko, perasaan keamanan, kepercayaan, dapat juga dengan menggunakan variabel keputusan menggunakan dalam menggunakan aplikasi Flip dan juga memperluas cakupan wilayah daerah penelitian supaya mampu merepresentasikan masyarakat secara umum
3. Bagi masyarakat diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan dalam menggunakan aplikasi *Fintech* salah satunya aplikasi Flip. Dengan tetap memperhatikan persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan penggunaan dan kelengkapan fitur agar dapat memilih aplikasi *Fintech* yang sesuai dengan kebutuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, W., & Hartono, J. (2015). Partial least Square (PLS) Alternatif structural equation modeling (SEM) dalam penelitian bisnis. Yogyakarta: Andi.
- Abrilia, N. D. (2020). “Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan *E-Wallet* Pada Aplikasi Dana di Surabaya”. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(3), 1006-1012.
- Adam, F. P. (2010). Tren urbanisasi di indonesia. *Piramida*, 6(1), 1-15.
- Agata, B. T. (2022). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Dalam Penggunaan Aplikasi Flip Sebagai Perantara Transfer Dana Interbank (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Islam Indonesia).
- Agustin, N. Analisis Pengaruh Pengetahuan Terhadap Minat Menggunakan Teknologi QRIS Dengan Persepsi Manfaat dan Persepsi Risiko Keamanan Sebagai Variabel Intervening (Studi Kasus pada Mahasiswa di Kabupaten Banyumas).
- Alinea.id (2020) “Transaksi e-commerce didominasi generasi Z dan milenial”. <https://www.alinea.id/gaya-hidup/transaksi-e-commerce-didominasi-generasi-z-dan-milenial> b1ZRL9woj#:~:text=Hal%20itu%20sesuai%20dengan%20riset,tahun%20(82%2C7%25). Diakses, 13 November 2022.
- Amalia, Nida Rizqi. (2017). Implementasi Layanan Keuangan Tanpa Kantor dalam Rangka Keuangan Inklusif (LAKUPANDAI) pada Bank Rakyat Indonesia Syariah Kantor Cabang Malang. Skripsi, FEB UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Amijaya, Gilang Rizky. (2010). Pengaruh Persepsi Teknologi Informasi, Kemudahan, Resiko Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Ulang Nasabah Bank Dalam Menggunakan Internet Banking (Studi Pada Nasabah Bank Bca) (Doctoral dissertation, Perpustakaan FE UNDIP).
- Bank Indonesia. (2016). Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 Tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran.
- Bank Indonesia. (2016). Peraturan Bank Indonesia Nomor.18/22/DKSP Penyelenggaraan Layanan Keuangan Digital.
- Bank Indonesia. (2017). Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 Tentang Penyelenggaraan Teknologi Finansial.
- Bank Indonesia. (2018). Peraturan Bank Indonesia NOMOR 20/6/PBI/2018 Tentang Uang Elektronik.
- Bank Indonesia. (2022). BI.Fast. <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/ritel/infrastruktur/default.aspx>. Diakses pada 20 Maret 2023.

- Bank Indonesia. (2022). Statistik Sistem Pembayaran dan Infrastruktur Pasar Keuangan (SPIP). <https://www.bi.go.id/id/statistik/ekonomi-keuangan/spip/default.aspx#Nasional-Provinsi>
- Bank Indonesia. (2023). Izin Aplikasi Flip. <https://www.bi.go.id/id/qrcode/validate.aspx? tipe=PTD&id=0002.001/0013>
- BPS Kabupaten Banyumas. (2021). “Potret Sensus Penduduk 2020 Kabupaten Banyumas Menuju Satu Data Kependudukan Indonesia”. <https://banyumaskab.bps.go.id/subject/12/kependudukan.html#subjekViewTab4>. Diakses, 20 November 2022.
- BPS. (2021). “Hasil Sensus Penduduk 2020”. <https://demakkab.bps.go.id/news/2021/01/21/67/hasil-sensus-penduduk-2020.html>. Diakses, 13 November 2022.
- Brahmanta, G. P., & Wardhani, N. I. K. (2021). Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Kemudahan, Risiko Terhadap Minat Menggunakan Ulang Shopee Di Surabaya. *Sains Manajemen*, 7(2), 97-108.
- CNBC Indonesia. (2021). “Kantor Cabang & ATM Ditinggal, Transaksi Digital Jadi Melesat”. <https://www.cnbcindonesia.com/market/20210729164035-17-264671/kantor-cabang-atm-ditinggal-transaksi-digital-jadi-melesat>. Diakses, 13 November 2022.
- Damayanti, R. S. (2019). Pengaruh online customer review and rating, e-service quality dan price terhadap minat beli pada online marketplace shopee (Studi Empiris Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Magelang). In *UMMagelang Conference Series* (pp. 684-693).
- Efendi, R. (2020). Faktor-faktor niat membeli makanan berlabel halal pada mahasiswa muslim Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 6(1), 70-79.
- Ellin Arif, S. (2022). Pengaruh Sikap, Norma Subyektif, Kontrol Perilaku, dan Label Halal Terhadap Intensi Pembelian Produk Kosmetik (Studi Kasus Mahasiswa Perguruan Tinggi Agama Islam di Purwokerto) (Doctoral dissertation, UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri Purwokerto).
- Fatonah, F., & Hendratmoko, C. (2020). Menguji faktor-faktor yang mempengaruhi minat generasi millennial menggunakan e-money. *Jurnal Manajemen*, 12(2), 209-217.
- Fatwa Dewan Syariah Nasional-majelis Ulama Indonesia No. 116/DSN-MUI/IX/2017 tentang uang elektronik syariah.
- Fatwa Dewan Syariah Nasional dan Majelis Ulama Indonesia No. 117/DSN-MUI/II/2018 tentang Layanan Pembiayaan Syariah Berbasis Teknologi Informasi Berdasarkan Prinsip Syariah
- Garaika & Darmanah. (2019). *Metodologi Penelitian*. Lampung : CV Hira Tech.

