

**PENGARUH PERSEPSI KEMANFAATAN, PERSEPSI KEMUDAHAN
PENGUNAAN, DAN RISIKO TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN
APLIKASI FLIP
(Studi Kasus Generasi Z di Surakarta)**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu
Dalam Manajemen

Oleh:

MUHAMMAD IRSYAD FADHOLI

20110065

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI SURAKARTA
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Muhammad Irsyad Fadholi
NIM : 20110065
Program studi : S1 Manajemen
Judul : Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan, dan Risiko Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Flip (Studi Kasus Generasi Z di Surakarta)

Disetujui dan disahkan :

Hari :

Tanggal :

Pembimbing,



Putri Maisara, S.E., M.B.A

NIDN. 0631079301

Mengetahui,

~~Wakil Ketua 1 STIE Surakarta~~

Aditya Lilivan, S.M.B., M.M

NIDN. 0606118902

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Muhammad Irsyad Fadholi
NIM : 20110065
Program Studi : S1 Manajemen
Judul : Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan, dan Risiko Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Flip (Studi Kasus Generasi Z di Surakarta)

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan dihadapan tim penguji skripsi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE Surakarta) dan diterima untuk memenuhi persyaratan gelar Sarjana Manajemen.

Hari : Kamis
Tanggal : 21 Maret 2024

Tim Penguji

Ketua : Ari Susanti, S.Pt.,M.M.

Anggota : Aditya Liliyan, S.M.B, M.M.

Tanda Tangan

(*Ari Susanti*)

(*Aditya Liliyan*)

Mengetahui,

Ketua STIE Surakarta



Dr. Budi Istiyanto, S.E.,M.M., M.H.

NIDN. 0625127401

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul :
**PENGARUH PERSEPSI KEMANFAATAN, PERSEPSI
KEMUDAHAN PENGGUNAAN, DAN RISIKO TERHADAP
MINAT MENGGUNAKAN APLIKASI FLIP
(Studi Kasus Generasi Z di Surakarta)**

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan dalam suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila dikemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang diberikan oleh perguruan tinggi batal saya terima.

Sukoharjo, 15 Februari 2023

Yang memberi pernyataan



Muhammad Irsyad Fadholi

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

"Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada TuhanMulah engkau berharap."

(QS. Al-Insyirah: 6-8)

"Tak perlu khawatir akan bagaimana alur cerita pada jalan ini, perankan saja, Tuhan ialah sebaik-baiknya sutradara."

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbilalamin, terimakasih Ya Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang yang telah memberikan segala nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya. Karya ini dipersembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu atas doa, kesabaran dan pengorbanan dalam mendidik, memberikan motivasi, semangat hidup dan kasih sayang.
2. Almamater tercinta STIE SURAKARTA

KATA PENGANTAR

Assalaamu'alaikum Wr Wb.

Alhamdulillah, segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan Judul **“Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Risiko Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Flip (Studi Kasus Generasi Z Di Surakarta)”**.

Penyusunan skripsi ini telah mendapatkan banyak dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan setulus hati menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Budi Istiyanto, S.E., M.M., M.H selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta.
2. Bapak Aditya Liliyan, S.M.B., M.M. selaku Wakil Ketua 1 Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Surakarta.
3. Ibu Putri Maisara, S.E., M.B.A., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan saran dan masukannya.
4. Bapak dan Ibu dosen atau karyawan STIE Surakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan sarana prasarana selama peneliti menempuh pendidikan.
5. Bapak, Ibu, dan Kakak yang selalu menyayangi penulis, memotivasi penulis dan membimbing penulis disetiap waktu.
6. Semua saudara yang selalu menyayangi penulis dan selalu memberi semangat penulis dalam mengerjakan skripsi, serta selalu mendoakan penulis.
7. Semua teman- teman seperjuangan yang sudah menemani , membantu dan selalu memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua orang yang telah terlibat dan membantu secara moral maupun material dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan kekurangan yang dimiliki penulis. Oleh sebab itu penulis berharap adanya kritik dan saran yang bersifat membangun dari para pembaca.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak orang.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Surakarta, 15 Februari 2023

Penulis
Muhammad Irsyad Fadholi

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL HALAMAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Teori yang Relevan.....	12

B. Penelitian Terdahulu.....	17
C. Kerangka Pikir dan Pengembangan Hipotesis.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Waktu Dan Wilayah Penelitian	22
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	22
C. Populasi, Sampel, Teknik Pengambilan Sampel.....	23
D. Jenis Dan Sumber Data.....	25
E. Teknik Pengumpulan Data.....	25
F. Penggunaan Skala dalam Kuisioner	25
G. Definisi Oprasional.....	26
H. Teknik Analisis Data	28
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN	34
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	34
B. Analisis Data.....	37
C. Pembahasan	46
BAB V PENUTUP.....	48
A. Kesimpulan.....	48
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN	55

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	17
Tabel 3. 1 Skala Pengukuran Likert	26
Tabel 3. 2 Definisi Operasional Variabel	26
Tabel 4. 1 Identitas Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	36
Tabel 4. 2 Identitas Responden Berdasarkan Usia Responden	36
Tabel 4. 3 Identitas Responden Berdasarkan Domisili	36
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas	37
Tabel 4. 5 Hasil Uji Realibilitas	38
Tabel 4. 6 Uji Normalitas Data	40
Tabel 4. 7 Uji Multikoloniretas	41
Tabel 4. 8 Uji Glejser	42
Tabel 4. 9 Analisis Linear Berganda	43
Tabel 4. 10 Uji Determinasi	44

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. 1 Pertumbuhan Jumlah Uang Elektronik	2
Gambar 1. 2 Aplikasi Flip Terdaftar	5
Gambar 2. 1 Model TAM	12
Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir.....	21
Gambar 3. 1 Persamaan regresi linier berganda.....	32
Gambar 4. 1 Uji Normalitas	40
Gambar 4. 2 Uji Heteroskedasitas.....	42

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Risiko Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Flip (Studi Kasus Generasi Z Di Surakarta). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif. Ukuran sampel yang ditetapkan menggunakan *non-probability* sampling sebanyak 100 responden dengan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji instrumen data (uji validitas dan uji reliabilitas), uji asumsi klasik (uji normalitas, uji multikolinearitas dan uji heteroskedastisitas), analisis regresi linier berganda dan uji hipotesis (uji t dan koefisien determinasi). Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan alat bantu SPSS Statistic for Windows versi 23.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa Persepsi Kemanfaatan (X1), Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2), dan Risiko (X3) berpengaruh signifikan terhadap Minat Menggunakan aplikasi Flip (Y). (Studi Kasus Generasi Z Di Surakarta).

Kata kunci: Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Risiko, Minat Menggunakan

ABSTRACT

The study aims to identify the impact of usability perceptions, usability concepts, and risks on interest in using the Flip app. (Studi Kasus Generasi Z Di Surakarta). The method used in this research is a quantitative approach. Sample size determined using non-probability sampling of 100 respondents using purposive sampling technique. Data analysis techniques used include data instrument tests (validity tests and reliability tests), classical assumption tests (normality tests, multicollinearity and heteroscedasticity tests), double linear regression analysis and hypothesis tests. (uji t dan koefisien determinasi). Data processing in this study uses the SPSS Statistic for Windows version 23 utility.

The results of the research showed that the Perception of Usefulness (X1), Perceptions of Ease of Use (X2), and Risk (X3) significantly influenced interest in using the Flip application. (Y). (Studi Kasus Generasi Z Di Surakarta).

