

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi informasi digital di Indonesia sangat besar perkembangannya bahkan melebihi jumlah populasi penduduk negara sekitar Indonesia (ASEAN) yang mana hampir mengubah perilaku masyarakat dalam aspek kehidupan. Berdasarkan *Internet World Stats pada internet users in the top 20 countries* per 30 Juni 2019, Indonesia merupakan peringkat ke-4 sebagai pengguna internet terbesar. Dari data statistik pengguna internet dari APJII 2016, perkembangan internet di Indonesia dengan jumlah penduduk mencapai sekitar 256 juta, memiliki jumlah pengguna internet mencapai 132,7 juta user atau sekitar 51,8 % dari total penduduk di Indonesia. Sedangkan di tahun 2018 meningkat menjadi 64,8% dengan jumlah penduduk mencapai 264 juta dan memiliki pengguna internet mencapai 171 juta user. Dengan pengguna terbanyak dari Provinsi Jawa Barat yaitu 16,7%.



Gambar 1.1 Hasil Survey APJII 2018

Sumber: www.apjii.or.id (2019)

Dengan adanya era revolusi industri 4.0, perkembangan teknologi global telah merubah perilaku dan gaya hidup masyarakat menjadi lebih instan dan ingin serba cepat dengan memanfaatkan teknologi informasi yang ada, hal ini menuntun lembaga keuangan dan industri untuk membuat inovasi kreatif guna meningkatkan pelayanan dengan menggunakan teknologi sebagai dasarnya. Begitu pula dengan

industri keuangan Indonesia yang telah bergeser menyesuaikan pertumbuhan dan perkembangan teknologi yang pesat. Dari sistem keuangan tradisional (*bank driven*) hingga teknologi keuangan (*consumer driven*), yang dulunya data nasabah hanya bisa dilihat dalam bentuk dokumen konvensional namun sekarang data nasabah juga bisa dilihat dalam bentuk dokumen elektronik atau online, munculnya *mobile banking*, *internet banking* dan inovasi lainnya yang berhubungan dengan teknologi. Perkembangan ini banyak menimbulkan perubahan dalam dunia perbankan mengakibatkan banyak perubahan yang terjadi, diantaranya yang sedang berkembang pesat akhir-akhir ini yaitu *Financial Technology (Fintech)* (Budi Wibowo,2017:2).

Menurut *National Digital Research Centre (NDRC)*, 2010, *Fintech* adalah suatu inovasi yang di bidang jasa finansial, sehingga diharapkan menjadi proses pelayanan yang lebih praktis dan efisien serta meningkatkan mutu pelayanan kepada nasabahnya. Di Indonesia sendiri menurut Bank Indonesia, teknologi finansial adalah penggunaan teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, efisiensi, kelancaran, keamanan, dan keandalan sistem pembayaran. Perkembangan teknologi finansial di satu sisi terbukti membawa manfaat bagi konsumen, pelaku usaha, maupun perekonomian nasional. Namun di sisi lain memiliki potensi risiko yang apabila tidak dikendalikan secara baik dapat mengganggu sistem keuangan. *Fintech* biasa dikenal dengan sebutan teknologi finansial, berdasarkan PBI No.19/12/PBI/2017, Bank Indonesia mengatur mengenai kewajiban pendaftaran di Bank Indonesia bagi penyelenggara teknologi finansial yang melakukan kegiatan sistem pembayaran. Kewajiban pendaftaran tersebut dikecualikan bagi penyelenggara jasa sistem pembayaran yang telah memperoleh izin dari Bank Indonesia dan bagi penyelenggara teknologi finansial yang berada di bawah kewenangan otoritas lain. Terdapat 54 penyelenggara teknologi finansial yang telah mendaftar di Bank Indonesia (data terlampir).