- Genady, D.I. (2018). "Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, dan Promosi Uang Elektronik Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik di Masyarakat (Studi Kasus di Provinsi DKI Jakarta)". Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Ghazali, Imam. (2015). *Partial Least Squares: Konsep, Teknik dan Aplikasi Menggunakan Program Smart PLS 3.0*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.
- Google Play Store. (2023). <https://play.google.com/store/apps/details?id=id.flip&hl=id&gl=US>. Diakses, 12 Maret 2023.
- Harinurdin, E. (2011). Perilaku kepatuhan wajib pajak badan. *BISNIS & BIROKRASI: Jurnal Ilmu Administrasi dan Organisasi*, 16(2), 6.
- Hasan, F. (2020). *Metode Riset Bisnis*. Madura: UTM PRESS.
- Hazanah, N. R. (2022). *Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Persepsi Risiko, dan Kepercayaan Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Aplikasi Flip.id di Era Pandemi Covid-19 (Doctoral dissertation, STIE YKPN)*.
- Hermawan, V. K., & Paramita, E. L. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Keberlanjutan Minat Pengguna Dalam Menggunakan Aplikasi Mhealth Melalui Variabel Satisfaction. *Jurnal Bisnis dan Manajemen*, 8(1), 150-166.
- Inayah, R. (2020). *Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kemanfaatan, Dan Promosi Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Masyarakat (Studi Kasus Di Wilayah Kota Purwokerto)*. Fakultas Ekonomi Bisnis. IAIN Purwokerto. Skripsi.
- Instagram. (2022). https://www.instagram.com/flip_id/. Diakses, 12 November 2022.
- Intania, N. C. (2021). *Analisis hukum Islam terhadap penggunaan aplikasi Flip dalam proses transfer ke bank lain (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya)*.
- Istiarni, P. R. D., & Hadiprajitno, P. B. (2014). Analisis pengaruh persepsi manfaat, kemudahan penggunaan dan kredibilitas terhadap minat penggunaan berulang internet banking dengan sikap penggunaan sebagai variabel intervening (studi empiris: nasabah layanan internet banking di Indonesia). *Diponegoro Journal of Accounting*, 3(2), 888-897.
- Istiqomah, M., & Marlina, N. (2020). Pengaruh promo gratis ongkos kirim dan online customer rating terhadap keputusan pembelian produk fashion. *Jurnal Manajemen*, 12(2), 288-298.
- Jogiyanto. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

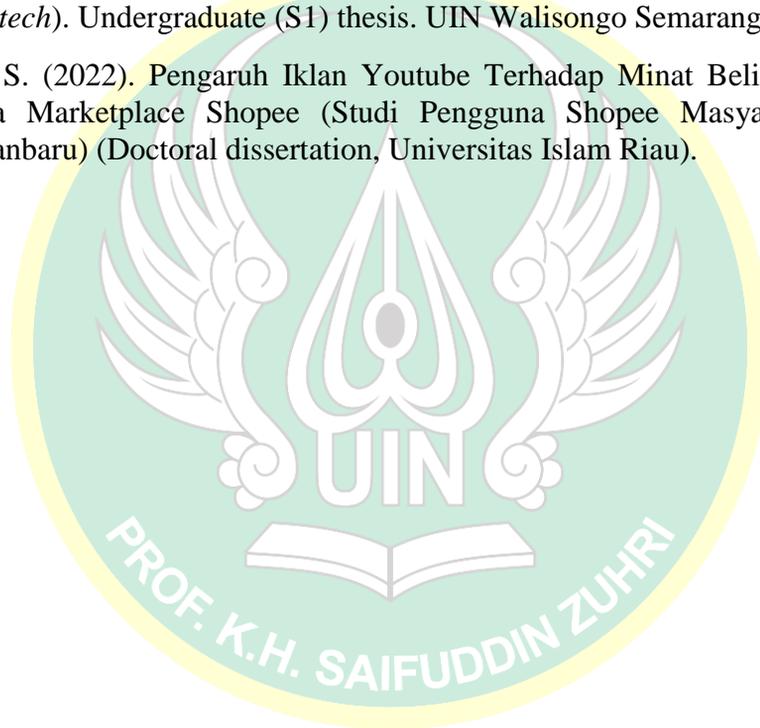
- Karnadi, Alif. (2021). "Jumlah *Fintech* di Indonesia Terus Meningkatkan hingga 2021". <https://dataindonesia.id/digital/detail/jumlah-Fintech-di-indonesia-terus-meningkat-hingga-2021>. Diakses, 26 November 2022.
- Khusniyah, M. (2020). Pengaruh Perceived Usefulness, Trust, dan Kelengkapan Fitur Terhadap Minat Penab Menggunakan Mobile Banking Sebagai Alat Transaksi (Studi Kasus Pada Bank Muamalat Kantor Cabang Utama Kediri).
- Khoirunnisa, K., & Dwijayanti, R. (2020). "Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Fitur Produk, Dan Promosi Cashback Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan Aplikasi OVO Sebagai Alat Transaksi Belanja". *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(3), 979-984.
- Kurnianingsih, H., & Maharani, T. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Fitur Layanan, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan E-Money Di Jawa Tengah.
- Natalia, J., & Ginting, D. B. (2018). "Analisis pengaruh kelengkapan fitur, persepsi kemudahan penggunaan, kualitas informasi, kualitas sistem, persepsi manfaat terhadap kepuasan penggunaan serta dampaknya terhadap loyalitas pengguna aplikasi VIU". *Media Informatika*, 17(3), 148-164.
- Ningsih, H. A., M Sasmita, E., & Sari, B. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa. *IKRAITH-EKONOMIKA*, 4(1), 1-9.
- Noviyanti, A., & Erawati, T. (2021). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Kepercayaan dan Efektivitas terhadap Minat Menggunakan Financial Technology (*Fintech*)(Studi Kasus: UMKM di Kabupaten Bantul). *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Finansial Indonesia*, 4(2), 65-74.
- Nurganingsih, Sri. (2021). "Flip Catat Jumlah Transaksi Lebih Dari Rp 2 T Per Bulan". <https://rm.id/baca-berita/ekonomi-bisnis/96914/flip-catat-jumlah-transaksi-lebih-dari-rp-2-t-per-bulan>. Diakses, 13 November 2022.
- Pambudi, B. S. (2014). "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Keamanan dan Ketersediaan Fitur terhadap Minat Ulang Nasabah Bank dalam Menggunakan *Internet Banking* (Studi pada Program Layanan *Internet Banking BRI*)". *Competence: Journal of Management Studies*, 8(1).
- Paujiah, S., Ahmad, A., & Mutiasari Nur Wulan, M. N. (2022). Pengaruh Foto Produk dan Customer Rating terhadap Keputusan Pembelian melalui Aplikasi GoFood (The Effect of Product Photos and Customer Ratings on Purchase Decisions through GoFood Application). *Reviu Akuntansi, Manajemen, dan Bisnis (Rambis)*, 2(1), 79-87.