Keywords: *Perception of Usefulness, Perceptions of Ease of Use, Risk, Interest in Use*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

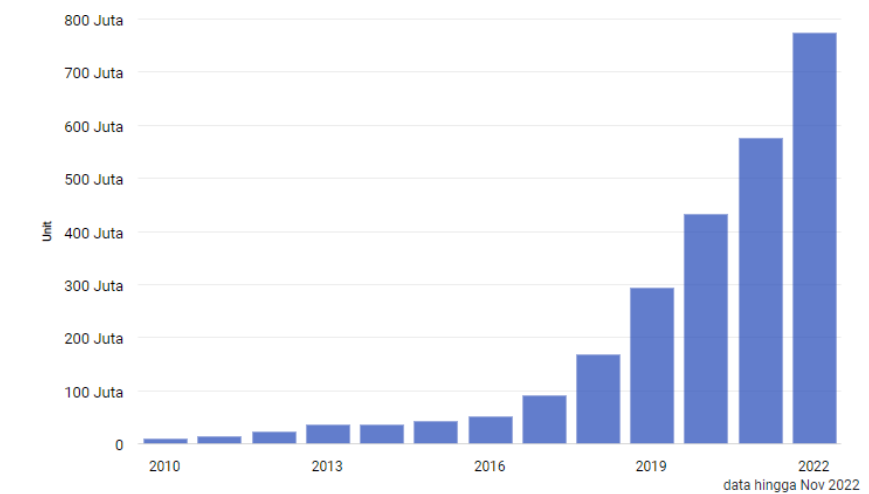
Kemajuan teknologi di Indonesia mengalami pertumbuhan yang signifikan dari tahun ke tahun, memberikan peluang bagi organisasi untuk mengoptimalkan potensi bisnisnya. Dengan kemajuan ini, akses terhadap informasi menjadi lebih mudah dan cepat, yang pada gilirannya meningkatkan interaksi dengan orang lain untuk mendapatkan wawasan baru. Fenomena ini memengaruhi perkembangan alat komunikasi dan teknologi, yang secara langsung atau tidak langsung terkait dengan aktivitas sosial dan ekonomi, seperti transaksi keuangan.

Financial technology adalah salah satu jenis kemajuan teknologi saat ini, yang mencakup teknologi inovatif untuk layanan transaksi keuangan. (Nuridin et al., 2020). Perkembangan teknologi ini bertujuan untuk membuat orang lebih mudah melakukan hal-hal secara efektif, efisien, dan mudah, yang mungkin menarik perhatian masyarakat luas. Dengan kemajuan fitur teknologi yang semakin canggih dan ketersediaan akses melalui internet pada perangkat seluler, jelas terdapat banyak manfaat yang diperoleh dari pemanfaatan teknologi informasi. Pertumbuhan teknologi ini menjadi suatu kebutuhan untuk mendukung berbagai industri seperti transaksi, perbankan, dan bidang lainnya. Untuk mengurangi risiko seperti risiko operasional dan lainnya, teknologi harus digunakan dengan tepat. (Nuryani & Pramanik, 2022)

Saat ini diharapkan bahwa Indonesia akan memiliki potensi keuntungan yang sangat besar dari penerapan teknologi digital. ditandai dengan peningkatan pendapatan dan berkembangnya layanan bagi masyarakat sebagai pengguna TI. Perusahaan *fintech* harus membuat produk yang bermanfaat dan menarik bagi masyarakat, bukan hanya yang dapat digunakan. Saat ini, banyak perusahaan tidak hanya membuat produk, tetapi juga memperhatikan seberapa baik pengguna menggunakan produk mereka. (Saptari et al., 2018)

Ini menunjukkan bahwa banyak individu di Indonesia mengadopsi teknologi digital seperti e-money untuk memfasilitasi aktivitas harian mereka. Menurut statistik dari Bank Indonesia, jumlah transaksi menggunakan e-money meningkat pesat dari tahun 2016 ke 2017, mencapai 260,186,581 kali transaksi atau meningkat sebanyak 38% dibandingkan tahun sebelumnya. Selain itu, berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017, sebanyak 65,98% pengguna internet di Indonesia menyadari potensi risiko keamanan data mereka (idEA, 2017). Dapat diketahui bahwa, Penggunaan uang elektronik tidak berkurang meskipun kesadaran masyarakat terhadap pencurian data meningkat.

Pertumbuhan Jumlah Uang Elektronik di Indonesia sampai dengan Tahun 2022 ini dapat digambarkan sebagaimana berikut:



Gambar 1. 1 Pertumbuhan Jumlah Uang Elektronik

Sumber: Databoks Katadata, 2023

Berdasarkan pada gambar Grafik 1.1 diatas, jumlah uang yang beredar di tahun 2010 hingga tahun 2022 mengalami peningkatan. Terjadi peningkatan penggunaan uang elektronik di Indonesia sebagai akibat dari munculnya tempat belanja online dan peningkatan jumlah pembayaran digital. Hal ini menunjukkan penggunaan uang elektronik semakin meningkat sebagai hasil

dari pembayaran digital; hingga November 2022, jumlah uang elektronik yang beredar mencapai 772,57 juta. Jadi, ekonomi digital Indonesia sudah mulai mengalami kemajuan besar. Dengan pertumbuhan ekonomi digital yang signifikan ini, kebiasaan perilaku masyarakat juga berubah, dengan orang-orang beralih ke transaksi digital. Pertumbuhan ekonomi digital ini seiring dengan pertumbuhan teknologi digital, terutama pada produk keuangan digital *fintech*.

Industri Fintech menunjukkan berkembang dengan cepat dan dapat mencakup semua aspek kehidupan masyarakat. Mengingat bahwa sistem pembayaran di bidang keuangan adalah bagian terpenting dari ekonomi, seperti pembayaran di perbankan dan sektor lain yang terkait dengan sektor keuangan (Rahmadanila et al., 2022). Awalnya, *Fintech* digunakan sebagai model bisnis untuk melakukan pembayaran langsung, tetapi sekarang beralih ke pembayaran non-tunai. Namun, tidak perlu khawatir karena proses pembayaran hanya memerlukan beberapa menit saja dan dapat dilakukan dari jarak jauh, kapan pun dan di mana pun.

Kemudahan dalam menjalankan transaksi akan menjadi faktor yang menarik bagi masyarakat untuk beralih ke layanan *fintech*. Hal ini juga berpotensi meningkatkan jumlah pengembang *fintech* yang aktif. Sebagai contoh, kota Surakarta menunjukkan komitmen yang berkelanjutan terhadap transformasi digital dengan membangun infrastruktur Solo Technopark untuk mendorong inovasi digital. Keberadaan Solo Technopark diharapkan dapat menginspirasi generasi muda untuk tertarik pada bidang inovasi digital dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Dessy dan Febby (2022) menunjukkan bahwa ada dua generasi yang sangat bersemangat dalam penggunaan Fintech yaitu Generasi Z dan Generasi Milenial (Pratiwi et al., 2022). Menurut penelitian yang mereka lakukan, Generasi Z lebih sering menggunakan aplikasi Fintech daripada generasi lain. Aplikasi Flip adalah salah satu yang paling sering digunakan oleh Generasi Z.