Otoritas Jasa Keuangan (OJK) menerbitkan Peraturan OJK Nomor 77/POJK.01/2016 tentang layanan pinjam meminjam uang berbasis

teknologi informasi. Peraturan tersebut menjelaskan tentang perjanjian penyelenggaraan layanan pinjam meminjam uang berbasis teknologi informasi antara penyelenggara dengan pemberi pinjaman yang dituangkan dalam dokumen elektronik. Selain ditujukan untuk melindungi kepentingan konsumen terkait keamanan dana dan data, POJK tersebut juga bertujuan untuk melindungi kepentingan nasional terkait dengan pencegahan kegiatan pencucian uang (*money laundering*) dan stabilitas sistem keuangan. Pada tahun 2016, OJK telah mengeluarkan peraturan *fintech* pertama di Indonesia, yang mengatur kegiatan *peer to peer lending* (P2P) untuk melindungi kepentingan nasabah. Terdapat 164 penyelenggara teknologi finansial yang telah melakukan pendaftaran di Otoritas Jasa Keuangan (OJK) (data terlampir).

Fintech berkembang dengan pesat di Indonesia dan memiliki berbagai macam, diantaranya adalah Pembayaran (digital wallets, *P2P payments*), Investasi (*equity crowdfunding, Peer to Peer Lending*), Pembiayaan (*crowdfunding, microloans, credit facilities*), Asuransi (*risk management*), Lintas proses (*big data analysis, predictive modeling*), Infrastruktur (*security*). Namun ada satu jenis *fintech* yang mendapatkan perhatian khusus dari OJK dan BI karena banyak diminati dan sudah memiliki cukup banyak perusahaan yang sudah berdiri yaitu perusahaan-perusahaan keuangan dalam bidang layanan pinjam meminjam uang berbasis teknologi informasi (*peer-to-peer atau P2P lending*). *P2P Lending* merupakan metode atau cara seseorang memberikan pinjaman modal kepada individu atau badan yang sedang membutuhkan dana, juga sebaliknya individu atau badan yang ingin meminjam dana untuk modal usaha dengan menggunakan teknologi melalui perusahaan *start up* yang sudah diberi legitimasi oleh OJK.

Tabel 1.1

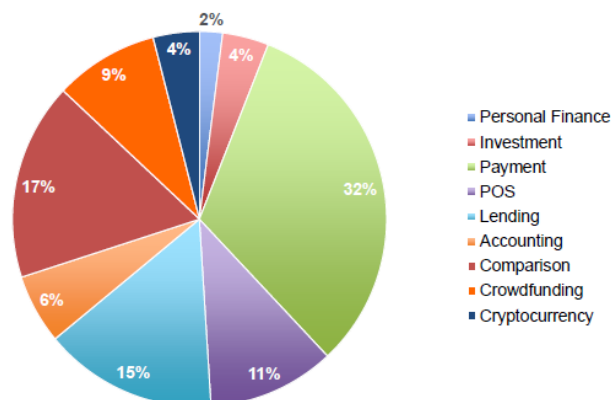
Perusahaan Financial Technology Di Indonesia

No.	Jenis Perusahaan	Nama Perusahaan
1	<i>Personal Finance</i>	Ngatur Duit (2010), Jurnal (2012), Finansialku (2013), Liveolive (2013), Fundnel (2015), Tavest (2015), Veryfund (2015), Bibitnomic (2016), Brankas (2016)