- Prakosa, A., & Wintaka, D. J. (2020). "Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan ulang *E-wallet* pada generasi milenial di Daerah Istimewa Yogyakarta". *Bisman (Bisnis Dan Manajemen): The Journal of Business and Management*, 3(1), 72-85.
- Pranidana, S. A., & Mudiantono, M. (2011). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat nasabah bank BCA untuk menggunakan klik-BCA (Doctoral dissertation, Universitas Diponegoro).
- Pratama, Aditya Hadi. (2017). "Flip, Startup yang Sempat Ditutup oleh Bank Indonesia". <https://uzone.id/flip-startup-yang-sempat-ditutup-oleh-bank-indonesia>. Diakses pada 03 Maret 2023.
- Pratiwi, D. A. (2021). Persepsi generasi Z terhadap *Fintech* (financial technology) di Cikampak Tengah Kecamatan Torgamba (Doctoral dissertation, IAIN Padangsidimpuan).
- Pratiwi, D. N., Dewi, F. P., & Ayuningtyas, V. (2022,). *Financial Technology (Fintech): Generasi Z dan Generasi Milenial*. In SIMBA: Seminar Inovasi Manajemen, Bisnis, dan Akuntansi (Vol. 4).
- Priambodo, S., & Prabawani, B. (2016). "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kota Semarang)". *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 5(2), 127-135.
- Primadewi, S., & Fitriasari, W. (2022). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Pembelian Impulse Pada Live Streaming E-Commerce Berdasarkan SOR (Stimulus Organism Response) Framework. *Jurnal Sosial Teknologi*, 2(10), 846-856.
- PT Bank CIMB Niaga. (2023). "Ini Rincian Biaya Transfer Antar Bank yang Penting Diketahui", <https://www.cimbniaga.co.id/id/inspirasi/bisnis/ini-rincian-biaya-transfer-antar-bank-yang-penting-diketahui>. Diakses, 13 November 2022.
- PT Fliptech Lentera Inspirasi Pertiwi. (2022). <https://flip.id/landing>. Diakses, 12 November 2022.
- Putra, R. D., & Prehanto, D. R. (2021). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Flip.id menggunakan Metode *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *End User Computing Satisfaction* (EUCS). *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence* (JEISBI), 2(4), 19-26.
- Putri, A. A. (2020). Pengaruh kemudahan penggunaan, kemanfaatan, dan kepercayaan Majelis Taklim Hayatul Ilmi Surabaya terhadap minat menggunakan Flip.id dengan perspektif *hifdzul mal* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Rahman, A., & Dewantara, R. Y. (2017). "Pengaruh Kemudahan Penggunaan dan Kemanfaatan Teknologi Informasi terhadap Minat Menggunakan Situs

Jual Beli Online”(Studi Kasus pada Pengguna Situs Jual Beli “Z””.
(Doctoral dissertation, Brawijaya University).

- Rithmaya, C. L. (2016). “Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Sikap, Risiko Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Ulang Nasabah Bank Bca Dalam Menggunakan Ininternet Banking”. *Jurnal Riset Ekonomi Dan Manajemen*, 16(1), 160-177.
- Rodiah, S. R., & 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 and Entrepreneurship*, 1(2), 66-80.
- Saadah, Naili. 2018. Perencanaan Keuangan Islam Sederhana dalam Bisnis E-Commerce pada Pengguna Online Shop. *Economica: Jurnal Ekonomi Islam*. Volume. 9 No. 1
- Sahroni, F., Hasanah, M., & Arifin, S. R. (2022). “Analisis Minat Menggunakan Aplikasi Flip. Id Dalam Perspektif Maqashid Syariah Dan Tinjauan *Technology Acceptance Model* (TAM)”. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 8(3).
- Sikapi Uangmu. (2023). “Yuk Mengenal *Fintech!* Keuangan Digital yang Tengah Naik Daun”. <https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/CMS/Article/10468>. Diakses, 20 November 2022
- Silaen, E., & Prabawani, B. (2019). Pengaruh persepsi kemudahan menggunakan *E-wallet* dan persepsi manfaat serta promosi terhadap minat beli ulang saldo *E-wallet* OVO. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 8(4), 155-163.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulasih, S., Novandari, W., Suliyanto, S., & Aulia, A. S. (2022). Identifikasi Keputusan Pembelian Pada Aplikasi *Marketplace* Di Masa Pandemi Covid-19 Melalui *Online Customer Review*, *Online Customer Rating* dan *Online Vlogger Review*. *Dinamika: Jurnal Manajemen Akuntansi, Bisnis dan Kewirausahaan*, 7(2), 65-87.
- Suryowati, B., & Nurhasanah, N. (2020). Label halal, kesadaran halal, religiusitas dan minat beli produk kosmetik halal. *KOMPLEKSITAS: JURNAL ILMIAH MANAJEMEN, ORGANISASI DAN BISNIS*, 9(01), 11-20.
- Thom W. A. Isliko & Mintarti Rahayu. (2008). Mediasi Keputusan Pembelian pada Pengaruh Faktor Situasional dan Faktor Produk terhadap Kepuasan Konsumen Supermarket di Kota Lampung. *Jurnal Aplikasi Manajemen*, 8(2): pp:11-15.

- Umaningsih, W. P., & Wardani, D. K. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan, Dan Keamanan Terhadap Niat Menggunakan E-Money. *JAE (JURNAL AKUNTANSI DAN EKONOMI)*, 5(3), 113-119.
- Umar, F. (2015). Pengaruh Kenyamanan, Kepercayaan, Dan Kelengkapan Fitur Terhadap Keputusan Penggunaan *Internet Banking* (Studi Pada Nasabah Bank BCA di Kabupaten Purworejo). *Journal Of Research In Economics And Management*, 11.
- Wibisono, Y. H. (2012). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pembelian dengan perilaku niat sebagai variabel intervening pada situs kaskus. *Kajian Ilmiah Mahasiswa Manajemen*, 1(5).
- Wildan M. (2019). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan *Financial Technology (Fintech)*. Undergraduate (S1) thesis. UIN Walisongo Semarang.
- Wisafitri, S. (2022). Pengaruh Iklan Youtube Terhadap Minat Beli Konsumen Pada Marketplace Shopee (Studi Pengguna Shopee Masyarakat Kota Pekanbaru) (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).



LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran 1: Kuisisioner Penelitian

Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Kelengkapan Fitur Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Flip (Studi Kasus Generasi Z di Kabupaten Banyumas)

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Perkenalkan saya Faizal Syahputra Nasution mahasiswa semester 8 Program Studi Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir (skripsi) di Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, maka peneliti ingin mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Kelengkapan Fitur Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Flip (Studi Kasus Generasi Z di Kabupaten Banyumas)”. Sehubungan dengan itu, peneliti membutuhkan data-data yang berkaitan dengan penelitian untuk diolah dan kemudian akan dijadikan sebagai bahan penelitian. Saya harap saudara/i dapat mengisi kuisisioner ini dengan sungguh-sungguh agar mendapatkan data yang valid.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak / Ibu/ Saudara/i mengisi kuisisioner ini serta ikut membantu membagikan kepada investor yang lain, saya mengucapkan banyak terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

C. Pertanyaan Survei

1. Persepsi Kemanfaatan

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya merasa dengan menggunakan aplikasi Flip, saya dapat melakukan transaksi lebih cepat.					
2	Saya merasa dengan menggunakan aplikasi Flip dapat meningkatkan kinerja saya.					
3	Saya merasa dengan menggunakan aplikasi Flip dapat menambah produktivitas saya.					
4	Saya merasa dengan menggunakan aplikasi Flip dapat meningkatkan efektifitas saya dalam bertransaksi.					
5	Saya merasa dengan menggunakan aplikasi Flip dapat menjadikan pekerjaan saya lebih mudah.					
6	Secara keseluruhan saya merasa aplikasi Flip bermanfaat dalam melakukan transaksi keuangan.					