PT. Fliptech Lentera Inspirasi Pertiwi merupakan *startup* lokal yang dibuat oleh kreatifitas muda Indonesia. Aplikasinya, Layanan Flip.id memungkinkan pengguna untuk melakukan transfer antar bank tanpa dikenakan biaya administrasi. Aplikasi ini dimaksudkan untuk mempromosikan layanan transfer tanpa biaya administrasi. Flip.id berperan sebagai penghubung untuk memfasilitasi transaksi antar bank yang berbeda, telah memperoleh lisensi dari Bank Indonesia (Sahroni et al., 2022).

Secara umum, orang-orang yang melakukan transfer antar bank mengeluh tentang biaya administrasi yang dikenakan bank-bank di Indonesia. Untuk orang-orang yang sering berbelanja secara online, biaya administrasi bank sebesar Rp 6.500 akan dikenakan untuk setiap transfer. Ini akan menjadi masalah besar bagi mereka. Selain itu, bank syariah juga dikenakan biaya administrasi saat melakukan transfer karena para penjual online memiliki rekening yang berbeda satu sama lain yang sering digunakan oleh bank konvensional Wibowo dalam (Rodiah & Melati, 2020)

Kehadiran aplikasi flip.id mempermudah proses transaksi secara signifikan, dengan memberikan keuntungan melalui penggunaan kode unik dari transaksi sebelumnya. Perusahaan fintech ini mengalami pertumbuhan yang pesat dalam sektor transfer uang, menandakan adanya inovasi dan kreativitas yang telah diterapkan, di mana penggunaan aplikasi ini tidak lagi memerlukan biaya admin. Dengan demikian, flip.id memungkinkan pengguna untuk melakukan transfer dana tanpa biaya tambahan dari bank, yang membuatnya sangat diminati dan populer di kalangan pengguna (Jhody, 2020). Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. 2 Aplikasi Flip Terdaftar

Sumber: Playstore, 2023

Berdasarkan Gambar 1.2 yang diambil dari Google Play Store, menunjukkan bahwa aplikasi Flip.id telah diunduh oleh lebih dari 10 juta pengguna hingga April 2023, dengan rating 4.4 dari 5.0 dan telah menerima ulasan dari 448.000 pengguna. Hal ini jelas menunjukkan tingginya minat yang diterima oleh aplikasi Flip.id dari berbagai pengguna. Meskipun demikian, beberapa ulasan seperti yang terlihat pada gambar menunjukkan bahwa meskipun pengguna merasa senang dengan penggunaan Flip.id, tetapi masih ada beberapa kendala atau masalah yang terjadi. Pertumbuhan minat terhadap fitur-fitur yang ditawarkan oleh aplikasi Flip.id juga tampak signifikan. Salah satu contohnya adalah ketersediaan 11 pilihan bank berbeda yang telah disediakan oleh aplikasi ini untuk melakukan transfer, yang telah menarik minat calon pengguna baru untuk mulai memanfaatkan layanan tersebut.

Di dalam aplikasi Flip ada sebelas daftar bank yang dapat digunakan, antara lain BRI, BCA, BNI, Mandiri, Bank Syariah Indonesia, CIMB Niaga/CIMB Niaga Syariah, Muamalat, BTPN/BTPN Wow/Jenius, Permata, Digibank/DBS, dan Danamon/Danamon Syariah (Flip, 2023). Flip.id tidak hanya dapat digunakan untuk transfer antar bank yang berbeda dengan cara konvensional, tetapi juga dapat digunakan untuk transfer bank syariah. Selain itu, aplikasi flip.id juga dapat digunakan untuk top up e-wallet seperti DANA, OVO, GoPay, LinkAja, dan ShopeePay. Karena aplikasi ini sangat efektif, pengguna terus menggunakannya dan orang lain mulai tertarik untuk menggunakannya.

Keberhasilan penggunaan teknologi yang berbasis informasi seperti aplikasi flip, sangat bergantung pada kepercayaan yang diberikan oleh masyarakat terhadap aplikasi tersebut. Kepercayaan sangat penting untuk mendorong pengguna untuk kembali menggunakan aplikasi Flip. Selain itu, kepercayaan ini merupakan faktor penting yang sangat berpengaruh dalam penerapan teknologi. Ketika satu pihak mengharapkan perlakuan yang diinginkan dari pihak lain, mereka percaya bahwa pihak lain akan melakukannya tanpa pengawasan atau kontrol aktif. Ini disebut kepercayaan (Inggiharti, 2020)

Penelitian ini mengadopsi teori *Technology Acceptance Model* (TAM), yang digunakan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan suatu sistem informasi. Teori ini mengulas alasan mengapa suatu teknologi informasi diterima atau ditolak dengan berfokus pada dua faktor utama, yaitu persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan (Jogiyanto, 2008). Penggunaan aplikasi Flip.id memiliki manfaat beragam, termasuk kemampuan untuk mentransfer dana antara berbagai bank tanpa dikenakan biaya tambahan (Ratriani, 2023).

Penggunaan layanan dari aplikasi Flip.id mempermudah individu atau pelanggan untuk melakukan transfer dengan hemat dan efisien, mengurangi

waktu atau penundaan dalam proses transfer. Hal ini juga memberikan manfaat bagi lembaga keuangan dengan memfasilitasi pelanggan untuk melakukan transfer tanpa harus datang langsung ke bank, sehingga mengurangi beban kerja staf bank, terutama *teller* dan layanan pelanggan. (Novita & Helena, 2021). Meskipun flip.id menawarkan layanan transfer uang gratis atau tanpa biaya, REV Story terus memberikan ulasan kritik melalui *platform google playstore*. Dalam tinjauan yang dipublikasikan pada tanggal 8 Maret 2023, disebutkan bahwa "Proses transfer antara rekening bank dan saldo Flip masih memerlukan waktu 2-3 hari, meskipun tujuannya adalah untuk menghindari biaya transfer. Ini telah terjadi dua kali, dengan layanan pelanggan hanya memberikan permohonan maaf atas ketidaknyamanan tersebut dan meminta pengguna untuk menunggu 2-3 hari lagi. "Tidak ada solusi yang diberikan." Meskipun Flip.id terkenal dengan fitur-fiturnya yang beragam, seperti transfer antar bank tanpa biaya, beberapa pengguna mengeluhkan tentang beberapa masalah yang mengakibatkan penundaan transfer yang lama. Selain dari persepsi kegunaan, persepsi kemudahan juga dianggap sebagai faktor yang memengaruhi minat pengguna dalam menggunakan aplikasi Flip.id.

Selain digunakan untuk mengirim uang, flip.id juga memiliki beberapa fitur layanan seperti: Flip Globe, Pulsa, Listrik, Pembelian Data dan *Refund*. Semua fitur layanan di atas dirancang untuk mempermudah seseorang dalam melakukan pembelian barang atau layanan yang dibutuhkan. Bank Indonesia perlu mempercepat digitalisasi keuangan untuk memastikan bahwa seluruh masyarakat dapat menikmati kemudahan dalam bertransaksi secara digital. (Ludiyanto, 2021). Meskipun aplikasi Flip.id mudah digunakan, seringkali ada kegagalan dalam proses verifikasi akun (Nasution, 2023). Selain dari beberapa masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini juga menyoroti adanya kesenjangan penelitian dari studi sebelumnya. Terdapat perbedaan signifikan antara penelitian sebelumnya yang telah dilakukan.