No.	Jenis Perusahaan	Nama Perusahaan
2	<i>Investment Management</i>	Stockbit (2012), Bareksa (2013), Xdana Investa (2015)
3	<i>Payment</i>	Kartuku (2001), Ponselpay (2001), Faspay (2003), OVO (2003), Finnet (2006), Ipay88 (2006), Aino (2007), Doku (2007), Speedcash (2007), Truemoney (2007), Uangku (2007), Unik (2007), Dompetku (2008), Gopay (2010), Tcash (2011), Ipaymu (2011), M-Saku (2011), OKpay (2011), Mimopay (2012), Tapp (2013), Veritrans (2013), XL Tunai (2013), Padipay (2013), Mandiri E-Cash (2013), Dimo (2014), Xendit (2014), Ipaymu (2014), Bebasbayar (2014), Espay (2014), Etobee (2014), Kudo (2014), Cashlez (2015), Duithape (2015), Kioson (2015), Netzme (2015), Nicepay (2015), Pajak (2015), Sepulsa (2015), Serbapay (2015), Kesles (2015), Veryfund (2015), Bayarind (2016), Ayopop (2016), Flip (2016), Kinerja Pay (2016), Matchmove (2016), Payfazz (2016), Wallez (2016), Paypro (2017)
4	<i>Point Of Sale System (POS)</i>	Pawoon (2013), Omega Pos Cloud (2013), Dealpos (2013), Moka (2014), Olsera (2015)
5	<i>Lending</i>	Mekar (2013), Akulaku (2014), Igrow (2014), Tunaiku (2014), Taralite (2015), Pinjam (2015), Uangteman (2015), Kredivo (2015), Investree (2015), Modalku (2016), Cicil (2016), Crowde (2016), Danamerdeka (2016), Danakita (2016), Findaya (2016), Fintegra (2016), Gradana (2016), Investree (2016), Julo (2016), Karapoto (2016), Kimo (2016), Klikacc (2016), Koinworks (2016), Kreditcepat (2016), Pendanaan (2016), Qreditt (2016), Aktivaku (2017), Ammana (2017), Awantunai (2017), Danacita (2017), Danakini (2017), Dompetskilat (2017), Finmash (2017), Gocash (2017), Indodana (2017), Relasi (2017), Rupiahpluss (2017), Tangbull (2017), Tunaikita (2017)
6	<i>Accounting</i>	Akunting Mudah (2013), Jurnal (2014), Jojonomic (2015)
7	<i>Comparison</i>	Halomoney (2013), Cekaja (2013), Rajapremi (2013), Duit Pintar (2013), Pasar polis (2014), Atur Duit (2014), Cekpremi (2014), Cermati (2015), Eragano (2015), Sikatabis (2015), Tanihub (2015), Kredibel (2016), Disitu (2016), Bostunai (2017)
8	<i>Insurance</i>	Bima (2010), Future ready (2011), Duitpintar (2013), Rajapremi (2013), Asuransi88 (2014), Pasarpolis (2014), Asuransiku (2015), Cermati (2015), Premiro (2016)
9	<i>Crowdfunding</i>	Mapan (2009), Wujudkan (2012), Kitabisa (2013), Gandeng Tangan (2015), Kapital Boost (2015), Limakilo (2015)
10	<i>Cryptocurrency</i>	Bitcoin.co.id (2013), Luno (2013), Pundix (2014), Indodax (2014), Quione (2014)

Sumber: www.fintechnews.sg, 2018.

Menurut Asosiasi Financial Teknologi Indonesia (AFTECH) pada akhir tahun 2017, target terbesar pasar *fintech* di Indonesia adalah generasi *millennial* kelas menengah yaitu penduduk yang lahir antara tahun 1980an sampai 2000an (Howe & Strauss, 2000). Generasi ini muncul dengan ditandai oleh peningkatan penggunaan dan keakraban dengan media dan teknologi digital. Generasi *millennial* saat ini dapat ditemukan dengan profesi sebagai siswa, pekerja, karyawan, bahkan sebagai orang tua. Generasi *millennial* mendominasi komposisi pengguna *internet* di Indonesia karena generasi ini banyak menggunakan teknologi komunikasi instan dan media sosial. Dengan kata lain generasi Y atau generasi *millennial* adalah generasi yang tumbuh pada era *internet booming* (Lyons, 2004). Besarnya pengguna ponsel tersebut bisa dimanfaatkan untuk menjangkau sistem keuangan melalui layanan keuangan digital. Oleh karena itu, *internet* menjadi salah satu faktor yang menunjang perkembangan bisnis *fintech* dan pembayaran digital di Indonesia. Jumlah pengguna *fintech* di Indonesia didominasi dengan penggunaan *fintech* jenis pembayaran dan peminjaman. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil survei yang dipublikasikan oleh www.fintechnews.sg.