2. Persepsi Kemudahan Penggunaan

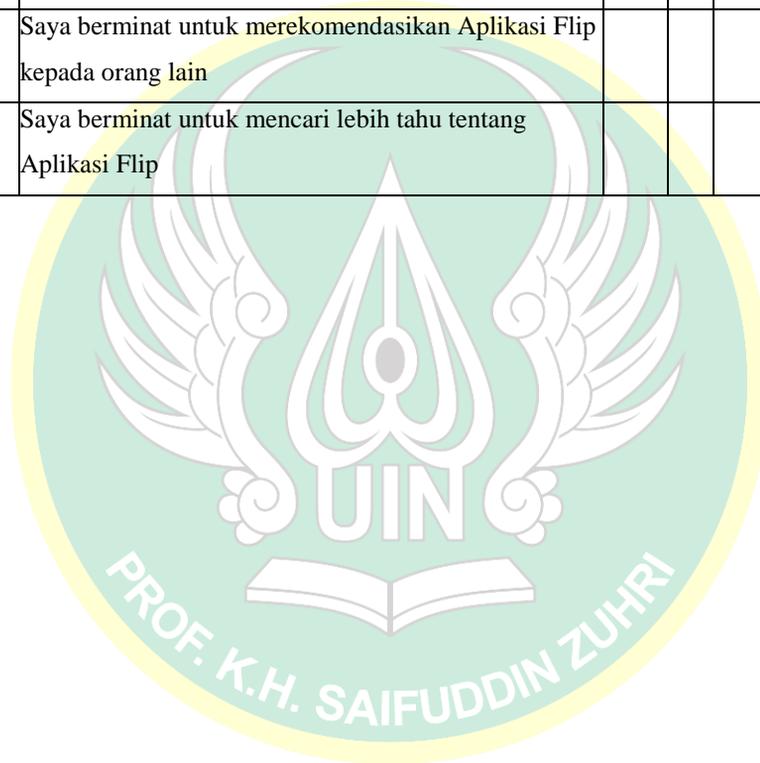
No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya merasa penggunaan aplikasi Flip mudah untuk dipelajari.					
2	Saya merasa penggunaan aplikasi Flip mudah untuk dioperasikan.					
3	Saya merasa penggunaan aplikasi Flip jelas dan dapat dipahami.					
4	Saya merasa penggunaan aplikasi Flip mudah untuk menjadi terampil/mahir.					
5	Saya merasa penggunaan aplikasi Flip sangat fleksibel					
6	Saya merasa penggunaan aplikasi Flip dapat dikontrol dengan mudah.					

3. Kelengkapan Fitur

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Aplikasi Flip memiliki keragaman fitur yang tersedia					
2	Aplikasi Flip memiliki fitur yang sesuai dengan harapan.					
3	Aplikasi Flip memiliki keunggulan fitur dari aplikasi lainnya.					

4. Minat Menggunakan

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya berminat untuk menggunakan Aplikasi Flip					
2	Saya berminat untuk merekomendasikan Aplikasi Flip kepada orang lain					
3	Saya berminat untuk mencari lebih tahu tentang Aplikasi Flip					



79	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4
80	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
81	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
82	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
83	3	2	3	4	3	3	4	3	2	2	2	2
84	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3
85	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
86	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
87	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
88	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
89	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
90	4	4	3	4	5	4	5	3	4	3	3	3
91	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4
92	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
93	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
94	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4
95	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
96	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
97	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
98	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
99	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
100	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4
101	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4
102	5	5	5	5	5	3	2	4	1	1	4	3
103	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
104	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5
105	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5
106	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
107	2	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4
108	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	5
109	5	4	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4
110	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4
111	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4
112	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
113	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5
114	4	5	5	4	4	4	4	4	5	3	4	5
115	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
116	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5
117	5	3	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4
118	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4
119	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4

120	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
121	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
122	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4
123	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4
124	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
125	3	4	3	3	3	5	3	3	4	3	4	4
126	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
127	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
128	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
129	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3
130	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
131	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
132	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
133	4	3	4	4	4	3	5	5	5	3	3	4
134	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5
135	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
136	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4

Lanjutan

Responden	Kelengkapan Fitur			Minat Menggunakan		
	KF1	KF2	KF3	M1	M2	M3
1	3	3	3	3	3	3
2	4	4	4	5	5	5
3	5	5	5	5	5	5
4	3	4	4	4	4	4
5	3	3	3	5	5	4
6	2	5	5	5	5	4
7	4	4	4	3	3	3
8	4	4	4	4	4	4
9	5	5	4	4	4	4
10	3	3	3	3	3	5
11	3	3	3	3	3	4
12	5	5	5	5	5	5
13	3	4	3	4	4	4
14	4	5	5	5	5	5
15	5	5	5	5	5	5
16	3	4	4	4	3	4
17	4	4	4	4	4	3
18	4	4	5	2	3	2
19	3	4	3	4	4	4

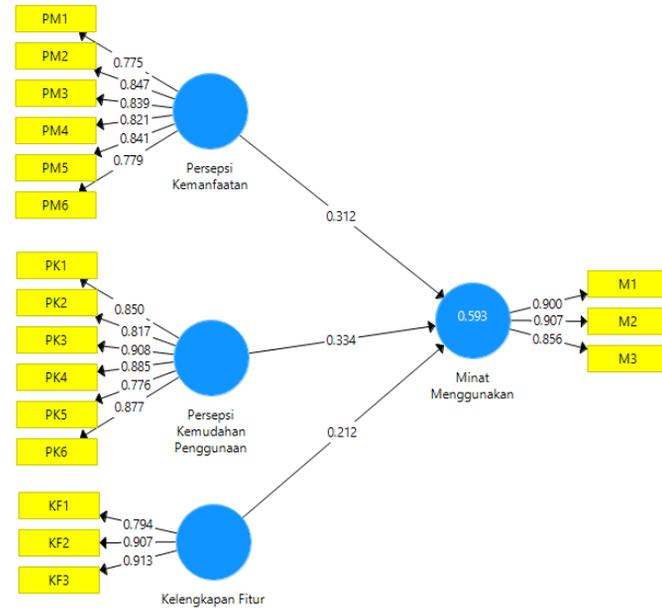
20	4	4	4	4	5	4
21	5	5	5	4	4	4
22	4	5	4	5	4	5
23	4	4	4	4	4	4
24	3	3	3	3	3	3
25	3	3	3	3	3	4
26	2	2	4	4	3	3
27	4	4	4	5	4	4
28	4	4	4	4	4	4
29	4	4	4	4	4	4
30	3	3	3	3	3	4
31	3	4	3	4	4	4
32	3	4	3	4	4	3
33	5	5	5	3	5	5
34	4	3	3	4	4	3
35	4	4	4	4	4	4
36	4	3	4	4	4	4
37	3	4	4	5	5	5
38	4	4	4	5	5	5
39	4	5	5	4	4	5
40	5	5	4	4	5	5
41	3	3	3	4	3	5
42	4	4	4	5	4	4
43	3	4	4	4	4	3
44	5	5	5	5	5	5
45	4	3	3	4	3	3
46	4	4	4	4	4	4
47	3	4	3	3	3	3
48	4	2	3	3	3	4
49	4	4	4	5	5	5
50	4	4	5	4	5	4
51	4	3	3	4	3	3
52	5	5	4	4	3	3
53	4	4	4	4	4	4
54	4	4	4	4	4	5
55	3	4	4	4	4	4
56	4	4	4	4	4	4
57	4	4	4	4	4	4
58	4	3	2	2	2	2
59	4	5	5	5	4	5
60	4	4	4	4	3	3