Pada penelitian (Putra & Sari, 2020) menyatakan bahwa adanya pengaruh antara persepsi kemanfaatan dengan minat. Apabila seseorang

menggunakan sistem teknologi yang baru dan dipengaruhi oleh sikap percaya diri, maka kemungkinan besar akan meningkatkan jumlah pengguna sistem teknologi tersebut. Sedangkan, hasil *riset* yang dilakukan (Septika, 2018) menyatakan bahwa tidak adanya pengaruh antara persepsi kemanfaatan terhadap minat seseorang dalam menggunakan layanan keuangan digital. Karena, dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa responden mengalami kekurangan pengetahuan dan pemahaman tentang kegunaan atau manfaat dari sistem teknologi. Hal ini mengakibatkan ketidakpuasan dan kekhawatiran terhadap penggunaan sistem teknologi tersebut.

Penelitian (Desita, 2022) menyatakan bahwa terdapat hubungan antara persepsi kemudahan dan minat dalam menggunakan Flip.id adalah bahwa persepsi kemudahan mengacu pada keyakinan individu bahwa teknologi tersebut mudah dipelajari, dimengerti, dan digunakan. Jika persepsi akan kemudahan teknologi semakin meningkat, maka minat dalam menggunakan teknologi tersebut juga akan meningkat. Sedangkan, dalam penelitian (Laloan et al., 2023) menyimpulkan bahwa tidak terdapat korelasi antara persepsi kemudahan dan minat penggunaan layanan internet banking. Hal ini disebabkan oleh kurangnya persepsi kemudahan yang dirasakan oleh pengguna sistem teknologi tersebut. Meskipun masih merasakan kemudahan, beberapa orang merasa kurang yakin dengan keamanan dan privasi sistem. Akibatnya, minat pengguna dalam menggunakan sistem teknologi tersebut menurun.

Riset yang dilakukan oleh Laloan et al., (2023) menghasilkan penelitian bahwa Risiko berpengaruh signifikan terhadap Minat Pengguna. Semakin rendah persepsi risiko pengguna terhadap ShopeePay, semakin tinggi minat mereka untuk menggunakannya. Sebaliknya, semakin tinggi persepsi risiko pengguna terhadap ShopeePay, semakin rendah minat mereka untuk menggunakan layanan tersebut. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Desita et al., (2022) menghasilkan penelitian bahwa risiko berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan aplikasi *e-wallet*. Hal ini disebabkan fakta bahwa

semakin tinggi persepsi risiko seseorang, semakin rendah minat mereka untuk menggunakan uang elektronik, dan sebaliknya, semakin tinggi persepsi risiko seseorang, semakin tinggi minat mereka untuk menggunakan uang elektronik. Sebagai hasilnya, meningkatnya persepsi risiko mengakibatkan penurunan minat individu terhadap penggunaan suatu produk. Oleh karena itu, penting untuk meminimalkan persepsi risiko terkait dengan penggunaan uang elektronik. Penerbit uang elektronik perlu memberikan jaminan keamanan kepada pengguna dan mengganti kerugian yang disebabkan oleh kesalahan sistem.

Berdasarkan uraian dari latar belakang permasalahan di atas maka peneliti mengambil judul **“Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Risiko Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Flip (Studi Kasus Generasi Z di Surakarta)”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah Persepsi Kemanfaatan berpengaruh terhadap minat Generasi Z di Surakarta dalam menggunakan aplikasi Flip?
2. Apakah Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh terhadap minat Generasi Z di Surakarta dalam menggunakan aplikasi Flip?
3. Apakah Risiko berpengaruh terhadap minat Generasi Z di Surakarta dalam menggunakan aplikasi Flip?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh Persepsi Kemanfaatan terhadap minat Generasi Z di Surakarta dalam menggunakan aplikasi Flip.
2. Untuk mengetahui pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap minat Generasi Z di Surakarta dalam menggunakan aplikasi Flip.

3. Untuk mengetahui pengaruh Risiko terhadap minat Generasi Z di Surakarta dalam menggunakan aplikasi Flip.

D. Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan lebih lanjut tentang ilmu yang diteliti dengan menggunakan perspektif teoritis minat Flip. Perspektif teoritis ini berfungsi untuk menjelaskan perkembangan hubungan antara variabel-variabel risiko, persepsi kegunaan, dan persepsi kemudahan.

2. Manfaat Praktis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan lebih lanjut tentang evolusi ilmu yang diteliti.

- a. Diharapkan bahwa penelitian ini akan membantu penulis memperluas pengalaman mereka dan menerapkan apa yang mereka ketahui.
- b. Diharapkan bahwa penelitian ini akan berfungsi sebagai sumber referensi untuk penelitian yang akan datang sambil memberi mereka pengetahuan yang mereka butuhkan.

- c. Keuntungan bagi pengguna Flip: Aplikasi Flip dapat memberikan evaluasi hasil data yang sudah diteliti untuk memberikan layanan yang lebih baik.

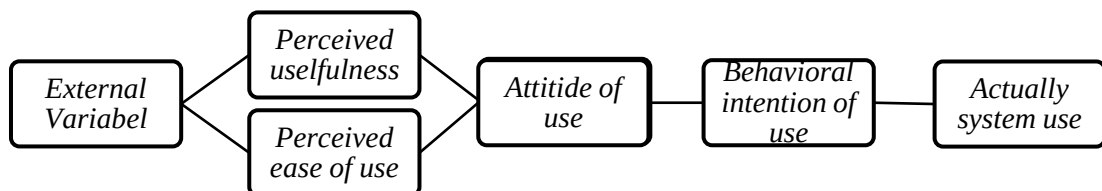
BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. TEORI YANG RELEVAN

1. Technology Acceptance Model (TAM)

Teori Akseptansi Teknologi (TAM) dikembangkan oleh Davis F.D. dan membantu individu dalam memahami sikap konsumen terkait penggunaan sistem teknologi informasi (Gunawan, 2014). Berikut merupakan model TAM yang diperkenalkan oleh Davis (1989):



Gambar 2. 1 Model TAM

Pada gambar 2.1 diatas memberikan penjelasan tentang Model TAM menjelaskan hubungan antara konstruknya, termasuk bagaimana perceived ease of use mempengaruhi perceived usefulness, karena kemudahan penggunaan suatu teknologi akan membuatnya dianggap lebih bermanfaat.

Teori TAM yang diungkapkan oleh Davis dalam (Jayani, I. & Ruffaida, 2020) bahwa Konsep TAM dianggap paling cocok untuk menjelaskan teknologi baru kepada masyarakat atau pengguna. Oleh karena itu, model ini merupakan pilihan yang sangat cocok untuk menjelaskan teknologi baru kepada pengguna. Faktor-faktor TAM yang dikemukakan oleh Davis, seperti perceived usefulness dan perceived ease of use, dapat digunakan untuk menambahkan variabel baru serta mengumpulkan informasi lebih lanjut yang dapat mempengaruhi niat pengguna untuk menggunakan teknologi tersebut (Syahril & Rikumahu, 2019).

Teori TAM merupakan salah satu adaptasi dari TRA yang diperkenalkan sekitar tahun 1980 oleh Ajzen dan Fishbein. Evolusi teori

TAM bertujuan untuk memprediksi penerimaan sistem informasi oleh pengguna. Dalam model TAM untuk penerimaan pengguna sistem informasi, ada beberapa konstruk, seperti persepsi kemudahan, persepsi manfaat, sikap menggunakan, perilaku, dan kondisi. Penelitian ini berfokus pada dua konstruk ini: persepsi kemudahan dan persepsi manfaat (Mubiyantoro & Syaefullah, 2015).