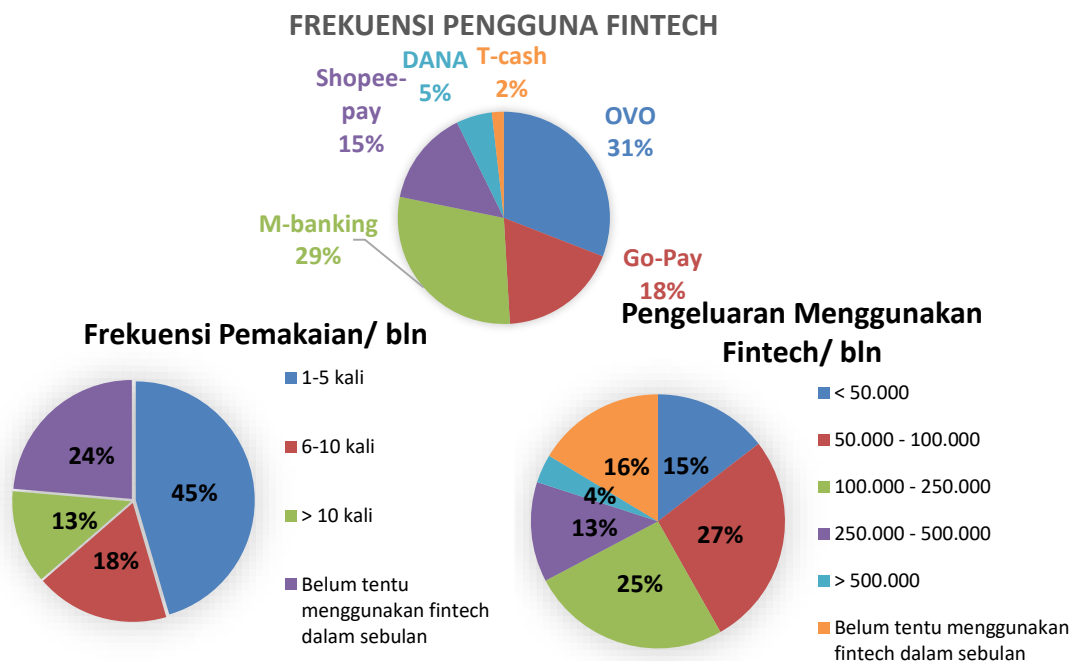
Gambar 1.2

Grafik Persentase Ekosistem Pengguna Fintech Di Indonesia Tahun 2018 Berdasarkan Jenisnya

Sumber: www.fintechnews.sg, (2018)

Menurut riset yang dilakukan Morgan Stanley pada tahun 2019 menyebutkan, transaksi Go-Pay pada 2018 telah mencapai Rp. 89 triliun. Nilai tersebut jauh melebihi transaksi atas layanan pembayaran Bank Mandiri yang senilai Rp. 13,35 triliun, BCA senilai Rp. 4,04 triliun atau BNI yang nilainya hanya Rp. 880 miliar. Mengacu data Bank Indonesia (BI), nilai transaksi pembayaran digital atau uang elektronik menyentuh Rp. 47,19 triliun sepanjang 2018. Angka itu meningkat empat kali lipat dibandingkan nilai transaksi tahun sebelumnya, yang sebesar Rp. 12,37 triliun (Katadata.co.id, 2019). Survei yang dilakukan Morgan Stanley mengungkapkan dari 1.582 responden, 20% di antaranya lebih memilih menggunakan layanan pembayaran digital dari perusahaan teknologi finansial (*fintech*) dibanding milik bank, perusahaan telekomunikasi, atau *e-commerce*.

Berdasarkan survey singkat yang dilakukan kepada 55 responden mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia untuk mengetahui tingginya frekuensi penggunaan *fintech* dalam waktu satu bulan dan pengeluaran dalam menggunakan *fintech* dalam waktu satu bulan. Sehingga diketahui bahwa *fintech* mulai diminati sebagian besar mahasiswa dan kemungkinan akan terus meningkat menyesuaikan perkembangan jaman dan kebutuhan.