61	3	4	3	4	4	4
62	4	4	4	4	4	4
63	4	4	4	4	3	3
64	4	4	4	5	5	5
65	4	4	4	4	4	4
66	4	4	4	4	4	4
67	4	4	3	4	4	4
68	4	5	5	4	5	3
69	4	5	5	4	4	5
70	5	5	5	5	5	5
71	5	5	5	5	5	5
72	5	5	5	5	5	5
73	3	3	3	4	4	3
74	4	4	4	5	5	4
75	4	3	3	3	3	3
76	3	3	3	2	2	3
77	4	4	4	5	5	5
78	5	3	4	4	4	4
79	4	4	4	3	4	4
80	4	4	4	5	5	5
81	3	3	3	3	4	3
82	3	3	3	3	3	3
83	4	3	3	2	2	2
84	3	3	3	4	4	4
85	4	4	4	4	4	4
86	4	4	4	4	4	3
87	4	3	3	3	3	3
88	4	3	3	3	3	3
89	4	4	4	4	4	4
90	3	3	2	3	3	2
91	4	4	3	5	4	4
92	4	4	4	4	4	4
93	4	4	4	4	4	4
94	4	4	3	4	4	4
95	5	5	5	5	5	5
96	4	4	4	4	4	4
97	4	4	4	4	4	4
98	4	5	4	4	4	4
99	4	5	5	5	4	5
100	4	4	4	4	3	4
101	4	4	4	4	4	4

102	1	1	1	3	3	1
103	4	4	4	4	4	4
104	5	5	5	5	4	5
105	5	4	5	5	4	5
106	3	3	4	4	3	4
107	3	4	4	4	4	3
108	4	4	4	4	3	3
109	3	3	3	4	4	5
110	4	3	3	5	5	5
111	4	4	4	4	4	4
112	4	4	4	4	4	4
113	4	4	4	5	5	5
114	4	4	5	5	3	4
115	5	5	5	5	5	5
116	4	5	4	4	4	5
117	3	3	3	4	4	3
118	3	3	3	4	3	3
119	4	4	4	4	4	4
120	4	4	3	4	3	3
121	4	4	4	4	4	4
122	4	4	4	4	3	3
123	3	3	3	3	3	3
124	4	4	4	5	5	5
125	5	3	3	5	5	2
126	3	3	3	3	3	3
127	4	2	4	4	4	4
128	4	4	5	5	5	5
129	3	4	4	4	3	3
130	3	3	3	3	3	3
131	4	4	4	5	4	5
132	4	4	4	4	4	4
133	3	3	4	4	4	4
134	5	4	4	4	4	4
135	4	3	4	4	4	4
136	4	3	4	3	3	4

Lampiran 3: Hasil Uji SmartPLS

A. Output PLS Algorithm



B. Nilai Loading Factor

	Persepsi Kemanfaatan	Persepsi Kemudahan Penggunaan	Kelengkapan Fitur	Minat Menggunakan
PM1	0,775			
PM2	0,847			
PM3	0,839			
PM4	0,821			
PM5	0,841			
PM6	0,779			
PK1		0,850		
PK2		0,817		
PK3		0,908		
PK4		0,885		
PK5		0,776		
PK6		0,877		
KF1			0,794	
KF2			0,907	
KF3			0,913	
M1				0,900
M2				0,907
M3				0,856

C. Nilai Average Variance Extracted

	Average Variance Extracted
Persepsi Kemanfaatan	0,669
Persepsi Kemudahan Penggunaan	0,728
Kelengkapan Fitur	0,763
Minat Menggunakan	0,789

D. Nilai Cross Loading

	Persepsi Kemanfaatan	Persepsi Kemudahan Penggunaan	Kelengkapan Fitur	Minat Menggunakan
PM1	0,775	0,561	0,440	0,476
PM2	0,847	0,593	0,526	0,611
PM3	0,839	0,661	0,493	0,647
PM4	0,821	0,614	0,478	0,477
PM5	0,841	0,607	0,439	0,578
PM6	0,779	0,664	0,572	0,567
PK1	0,577	0,850	0,580	0,572
PK2	0,581	0,817	0,464	0,523
PK3	0,624	0,908	0,641	0,640
PK4	0,645	0,885	0,691	0,677
PK5	0,704	0,776	0,589	0,562
PK6	0,729	0,877	0,692	0,696
KF1	0,439	0,557	0,794	0,445
KF2	0,556	0,687	0,907	0,593
KF3	0,569	0,638	0,913	0,620
M1	0,614	0,631	0,548	0,900
M2	0,659	0,677	0,566	0,907
M3	0,568	0,615	0,595	0,856

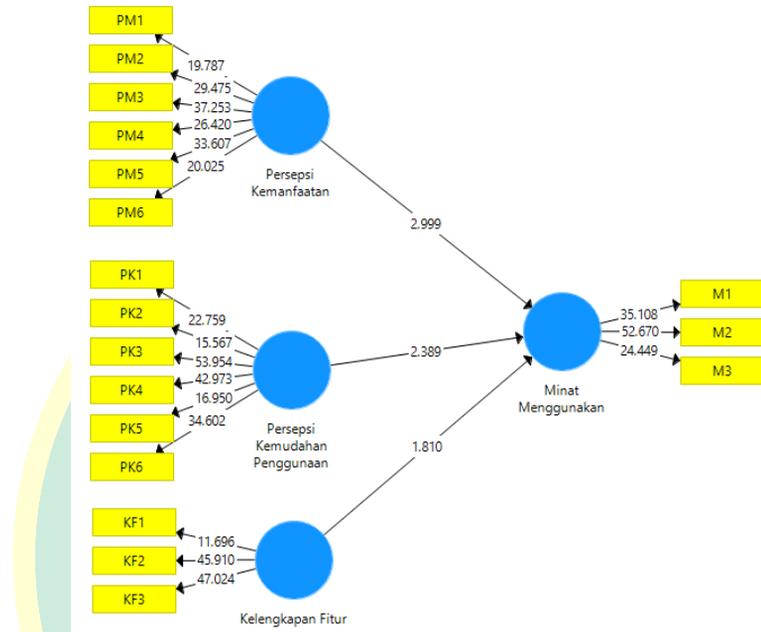
E. Nilai Cronbach's Alpha dan Composite Reliability