2. Minat Menggunakan

Minat adalah kecenderungan individu untuk melakukan suatu tindakan yang digunakan sebagai prediktor perilaku atau tindakan selanjutnya. Orang-orang yang memiliki minat cenderung mencoba dan berusaha untuk mendapatkan hal itu hingga mereka dapat melakukannya. Minat Menggunakan, menurut Davis (1996), adalah keputusan yang dibuat oleh pelanggan, yang pertama kali ditetapkan sebagai pelanggan yang paling mungkin, kemudian membeli ulang, dan seterusnya. (Rodiah & Melati, 2020).

Situasi seseorang sebelum melakukan tindakan disebut minat menggunakan. Hal ini juga dapat berfungsi sebagai dasar untuk memprediksi tindakan atau sikap seseorang. Menurut penjelasan di atas, minat sangat penting dalam pemasaran suatu produk karena dorongan untuk menggunakan produk lebih besar jika minat yang ditimbulkan lebih besar. Menurut teori perilaku minat menggunakan, minat menggunakan adalah perilaku yang muncul setelah pembelian atau penggunaan produk. Pengukuran minat untuk menggunakan didasarkan pada keinginan dan ketertarikan seseorang untuk menggunakan, membeli, atau memiliki sesuatu secara terus menerus. Menurut Ferdinand dalam (Fadillah & Zainurossalamia, 2023) indikator minat terbagi menjadi:

- a. Minat transaksional mengacu pada kecenderungan seseorang untuk menggunakan produk;

- b. Minat referensial mengacu pada kecenderungan seseorang untuk merekomendasikan produk kepada orang lain; dan
- c. Minat preferensial mengacu pada kecenderungan seseorang yang memiliki preferensi utama pada produk tersebut. Jika terjadi sesuatu dengan produk yang dia pilih, preferensi ini hanya dapat digantikan.
- d. Minat eksploratif adalah sifat seseorang yang selalu mencari informasi tentang barang yang menariknya.

3. Persepsi Kemanfaatan

Persepsi manfaat adalah cara seseorang melihat nilai yang diperoleh dari suatu barang atau jasa. Menurut Davis Fred D (1989) Salah satu faktor yang mempengaruhi keputusan seseorang untuk menggunakan teknologi adalah persepsi manfaatnya. Seseorang akan lebih cenderung menggunakan teknologi jika mereka percaya bahwa itu akan memberikan manfaat yang signifikan bagi mereka. (Priambodo & Prabawani, 2015).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa jika seseorang meyakini bahwa suatu sistem atau teknologi memiliki manfaat, mereka cenderung untuk menggunakannya. Sebaliknya, jika seseorang meyakini bahwa sistem atau teknologi tersebut tidak memberikan manfaat, mereka tidak akan menggunakannya. Artinya, Apabila seseorang dapat mempercayai sistem Flip.id, maka minatnya untuk menggunakan Flip.id akan meningkat karena ia percaya akan manfaat yang akan diperoleh setelah menggunakan layanan dari Flip.id. Kepercayaan ini menjadi faktor kunci dalam meningkatkan adopsi dan penggunaan sistem teknologi seperti Flip.id.

Menurut Chin dan Todd (1995) dalam Rahadi, (2007) indikator variabel manfaat terdiri dari beberapa yaitu :

- a. Mempermudah pekerjaan;
- b. meningkatkan produktivitas;
- c. Meningkatkan efektifitas.
- d. Meningkatkan kinerja pekerjaan (memperbaiki kinerja pekerjaan)
- e. Berguna

4. Persepsi Kemudahan Penggunaan

Menurut Davis (1989) menjelaskan persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*) bahwa pengguna sistem atau teknologi akan dimudahkan dan terhindar dari masalah. Jogiyanto (2009) juga menjelaskan bahwa seseorang percaya penggunaan teknologi akan terbebas dari sebuah usaha baik tenaga ataupun waktu (Romadloniyah & Prayitno, 2018).

Sistem teknologi yang sering digunakan menunjukkan tingkat keterbukaan dan kejelasan yang tinggi. Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemudahan penggunaan membantu mengurangi upaya yang dibutuhkan seseorang, baik dalam hal waktu maupun tenaga. Contohnya, dalam melakukan transfer antar bank, prosesnya menjadi lebih mudah dan tidak memerlukan usaha yang berlebihan. Ini menunjukkan bahwa Flip memberikan tingkat kenyamanan yang tinggi kepada penggunanya. Akibatnya, kepercayaan pengguna terhadap teknologi akan meningkat karena pengalaman menggunakan Flip yang sederhana dan mudah.

Dalam hal indikator persepsi kemudahan penggunaan, Davis mengatakan (Ernawati & Noersanti, 2020) adalah sebagai berikut:

- a. Mudah dipelajari (mudah dipelajari),
- b. Jelas dan dapat dipahami (jelas dan dapat dipahami), dan
- c. Fleksibel

- d. Mudah digunakan (mudah digunakan)

5. Risiko

Risiko merujuk pada pandangan negatif individu terhadap kemungkinan kerugian atau keuntungan yang mungkin terjadi; prediksi kerugian sejalan dengan risiko. Ada risiko yang dapat diprediksi dan diukur, namun juga ada risiko yang tidak dapat diukur, menurut Mitchel (1999) dalam (Lestari et al., 2023). Risiko ini melibatkan penilaian subjektif individu terhadap kemungkinan terjadinya suatu kejadian dan sejauh mana kekhawatiran mereka terhadap konsekuensinya.

Dalam konteks flip, risiko tinggi dapat memiliki dampak negatif terhadap inovasi. Risiko yang tinggi cenderung membatasi kemampuan konsumen untuk menerima inovasi atau melakukan perubahan dalam penggunaan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, pemahaman terhadap risiko menjadi faktor krusial dalam pengembangan dan penerimaan inovasi aplikasi flip.

Indikator-indikator dari variable risiko menurut (Lestari et al., 2023) adalah sebagai berikut:

- a. Risiko Ekonomi (Economic Risk) merujuk pada ketidakpastian atau risiko yang mungkin terjadi dalam penggunaan fintech.
- b. Risiko Personal (Personal Risk) adalah risiko yang dapat memengaruhi kemampuan individu dalam menggunakan fintech.
- c. Risiko Privasi (Privacy Risk) melibatkan kekhawatiran tentang privasi dan keamanan data, serta ketakutan individu terhadap pelanggaran privasi.
- d. Risiko Performa Perusahaan mengacu pada ketidakpastian mengenai kinerja atau layanan yang kurang maksimal dari perusahaan dalam menyediakan aplikasi fintech.