Gambar 1.3 Grafik Pengguna *Financial Technology*

Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia

Sumber: Pra-penelitian 2020

Hasil jawaban responden ini menunjukkan bahwa pengguna OVO memiliki tingkat tertinggi yaitu 31%. Salah satu *financial technology* dengan jenis *payment* ini menarik perhatian dikalangan mahasiswa karena dapat dipakai melalui aplikasi Grab dengan berbagai penawaran menarik. Setidaknya dalam waktu sebulan mahasiswa beberapa kali menggunakan *fintech* untuk memenuhi kebutuhannya sehari-hari dengan pengeluaran sekitar Rp. 50.000,00 – Rp. 250.000,00 yang dapat dinilai konsumtif dikalangan mahasiswa. Meski sekarang penggunaan *fintech* dikalangan mahasiswa belum signifikan jika dibandingkan transaksi uang tunai, tapi bukan tak mungkin dalam beberapa tahun ke depan angkanya akan terus meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat disimpulkan bahwa *financial technology* mendorong ekonomi digital dengan membuka akses terhadap layanan keuangan bagi seluruh kalangan masyarakat sehingga setiap kalangan masyarakat dapat menggunakan layanan keuangan. Menurut AFTECH *financial technology* telah didominasi oleh generasi millennial, karena generasi ini banyak yang menggunakan teknologi komunikasi instan atau media sosial, sehingga dimanfaatkan untuk menjangkau sistem keuangan digital. Oleh karena itu, internet menjadi salah satu faktor menunjang perkembangan *fintech* dan telah menarik minat mahasiswa karena segala sesuatu cenderung lebih praktis, lebih cepat, efisien, dan fleksibel. Khususnya untuk *fintech* jenis *payment*, berbagai transaksi tetap dapat dilakukan dengan hanya menggunakan *smartphone* dengan koneksi internet. Terutama dengan adanya penawaran *cashback* dan *discount* yang diberikan oleh perusahaan *fintech*, dengan begitu pengeluaran lebih hemat.

Sehingga menghasilkan beberapa pendapat salah satunya teori perilaku pemanfaatan teknologi informasi dalam literatur sistem informasi manajemen adalah *Technology Acceptance Model* (TAM). Model TAM (*Technology Acceptance Model*) seperti yang diajukan oleh Davis. et al., (1989) yang sebenarnya

diadopsi dari model *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang diajukan oleh Ajzen dan Fishbein (1980) merupakan model yang menyarankan bahwa pengaruh variabel-variabel dalam model TAM dan TRA dipengaruhi oleh keyakinan individu mengenai manfaat teknologi. Model TAM adalah teori tindakan yang beralasan dengan satu premis bahwa reaksi dan persepsi seseorang terhadap sesuatu hal, akan menentukan sikap dan perilaku orang tersebut (Davis et al., 1989). Reaksi dan persepsi pengguna teknologi akan mempengaruhi sikapnya dalam penerimaan terhadap teknologi tersebut.

TAM ditentukan oleh dua faktor utama yaitu Persepsi Kebermanfaatan (*perceived usefulness*) dan Persepsi Kemudahan Penggunaan (*perceived ease of use*) dalam pemakaian teknologi informasi, sehingga seseorang melihat manfaat dan kemudahan penggunaan teknologi itu menjadikan perilaku sebagai tolak ukur dalam penerimaan teknologi. Teknologi informasi dalam penelitian ini adalah teknologi dalam bidang keuangan yaitu *financial technology* (*fintech*).

Perceived usefulness didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya (Davis, 1989; Davis, 1993). Disebutkan pula pada Davis, et al. (1989) persepsi terhadap kebermanfaatan sebagai kemampuan subjektif pengguna di masa yang akan datang di mana dengan menggunakan sistem aplikasi yang spesifik akan meningkatkan kinerja dalam konteks organisasi dan mengkonsepkan bahwa *perceived usefulness* diukur melalui indikator seperti meningkatkan kinerja pekerjaan, menjadikan pekerjaan lebih mudah serta secara keseluruhan teknologi yang digunakan dirasakan bermanfaat. Dalam Chuang, et al. (2016) ditambahkan bahwa *perceived usefulness* dapat diukur dengan indikator meningkatkan produktivitas, menjadikan kerja lebih efektif, dan pekerjaan menjadi lebih cepat.

Davis et al. (1989), Davis (1993) dan Shun Wang et al. (2003) mendefinisikan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) sebagai ukuran dimana pengguna di masa yang akan datang menganggap suatu sistem adalah bebas hambatan. Davis (1989) menyebutkan indikator yang digunakan untuk mengukur *perceived ease of use* yaitu mudah dipelajari, fleksibel, dapat