	Cronbach's Alpha	Composite Reliability
Persepsi Kemanfaatan	0,901	0,924
Persepsi Kemudahan Penggunaan	0,925	0,941
Kelengkapan Fitur	0,844	0,906
Minat Menggunakan	0,866	0,918

F. Nilai R-Square

	R Square	R Square Adjusted
Minat Menggunakan	0,593	0,584

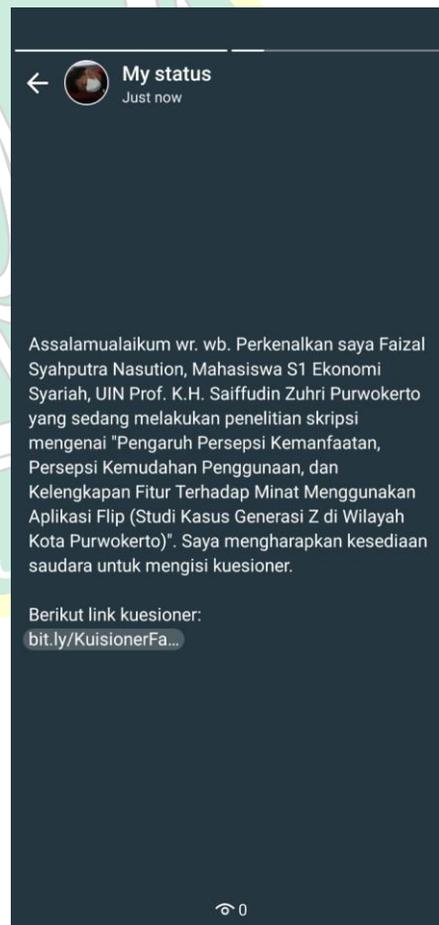
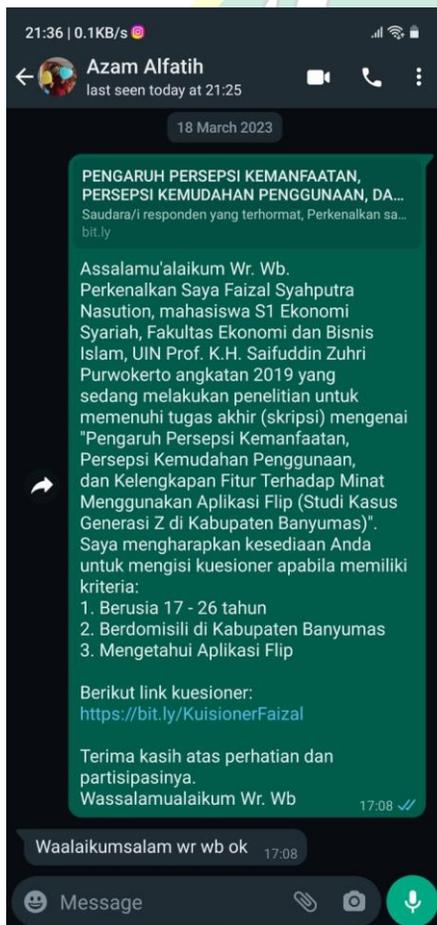
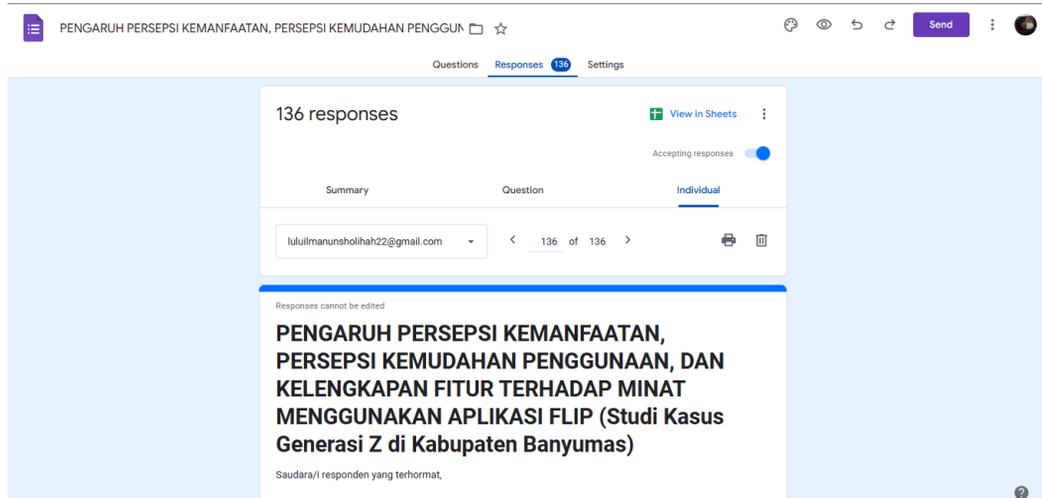
G. Output Bootstrapping