B. Penelitian Terdahulu

Kerangka teori harus dikembangkan untuk mendukung gagasan yang diajukan sebelum melakukan penelitian. Beberapa karya dasar dapat dijadikan acuan seperti penelitian sebelumnya. Contoh riset terdahulu yang dibandingkan dan didukung dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Penulis dan Tahun	Judul	Variabel		Hasil
			X	Y	
1.	(Desita, 2022)	Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Risiko, Promosi dan Fitur Layanan terhadap Minat Menggunakan E-Wallet	Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan	Minat Menggunakan	Persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh dan signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi e-wallet.
2.	(Rodiah & Melati, 2020)	Pengaruh kemudahan penggunaan, kemanfaatan, risiko, dan kepercayaan terhadap minat menggunakan e-wallet	Risiko	Minat Menggunakan	Risiko berpengaruh negative terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i>
3.	(Laloan et al., 2023)	Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat dan persepsi Risiko Terhadap Minat	Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat	Minat Menggunakan	persepsi kemudahan Penggunaan tidak berpengaruh terhadap Minat Pengguna, Persepsi

		Penggunaan E-Payment			Manfaat berpengaruh dan signifikan terhadap Minat Pengguna
4.	(Oktaviana et al., 2023)	Pengaruh Kemudahan Penggunaan , Persepsi Risiko dan Fitur Layanan Terhadap Minat Penggunaan Shopepay	Kemudahan penggunaan	Minat Menggunakan	Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh pada Minat Penggunaan Shopepay
5.	(Putra & Sari, 2020)	Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan , Kepercayaan , Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Mobile Banking	Persepsi Kemanfaatan Pesepsi Kemudahan	Minat Menggunakan	persepsi kemudahan berpengaruh pada minat menggunakan mobile banking
6.	(Septika, 2018)	Analisis Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Minat Untuk Menggunakan Aplikasi Transfer Antar Rekening Bank Gratis Dengan Flip.id	Persepsi Kemudahan Persepsi Manfaat , Risiko	Minat Menggunakan	kemudahan menunjukkan pengaruh terhadap minat menggunakan flip.id. manfaat tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan flip.id. dan risiko tidak berpengaruh

					terhadap minat menggunakan flip.id.
7.	(Kurnianingsih & Maharani, 2020)	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Fitur Layanan, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan E-Money	Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan	Minat Penggunaan	manfaat, kemudahan penggunaan, memiliki pengaruh pada minat dalam menggunakan e-money

Sumber: Data diolah peneliti, 2023

C. Kerangka Pikir dan Pengembangan Hipotesis

Berdasarkan penjelasan tentang tujuan, landasan teori, studi jurnal terdahulu, dan identifikasi permasalahan, kerangka teoritis dibuat sebagai landasan untuk pengumpulan data dan analisis penelitian, memudahkan proses penelitian.

1. Pengaruh Persepsi Kemanfaatan berpengaruh terhadap minat Generasi Z di Surakarta dalam menggunakan aplikasi Flip

Persepsi kemanfaatan adalah keyakinan seseorang akan manfaat yang mungkin dihasilkan dari penggunaan teknologi baru. Jogiyanto dalam (Rahmatika & Fajar, 2019) Persepsi manfaat adalah seberapa percaya pengguna terhadap manfaat yang dapat diberikan oleh teknologi baru. Semakin banyak manfaat yang dirasakan seseorang saat menggunakan teknologi tersebut, semakin besar minatnya untuk menggunakannya, sebaliknya semakin sedikit manfaat yang dirasakan seseorang saat menggunakannya.

Penelitian yang dilakukan oleh (Putra & Sari, 2020) menghasilkan

penelitian bahwa persepsi mananfaat berpengaruh signifikan terhadap Minat Pengguna. Maka rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H₁ : Persepsi kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap Minat Generasi Z di Surakarta dalam menggunakan aplikasi Flip

2. Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh terhadap minat Generasi Z di Surakarta dalam menggunakan aplikasi Flip

Persepsi kemudahan penggunaan dijelaskan sebagai sejauh seseorang yakin bahwa menggunakan teknologi baru akan membebaskan mereka dari usaha yang berlebihan. Jogiyanto dalam (Rahmatika & Fajar, 2019) menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan adalah keyakinan bahwa suatu teknologi dapat digunakan dengan mudah dan tanpa masalah. Jika seseorang meyakini bahwa teknologi tersebut memiliki kemudahan penggunaan, maka mereka lebih condong untuk menggunakannya. Sebaliknya, apabila seseorang tidak yakin dengan kemudahan penggunaan suatu teknologi, mereka mungkin enggan untuk menggunakannya.

Penelitian yang dilakukan oleh (Desita et al., 2022) menghasilkan penelitian bahwa persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan. Maka rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H₂ : Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap Minat Generasi Z di Surakarta dalam menggunakan aplikasi Flip

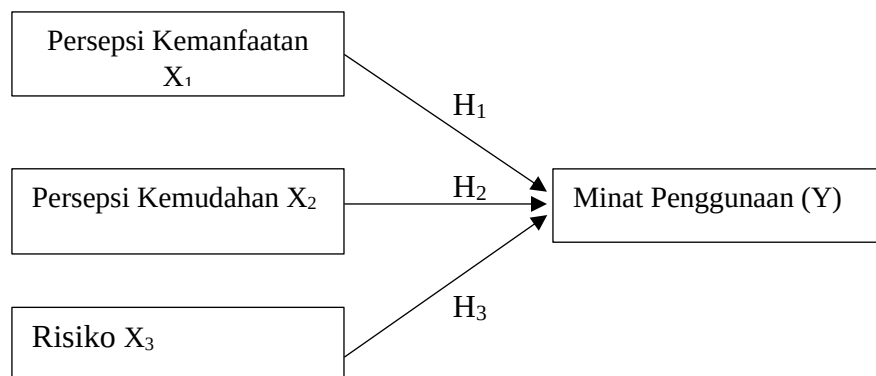
3. Pengaruh Risiko berpengaruh terhadap minat Generasi Z di Surakarta dalam menggunakan aplikasi Flip

Persepsi risiko tidak termasuk dalam faktor-faktor yang ada dalam Teori TAM (Model Penerimaan Teknologi), namun dianggap sebagai variabel yang memengaruhi minat penggunaan *e-wallet*. Persepsi risiko memainkan peran penting dalam mengurangi minat individu terhadap penggunaan teknologi, sehingga memiliki dampak negatif terhadap minat menggunakan *e-wallet*. (Yogananda & Dirgantara, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh (Laloan et al., 2023) menghasilkan penelitian bahwa risiko berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan. Maka rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H₃ : Risiko berpengaruh signifikan terhadap Minat Generasi Z di Surakarta dalam menggunakan aplikasi Flip

Berdasarkan hal tersebut maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir

Keterangan:

Mengacu pada gambar di atas, terdapat dua variable yaitu variable dependen dan variable independen

1. Variabel Dependen

Variabel dependen adalah variable terikat yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel dependen dalam penelitian ini yaitu Minat Menggunakan (Y).

2. Variabel Independen

Variabel Independen atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel dependen atau terikat. Variabel independen dalam penelitian ini yaitu Persepsi Kemanfaatan (X1), Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2) dan Risiko (X3).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Persepsi Kemanfaatan (X1) berpengaruh signifikan terhadap Minat Menggunakan aplikasi Flip (Y).
2. Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2) berpengaruh signifikan terhadap Minat Menggunakan aplikasi Flip (Y).
3. Risiko (X3) berpengaruh signifikan terhadap Minat Menggunakan aplikasi Flip (Y).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka saran yang akan diberikan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan dan risiko terhadap minat menggunakan aplikasi Flip sebesar 69.7 % dan sisanya 30.3% dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti. Maka untuk peneliti selanjutnya diharapkan menambah variable persepsi kualitas layanan dalam mengetahui pengaruh minat menggunakan aplikasi Flip.
2. Bagi Flip.id, Selalu ada upaya untuk mengikuti dan memenuhi kebutuhan yang terus berubah, termasuk dalam peningkatan aplikasi Flip. Ini termasuk penyegaran tampilan secara berkala, pembaruan fungsionalitas yang ada, dan penambahan fitur baru agar aplikasi selalu sesuai dengan kebutuhan nasabah yang terus berkembang. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa pengguna merasa aplikasi Flip tetap relevan dan sesuai dengan harapan mereka, yang pada gilirannya akan

meningkatkan minat dan kepercayaan nasabah dalam menggunakan aplikasi tersebut.