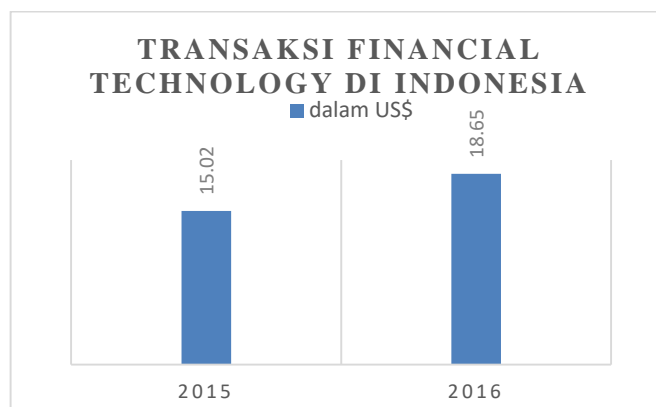
mengontrol pekerjaan, serta mudah digunakan. Menurut Chuang, *et.al.* (2016) *perceived ease of use* juga dapat diukur melalui indikator jelas dan mudah dimengerti, serta mudah dikuasai.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Gefen, *et al.*, (2003) dan Chuang *et al.*, (2016), mereka menambahkan variabel “*trust*” atau kepercayaan ke teori TAM (*Technology Acceptance Model*) dalam konteks penggunaan teknologi informasi sehingga model yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan TAM yang dimodifikasi dengan kepercayaan (*trust*). Kepercayaan mewakili struktur-struktur kognitif yang dikembangkan oleh individu setelah mengumpulkan dan memproses informasi tentang teknologi informasi, dan memasukkan penilaian-penilaian individual dari berbagai hasil yang berkaitan dengan penggunaan teknologinya. Variabel kepercayaan diukur dengan tiga instrumen yang dikembangkan oleh Chuang, *et al.*, (2016) yaitu; keyakinan pada layanan, persepsi kualitas layanan, dan persepsi keamanan layanan.

Attitude toward using dalam TAM dikonsepsikan sebagai sikap terhadap penggunaan sistem yang berbentuk penerimaan atau penolakan sebagai dampak bila seseorang menggunakan suatu teknologi dalam pekerjaannya (Davis, 1993).

Actual usage merupakan perilaku nyata dalam mengadopsi suatu sistem. Dalam Davis (1989), *actual usage* didefinisikan sebagai bentuk respon psikomotor eksternal yang diukur oleh seseorang dengan penggunaan nyata. Menurut Rigopoulos dan Askounis (2007), *actual usage* diukur berdasarkan penggunaan yang berulang-ulang dan penggunaan yang lebih sering.

Sehingga penelitian ini menggunakan 3 (tiga) variabel independen yang telah dimodifikasi dari model penelitian TAM yaitu Kepercayaan (*trust*), Persepsi Kebermanfaatan (*perceived usefulness*), Persepsi Kemudahan Penggunaan (*perceived ease of use*), dan 2 (dua) variabel dependen yaitu Sikap terhadap Penggunaan (*attitude towards using*), dan Penggunaan secara aktual (*actual usage*).



Gambar 1.4

Grafik Transaksi *Financial Technology* di Indonesia

Sumber: Kontan.co.id (2017)

Dilansir dari Kontan.co.id (2017), menurut Deputy Gubernur Senior BI, Mirza Adityaswara pada tahun 2017 total nilai transaksi *financial technology* di Indonesia tahun 2016 diperkirakan mencapai US\$ 15,02 miliar atau Rp. 202,77 triliun. Jumlah itu tumbuh 24,6% dari tahun 2015. Pada tahun 2017 total nilai transaksi di pasar *financial technology* diproyeksikan mencapai US\$ 18,65 miliar atau Rp. 251,775 triliun. Melalui inovasi layanan dan produknya, *financial technology* mendorong ekonomi digital dengan membuka akses terhadap layanan keuangan bagi seluruh kalangan masyarakat sehingga setiap kalangan masyarakat dapat menggunakan layanan keuangan. Pemerintah Indonesia menjadikan ekonomi digital sebagai salah satu fokus utama mengembangkan perekonomian nasional, dimana tingkat pemanfaatan teknologi digital di Indonesia setiap tahunnya mengalami kenaikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepercayaan, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap perilaku penggunaan *fintech*, dan sikap memiliki efek positif yang signifikan terhadap niat berperilaku dalam penggunaan layanan *fintech*. Terdapat banyak penelitian yang menggunakan kepercayaan, persepsi kegunaan, dan persepsi kemudahan penggunaan sebagai variabel independen dalam penelitian yang menguji pengaruhnya terhadap sistem teknologi. Namun, terdapat banyak perbedaan hasil dari masing-masing penelitian yang menggunakan variabel