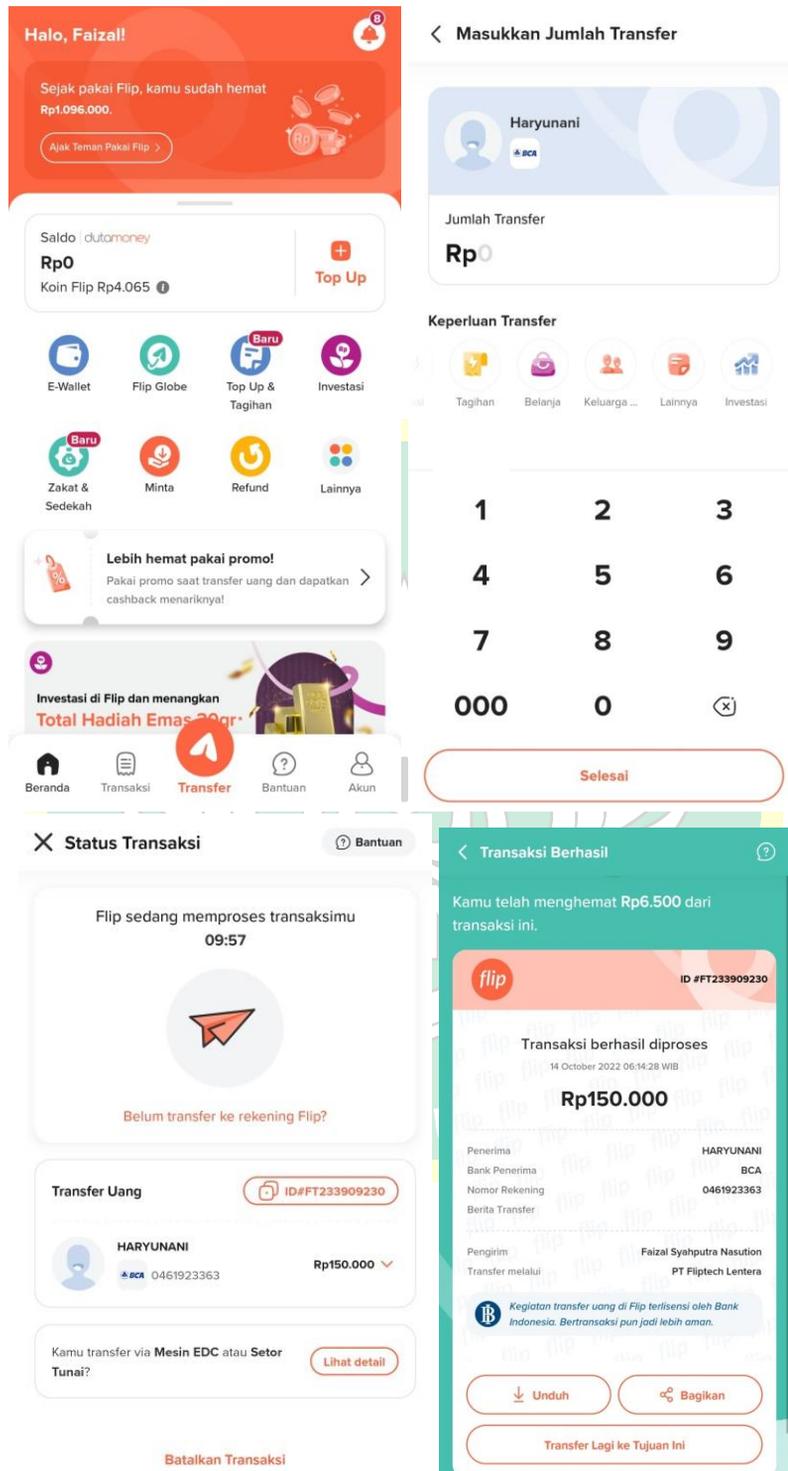
H. Nilai Koefisien Jalur dan T-statistics

	Original Sample (O)	T Statistics (O/STDEV)	P Values
Persepsi Kemanfaatan -> Minat Menggunakan	0,312	2,999	0,003
Persepsi Kemudahan Penggunaan -> Minat Menggunakan	0,334	2,389	0,017
Kelengkapan Fitur -> Minat Menggunakan	0,212	1,810	0,071

Lampiran 4: Distribusi Kuesioner



Lampiran 5 : Tampilan dari Aplikasi Flip



Lampiran 6: Sertifikat BTA/PPI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT MA'HAD AL-JAMI'AH

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp:0281-635624, 628250 | www.ainpurwokerto.ac.id

SERTIFIKAT

Nomor: In.17/UPT.MAJ/14585/10/2019

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

NAMA : FAIZAL SYAHPUTRA NASUTION
NIM : 1917201145

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

# Tes Tulis	:	72
# Tartil	:	80
# Imla`	:	70
# Praktek	:	75
# Nilai Tahfidz	:	80



ValidationCode

Purwokerto, 10 Jul 2019
Mudir Ma'had Al-Jami'ah,

Nasrudin, M.Ag
NIP: 197002051 99803 1 001

Lampiran 7: Sertifikat Aplikom

SERTIFIKAT

APLIKASI KOMPUTER

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT TEKNOLOGI INFORMASI DAN PANGKALAN DATA
Alamat: Jl. Jend. Ahmad Yani No. 40A Telp. 0281-635624 Website: www.iainpurwokerto.ac.id Purwokerto 53126



No. IN.17/UPT-TIPD/7550/II/2022

SKOR	HURUF	ANGKA
86-100	A	4.0
81-85	A-	3.6
76-80	B+	3.3
71-75	B	3.0
65-70	B-	2.6

Diberikan Kepada:

FAIZAL SYAHPUTRA NASUTION
NIM: 1917201145

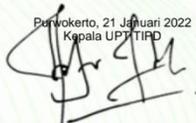
Tempat / Tgl. Lahir: Banyumas, 06 Mei 2001

Sebagai tanda yang bersangkutan telah menempuh dan **LULUS** Ujian Akhir Komputer pada Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Program *Microsoft Office*® yang telah diselenggarakan oleh UPT TIPD IAIN Purwokerto.

MATERI	NILAI
Microsoft Word	93 / A
Microsoft Excel	98 / A
Microsoft Power Point	82 / A-



Purwokerto, 21 Januari 2022
Kepala UPT TIPD



Dr. H. Fajar Hardoyono, S.Si, M.Sc
NIP. 19801215 200501 1 003



Lampiran 8: Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab



وزارة الشؤون الدينية
الجامعة الإسلامية الحكومية بوروكرتو
الوحدة لتنمية اللغة

عنوان: شارع جنرال احمد ياتي رقم: ٤٠، بوروكرتو ٥٣١٢٦ هاتف ٠٢٨١ - ٦٣٥٦٢٤ - www.iainpurwokerto.ac.id

الترجمة

الرقم: ان.١٧ / UPT.Bhs / PP.٠٠٩ / ٢٠٢١/١٥٧٥٣

منحت الى

: فائزال شحبوترا ناسوتيون

الاسم

: بيانوماس، ٦ مايو ٢٠٠١

المولود

الذي حصل على

: ٥٣ فهم المسموع

: ٥٠ فهم العبارات والتراكيب

: ٥١ فهم المقروء

: ٥١٣ النتيجة



في اختبارات القدرة على اللغة العربية التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ ١٤

ديسمبر ٢٠١٩

بوروكرتو، ٦ أكتوبر ٢٠٢١
رئيس الوحدة لتنمية اللغة.