3. Diharapkan pihak aplikasi Flip memberikan kesadaran kepada masyarakat mengenai kemudahan penggunaan aplikasi Flip sehingga terjadi pemahaman pada masyarakat akan kemudahan yang diberikan oleh pihak bank kepada masyarakat yang minat menggunakan aplikasi Flip.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif (H. Abadi (ed.); Issue March)*. CV. Pustaka Ilmu Group.
- Astuti, R. (2023). *Pengaruh Manfaat, Risiko, Dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Flip*. 1–14.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Darma, B. (2021). *Statistika Menggunakan SPSS*, Guepedia.
- Darmawan, D. G. (2019). *Metodologi penelitian*.
- Desita, W. (2022). *Pengaruh Persepsi Kemanfaatan , Persepsi Kemudahan Penggunaan , Persepsi Risiko , Promosi dan Fitur Layanan terhadap Minat Menggunakan Transaksi Non Cash pada Aplikasi Dompot Elektronik*. 13, 115–124.
- Desita, W., Ayu, G., Rencana, K., & Dewi, S. (2022). Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Risiko, Promosi dan Fitur Layanan terhadap Minat Menggunakan Transaksi Non Cash pada Aplikasi Dompot Elektronik (E-Wallet). *AKUNTANSI PROFESI*, 13. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2>
- Devi, P. A. P., Agung, A. A. P., & Anggraini, N. P. N. (2020). pengaruh strategi promosi dan kualitas layanan terhadap keputusan menjadi nasabah di PT BPR Mertha Sedana. *Values*, 13(3), 1–16.
- Ernawati, N., & Noersanti, L. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan terhadap Minat Penggunaan pada Aplikasi OVO. *Jurnal Manajemen STEI*, 3(2).
- Fadillah, W., & Zainurossalamia, S. Z. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Canva. *MAMEN (Jurnal Manajemen)*, 2(2), 231–240. <https://doi.org/10.55123/mamen.v2i2.1808>
- Fitria Kinanti, P., Rosdiana, Y., & Ekonomi dan Bisnis, F. (2022). Pengaruh Operating Leverage terhadap Kinerja Keuangan pada Perusahaan Makanan dan Minuman yang Terdaftar pada Bursa Efek Indonesia Periode Tahun 2016-2020. *Bandung Conference Series: Accountancy*, 2(1), 245–252. <https://doi.org/10.29313/bcsa.v2i1.1354>
- Flip, C. S. (2023). *Faktor yang Menyebabkan Verifikasi Akun Gagal*. Flip.Id. <https://support.flip.id/hc/id/articles/10995659854489-Faktor-yang-menyebabkan-verifikasi-akun-gagal>
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23* (8th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Ghozali, I., & Ratmono, D. (2017). *Analisis Multivariat dan Ekonometrika dengan Eviews 10*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gunawan, A. (2014). Aplikasi Technology Acceptance Model Pada Minat Nasabah Untuk Menggunakan Internet Banking. *Nominal, Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen*, 3(2). <https://doi.org/10.21831/nominal.v3i2.2695>
- Inggiharti, N. (2020). Pengaruh Electronic Wallet terhadap Kegiatan Keuangan Indonesia (Perbandingan Aplikasi Electronic Wallet Milik Perusahaan Financial Technology terhadap Aplikasi Electronic Wallet Milik BUMN). *University Of Bengkulu Law Journal*, 5(1), 74–88. <https://doi.org/10.33369/ubelaj.5.1.74-88>
- Janna, M. (2021). *Resilience of Persons with Impairment Non congenital at Budi Perkasa Palembang Social and Physical Rehabilitation Center : Resiliensi Pada Penyandang Tunadaksa Non bawaan di Balai Rehabilitasi Sosial Penyandang Disabilitas dan Fisik Budi Perkasa Palembang*. 1(1), 1–11.
- Jayani, I., & Ruffaida, F. S. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. 8(1).
- Jhody. (2020). *Mekanisme Pengiriman Uang (Transfer) Sebagai Pelayanan Jasa Bank Pada Bank Syariah Mandiri Kantor Kas Unand*. Universitas Andalas.
- Jogiyanto. (2008). Sistem Informasi Keperilakuan Edisi Revisi. In Yogyakarta. Penerbit Andi. ANDI Offset.
- Kurnianingsih, H., & Maharani, T. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan Dan Kepercayaan Terhadap Tingkat Kepuasan Pelanggan Linkaja Di Indonesia. *Jurnal Ecodemica: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Bisnis*, 4(2), 200–209. <https://doi.org/10.31294/jeco.v4i2.7934>
- Laloan, W., Wenas, R., & Loindong, S. (2023). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, dan Risiko Terhadap Minat apengguna E-Payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal EMBA : Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 11(02), 375–386. <https://doi.org/10.35794/emba.v11i02.48312>
- Lestari, A. A., Isyanto, P., & Sumarni, N. (2023). ... *Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas Dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Financial Technology (Fintech* 4(6), 8342–8350. [http://repository.radenintan.ac.id/29526/%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/29526/1/SRIPSI BAB 1-2 DAPUS.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/29526/%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/29526/1/SRIPSI%20BAB%201-2%20DAPUS.pdf)
- Ludiyanto, A. (2021). *Digitalisasi Keuangan di Karanganyar Hanya Kalah dari Dua Daerah Ini*. SoloPos.
- Mardian, I. (2021). Pengaruh Kualitas Produk, Citra Merek Dan Persepsi Harga Terhadap Minat Beli Produk Smartphone Xiaomi Pada Duta Cell Bima. *Manajemen Dewantara*, 5(1), 78–92. <https://doi.org/10.26460/md.v5i1.9651>

- Masri Singarimbun, S. E. (2011). *Metode Penelitian Survei*. LP3ES.
- Mubiyantoro, A., & Syaefullah. (2015). Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kesesuaian, dan Persepsi Risiko Terhadap Sikap Penggunaan Mobile Banking. *Dk*, 53(9), 1689–1699.
- Nasution, F. S. (2023). *Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Kelengkapan Fitur Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Flip (Studi Kasus Generasi Z di Kabupaten Banyumas)*. 87(1,2), 149–200. <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/8314/LOEBLEIN%2C%20LUCINEIA%20CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://antigo.mdr.gov.br/saneamento/proees>
- Novita, D., & Helena, F. (2021). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Traveloka Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dan End-User Computing Satisfaction (EUCS). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 2(1), 22–37. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v2i1.846>
- Nugraha, B. (2022). *Pengembangan Uji Statistik: Implementasi Metode Regresi Linier Berganda dengan Pertimbangan Uji Asumsi Klasik*.
- Nurdin, Winda Nur Azizah, & Rusli. (2020). Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Finansial Technology (Fintech) Pada Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu. *Jurnal Ilmu Perbankan Dan Keuangan Syariah*, 2(2), 199–222. <https://doi.org/10.24239/jipsya.v2i2.32.198-221>
- Nuryani, T. A. R., & Pramanik, N. D. (2022). *Menggunakan Mobile Banking Di Saat Pandemi Covid-19*. 2.
- Oktaviana, I., Nursal, M. F., & Wulandari, D. S. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Risiko, Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan Shopeepay Di Kota Bekasi. *Jurnal Economina*, 2(10), 2806–2822. <https://doi.org/10.55681/economina.v2i10.905>
- Pratiwi, D. N., Dewi, F. P., & Ayuningtyas, V. (2022). Financial Technology (FINTECH): Generasi Z dan Generasi Milenial. *Seminar Inovasi Manajemen Bisnis dan Akuntansi (SIMBA)* 4, 4(September), 1–8. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SIMBA/article/view/3593>
- Priambodo, S., & Prabawani, B. (2015). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan L
- Priambodo, S., & Prabawani, B. (2015). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 5(2), 127–135.
- Purba, E., Purba, B., Syafii, A., Khairad, F., Darwin DamElidawaty Purba,