tersebut. Pada penelitian sebelumnya, Lai dan Li (2004) melakukan penelitian yang bertujuan untuk menguji teori *Technology Acceptance Model* (TAM) dalam pengaruhnya terhadap penggunaan layanan *Internet Banking*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, dan sikap memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap penggunaan layanan *Internet Banking*. Chong, *et.al.* (2010) melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor dalam mengadopsi *online banking* dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM). Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kegunaan dan kepercayaan memiliki pengaruh positif terhadap penggunaan *online banking*, sedangkan persepsi kemudahan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan *online banking*. Chuang *et al.*, (2016) melakukan penelitian yang berjudul “*The Adoption of Fintech Service: TAM perspective*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dalam mengadopsi *Financial Technology* dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM).

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti ingin mengukur penerimaan pengguna *financial technology* (*fintech*). Penelitian ini mengintegrasikan penelitian terdahulu terkait pengembangan model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model dasar dari penelitian Davis *et al.* (1989), Lai dan Li (2004), dan Chuang *et al.*, (2016). Model asli TAM adalah penelitian Davis *et al.* (1989), kemudian didukung oleh penelitian Gefen, *et al.*, (2003) dan Chuang *et al.*, (2016) memodifikasi model TAM dengan menambahkan variabel kepercayaan. Sehingga membuat penulis memiliki ketertarikan untuk meneliti sebuah model penerimaan teknologi terhadap penggunaan teknologi keuangan dengan judul “**Analisis *Technology Acceptance Model* (TAM) Terhadap Penggunaan *Financial Technology* Pada Mahasiswa UPI**”.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dibuat perumusan masalah yakni:

1. Bagaimana pengaruh kepercayaan (*trust*), persepsi manfaat (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) terhadap sikap terhadap penggunaan (*attitude toward using*) pada *financial technology* (*fintech*) ?
2. Bagaimana pengaruh sikap terhadap penggunaan (*attitude toward using*) terhadap penggunaan aktual (*actual usage*) pada *financial technology* (*fintech*)?

D. Maksud dan Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengukur penggunaan *financial technology* (*fintech*) di kalangan mahasiswa, khususnya pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. Penelitian ini juga bertujuan untuk menguji teori *Technology Acceptance Model* (*TAM*) dengan menganalisis pengaruh kepercayaan (*trust*), persepsi manfaat (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) terhadap sikap terhadap penggunaan (*attitude toward using*) pada penggunaan *financial technology* (*fintech*).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Pengaruh kepercayaan (*trust*), persepsi manfaat (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) terhadap sikap terhadap penggunaan (*attitude toward using*) pada *financial technology* (*fintech*).
2. Pengaruh sikap terhadap penggunaan (*attitude toward using*) terhadap penggunaan aktual (*actual usage*) pada *financial technology* (*fintech*) ?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengukur penerimaan pengguna *fintech* menggunakan alat ukur *Technology Acceptance Model* (*TAM*). *TAM* ini diperkenalkan oleh Fred. D. Davis pada tahun 1989. Teori ini menjelaskan tentang penerimaan terhadap penggunaan teknologi (Davis, 2009). Teori ini merupakan suatu teori yang berhubungan dengan sikap dan perilaku seseorang dalam memanfaatkan penggunaan teknologi. Hasil penelitian ini akan

mengetahui seberapa berpengaruh model TAM dalam mengukur penerimaan pengguna *fintech*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti mengenai teori *Technology Acceptance Model (TAM)* terhadap penggunaan *financial technology* dan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk penelitian selanjutnya.

b. Bagi Jurusan Pendidikan Akuntansi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi tentang literatur penggunaan *financial technology*.

c. Bagi Umum

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan informasi di bidang keuangan, khususnya tentang penerimaan pengguna *fintech* menggunakan perspektif *Technology Acceptance Model (TAM)*. Dan dapat menjadi tambahan ilmu secara umum mengenai wawasan dalam rangka meningkatkan penggunaan *financial technology (fintech)*.