الدكتورة أدي روسواتي، الماجستير
رقم التوظيف: ١٩٨٦٠٧٠٤٢٠٢٥٠٣٢٠٠٤



ValidationCode

Lampiran 9: Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris



**MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS
INSTITUTE COLLEGE ON ISLAMIC STUDIES PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT**

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Central Java Indonesia, www.iainpurwokerto.ac.id

EPTIP CERTIFICATE

(English Proficiency Test of IAIN Purwokerto)

Number: In.17/UPT.Bhs/PP.009/15753/2019

This is to certify that

Name : FAIZAL SYAHPUTRA NASUTION
Date of Birth : BANYUMAS, May 6th, 2001

Has taken English Proficiency Test of IAIN Purwokerto with paper-based test, organized by Language Development Unit IAIN Purwokerto on July 15th, 2019, with obtained result as follows:

1. Listening Comprehension : 55
2. Structure and Written Expression : 43
3. Reading Comprehension : 54

Obtained Score : 506



The English Proficiency Test was held in IAIN Purwokerto.



ValidationCode

Purwokerto, September 8th, 2019
Head of Language Development Unit,

H. A. Sangid, B.Ed., M.A.
NIP: 19700617 200112 1 001

Lampiran 10: Sertifikat KKN



Sertifikat

Nomor Sertifikat : 0801/K.LPPM/KKN.50/09/2022

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa :	FAIZAL SYAHPUTRA NASUTION
NIM :	1917201145
Fakultas :	Ekonomi & Bisnis Islam
Program Studi :	Ekonomi Syariah (ESY)

Telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan ke-50 Tahun 2022,
dan dinyatakan **LULUS** dengan nilai **A (93)**.



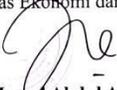
Certificate Validation

Lampiran 11: Sertifikat PPL

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM <small>Jalan Jenderal Ahmad Yani No. 54 Purwokerto 53126 Telp. 0281-635624, Fax. 0281-636533, Website: febi.uinsaizu.ac.id</small>
<h3>Sertifikat</h3>	
Nomor : 1142/Un.19/LAB.FEBI/PP.009/03/2023	
Berdasarkan Rapat Yudisium Panitia Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menerangkan bahwa :	
Nama :	Faizal Syahputra Nasution
NIM :	1917201145
Telah mengikuti Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto Periode I Tahun Ajaran 2023 di :	
MMZ STUDIO PURWOKERTO	
Mulai Bulan Januari 2023 sampai dengan Februari 2023 dan dinyatakan Lulus dengan mendapatkan nilai A . Sertifikat Ini diberikan sebagai tanda bukti telah mengikuti Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dan sebagai syarat mengikuti ujian <i>Munaqosyah/Skripsi</i> .	
Mengetahui, Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam	Purwokerto, 27 Maret 2023 Kepala Laboratorium FEBI
 Dr. H. Jamal Abdul Aziz, M.Ag NIP.19730921 200212 1 004	 H. Sochim, Lc., M.Si. NIP. 19691009 200312 1 001



Lampiran 12: Sertifikat PBM

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM <small>Jalan Jenderal Ahmad Yani No. 54 Purwokerto 53176 Telp. 0281-639624, Fax. 0281-636033, Website: febi.uinszu.ac.id</small></p>
<h3>Sertifikat</h3>	
<p>Nomor : 3306/Un.19/D.FEBI/PP.009/10/2022</p>	
<p>Berdasarkan Rapat Yudisium Panitia Praktek Program Bisnis Mahasiswa (PBM) Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menerangkan bahwa :</p>	
<p>Nama : Faizal Syahputra Nasution NIM : 1917201145</p>	
<p>Dinyatakan Lulus dengan Nilai 89 (A) dalam mengikuti Praktek Bisnis Mahasiswa (PBM) Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto Periode II Tahun 2022.</p>	
<p>Mengetahui, Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam</p>  <p>Dr. H. Jamal Abdul Aziz, M.Ag NIP.19730921 200212 1 004</p>	<p>Purwokerto, 3 Oktober 2022 Kepala Laboratorium FEBI</p>  <p>H. Sochimim, Lc., M.Si NIP. 19691009 200312 1 001</p>



Lampiran 13: Surat Keterangan Lulus Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
Jalan Jenderal Ahmad Yani No. 54 Purwokerto 53126
Telp: 0281-635624, Fax: 0281-636553; Website: febi.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS SEMINAR PROPOSAL

Nomor: 235/Un.19/FEBI.J.ES/PP.009/1/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Koordinator Prodi Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto menerangkan bahwa mahasiswa atas nama :

Nama : Faizal Syahputra Nasution
NIM : 1917201145
Program Studi : Ekonomi Syariah
Pembimbing Skripsi : Sulasih, SE., M.Si.
Judul : Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Kelengkapan Fitur Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Flip (Studi Kasus Generasi Z di Wilayah Kota Purwokerto)

Pada tanggal 25 Januari 2023 telah melaksanakan seminar proposal dan dinyatakan **LULUS**, dengan perubahan proposal/ hasil proposal sebagaimana tercantum pada berita acara seminar.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagai syarat untuk melakukan riset penulisan skripsi.

Purwokerto, 27 Januari 2023
Koord. Prodi Ekonomi Syariah



Dewi Laela Hilyatin, S.E., M.S.I
NIP. 19851112 200912 2 007

Lampiran 14: Surat Keterangan Lulus Ujian Komprehensif



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jalan Jenderal Ahmad Yani No. 54 Purwokerto 53126
Telp: 0281-635624, Fax: 0281-636553; Website: febi.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS UJIAN KOMPREHENSIF

Nomor: 1647/Un.19/FEBI.J.ES/PP.009/4/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Koordinator Prodi Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam,
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menerangkan bahwa
mahasiswa atas nama:

Nama : Faizal Syahputra Nasution

NIM : 1917201145

Program Studi : Ekonomi Syariah

Pada tanggal 14 April 2023 telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan LULUS,

dengan nilai : **81 / A-**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagai syarat mendaftar
ujian munaqasyah.

Dibuat di Purwokerto
Tanggal **14 April 2023**
Koord. Prodi Ekonomi Syariah



Dewi Laela Hilyatin, S.E., M.S.I
NIP. 19851112 200912 2 007

Biodata Penulis

A. Identitas Diri

1. Nama : Faizal Syahputra Nasution
2. NIM : 1917201145
3. Tempat/Tgl.Lahir : Banyumas, 06 Mei 2001
4. Alamat Rumah : Jl. M.Yusup RT 03/07 Purwokerto Wetan
5. Nama Orang Tua :
Nama Ayah : Amir Husin Nasution
Nama Ibu : Nur Aini
6. E-mail : faizalsyahputranasution@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. SD : MI Negeri Purwokerto (2007-2013)
2. SMP/MTS : SMP Negeri 8 Purwokerto (2013-2016)
3. SMA/MA : SMK Negeri 2 Purwokerto (2016-2019)
4. S1 : Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin
Zuhri Purwokerto

C. Pengalaman Organisasi

1. Karang Taruna Dharma Surya Kelurahan Purwokerto Wetan
2. IMM Ahmad Dahlan Universitas Islam Negeri Prof. K. H. Saifuddin
Zuhri Purwokerto