- Bonaraja Purba, Ahmad Syafii, Fastabiqul Khairad, Darwin Damanik, V. S., Ginting, A. M., Silitonga, H. P., Nurma Fitrianna, Arfandi SN, Revi Ernandaanik, V. S., Ginting, A. M., Silitonga, H. P., Fitrianna, N., SN, A., & Ernanda, R. (2021). *Metode Penelitian Ekonomi*. ISBN: 978-623-342-107-2.
- Putra, M. I. A., & Sari, R. C. (2020). Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Mobile Banking. *PROFITA : Kajian Ilmu Akuntansi*, 8(8), 1–12.
- Rahadi, D. D. R. (2007). Peranan Teknologi INFORMASI Dalam Peningkatan Pelayanan Di Sektor Publik. *Seminar Nasional Teknologi 2007 (SNT 2007)*, 1(3).
<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=sph&AN=119374333&site=ehost-live&scope=site%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.neuron.2018.07.032%0Ahttps://dx.doi.org/10.1016/j.tics.2017.03.010%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.neuron.2018.08.006>
- Rahmadanila, A., Karim, Zahra, F., Jonathan, Aulia, M. R., & Kurniawan, T. (2022). Eksistensi Penggunaan Financial Technology (FINTECH) di Universitas Riau. *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen (JIKEM)E-ISSN: 2774-2075Vol. 2 No. 2, Year [2022] Page 3040-3052*, 2(2), 3040–3052.
- Rahmatika, U., & Fajar, M. A. (2019). Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Electronic Money: Integrasi Model Tam – Tpb Dengan Perceived Risk. *Nominal: Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen*, 8(2), 274–284.
<https://doi.org/10.21831/nominal.v8i2.26557>
- Ratriani, V. (2023). *Mengenal Flip, aplikasi transfer uang gratis antar bank di Forbes 30 under 30 Asia*.
- Retnawati, H. (2017). Penelitian Kuantitatif, Teknik Sampling, Analisis Data, dan Isu Plagiarisme di STIKES Surya Global Yogyakarta. In *Workshop Update*.
- 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.
<https://doi.org/10.31331/jeee.v1i2.1293>
- Romadloniyah, A. L., & Prayitno, D. H. (2018). Persepsi kemudahan penggunaan, Persepsi daya guna, persepsi kepercayaan, persepsi manfaat, dan minat nasabah menggunakan E-Money. *Fakultas Ekonomi Universitas Lamongan*, III(No.2), 1–13.
- Sahroni, F., Hasanah, M., Rijal Arifin, S., Agama Islam, F., & Muhammadiyah Jember, U. (2022). Analisis Minat Menggunakan Aplikasi Flip.Id Dalam Perspektif Maqashid Syariah Dan Tinjauan Technology Acceptance Model

- (TAM). *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 8(03), 3254–3263.
<http://dx.doi.org/10.29040/jiei.v8i3.5735>
- Santoso, S. (2016). Statistik Multivariat. In *Statistik Multivariat*. PT Alex Media Komputindo.
- Saptari, J., Iswandari, R., & Setyawati, R. (2018). User Experience (UX) dalam pemanfaatan fasilitas Informal Learning Space (ILS) perpustakaan. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 14(1), 26.
<https://doi.org/10.22146/bip.27502>
- Septika, C. E. (2018). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Untuk Menggunakan Aplikasi Transfer Antar Rekening Bank Gratis Dengan Flip*. 3, 1–3.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Afabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syahril, W. N., & Rikumahu, B. (2019). Penggunaan Technology Acceptance Model (Tam) Dalam Analisis Minat Perilaku Penggunaan E-Money Pada Mahasiswa Universitas Telkom. *Jurnal Mitra Manajemen*, 3(2), 201–214.
Jurnal Mitra Manajemen(JMM Online), 3(2), 201–214.
<https://doi.org/https://doi.org/10.52160/ejmm.v3i2.201>
- Wiyono, G. (2020). *Merancang Penelitian Bisnis Dengan Alat Analisis SPSS 25 & SmartPLS 3.2.8 (Kedua)*. UPP STIM YKPN.
- Yogananda, & Dirgantara. (2017). Pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, kepercayaan dan persepsi risiko terhadap minat untuk menggunakan instrumen uang elektronik. *Diponegoro Journal of Management*, 6(4), 1–7. <https://doi.org/http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/dbr>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner

I. Karakteristik Responden

1. Nama
2. Jenis Kelamin :
 - a. Laki-laki
 - b. Perempuan
3. Umur :
 - 17-20 Tahun
 - 21-25 Tahun
4. Domisili
 - Pasar Kliwon
 - Jebres
 - Banjarsari
 - Laweyan
 - Serengan

II. Pertanyaan Responden

Pertunjuk Pengisian Kuesioner

Petunjuk Pengisian Kuesioner Berilah jawaban atas pertanyaan-pertanyaan berikut dengan tanda (checklist) pada kolom yang tersedia. Terdapat 5 pilihan jawaban yaitu :

Keterangan :

1. Sangat Tidak Setuju
2. Tidak Setuju
3. Kurang Setuju
4. Setuju
5. Sangat Setuju

**) Kriteria pengisian kuesioner yaitu Generasi Z di Surakarta yang mengetahui dan pernah menggunakan aplikasi Flip.*

Minat Menggunakan

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya bermaksud menggunakan aplikasi flip untuk keperluan transaksi sehari hari					
2.	Saya akan merekomendasikan aplikasi flip kepada saudara dan teman					

3.	Saya akan lebih tertarik menggunakan aplikasi flip dibandingkan dengan aplikasi yang lain					
4.	Saya akan selalu menantikan informasi fitur fitur bermanfaat di aplikasi flip					

Persepsi Kemanfaatan

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasakan manfaat layanan aplikasi flip untuk memudahkan proses transaksi kehidupan saya sehari-hari					
2.	Menggunakan aplikasi flip dapat meningkatkan produktivitas saya					
3.	Penggunaan aplikasi flip meminimalisir aktivitas keuangan dalam bertransaksi (lebih mudah)					
4.	Aplikasi flip memungkinkan anda melakukan transaksi dengan cepat dan praktis					
5.	Fitur layanan aplikasi flip sangat berguna bagi kebutuhan bertransaksi saya					

Persepsi Kemudahan

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1.	Cara mengoperasikan dan menggunakan aplikasi flip mudah untuk dipelajari					
2.	Fitur fitur pada aplikasi flip mudah untuk dipahami					
3.	Saya merasa penggunaan aplikasi flip sangat fleksibel					
4.	Menurut saya aplikasi flip mudah untuk digunakan					