

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN FINTECH DIGITAL PAYMENT,
FITUR LAYANAN, DAN RISIKO TERHADAP
MINAT TRANSAKSI ONLINE MAHASISWA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS HASANUDDIN**

FENI ROSE



**DEPARTEMEN MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2024

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN FINTECH DIGITAL PAYMENT,
FITUR LAYANAN, DAN RISIKO TERHADAP
MINAT TRANSAKSI ONLINE MAHASISWA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS HASANUDDIN**

disusun dan diajukan oleh

FENI ROSE

A021201038



kepada

**DEPARTEMEN MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2024

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN FINTECH DIGITAL PAYMENT, FITUR LAYANAN, DAN RISIKO TERHADAP MINAT TRANSAKSI ONLINE MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS UNIVERSITAS HASANUDDIN

disusun dan diajukan oleh

FENI ROSE

A021201038

telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Makassar, 24 Juli 2024

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Muhammad Sobarsyah, S.E.,M.Si
NIP. 196806291994031002



Dr. Erlina Pakki, S.E.,MA
NIP. 195909111987112001

acc. Kapab. I
EJ

Ketua Departemen Manajemen
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Hasanuddin



Dr. Andi Aswan, S.E.,MBA.,M.Phil
NIP. 197705102006041003

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN FINTECH DIGITAL PAYMENT, FITUR LAYANAN, DAN RISIKO TERHADAP MINAT TRANSAKSI ONLINE MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS UNIVERSITAS HASANUDDIN

Disusun dan diajukan oleh:

FENI ROSE

A021201038

Telah dipertahankan dalam sidang ujian skripsi
pada tanggal 28 Agustus 2024 dan
dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui,

Panitia Penguji

No.	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dr. Muhammad Sobarsyah, S.E.,M.Si	Ketua	1..... 
2.	Dr. Erlina Pakki, S.E.,MA	Sekretaris	2..... 
3.	Prof. Dr. H. Muhammad Ali, S.E.,M.S	Anggota	3..... 
4.	Rianda Ridho H. Thaha, S.E.,MBA	Anggota	4..... 

Ketua Departemen Manajemen
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Hasanuddin


Dr. Andi Aswan, S.E.,MBA.,M.Phil
NIP. 197705102006041003

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Feni Rose

NIM : A021201038

Departemen/Program Studi : Manajemen

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang berjudul
Pengaruh Penggunaan Fintech Digital Payment, Fitur Layanan, dan Risiko terhadap Minat Transaksi Online Mahasiswa Faklutas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin

Adalah karya ilmiah saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata di dalam naskah skripsi ini dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut dan diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Makassar, 05 September 2024

Yang membuat pernyataan,


Feni Rose

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Fintech Digital Payment, Fitur Layanan, dan Risiko terhadap Minat Transaksi Online Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Hasanuddin”** sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis di Universitas Hasanuddin.

Penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya bantuan, dukungan, bimbingan, dan saran dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta dan terkasih, Bapak Pauli dan Ibu Yanti, yang selalu memberikan doa, nasehat, dukungan, dan kasih sayang yang tak terhingga sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Abdul Rahman Kadir, S.E.,M.Si.,CIPM.,CWM selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.
3. Bapak Dr. Muhammad Sobarsyah, S.E., M.Si selaku dosen pembimbing utama dan Ibu Dr. Erlina Pakki, S.E.,MA selaku pembimbing pendamping skripsi atas segala bimbingan, arahan, dan saran yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Ali, S.E.,M.S selaku dosen penguji I dan Bapak Rianda Ridho H. Thaha, S.E.,MBA selaku dosen penguji II yang telah memberikan banyak masukan dan saran kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini

5. Ibu Dr. Erlina Pakki, S.E.,MA selaku dosen pembimbing akademik yang telah membantu penulis dalam mengikuti dan menyelesaikan studi di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.
6. Seluruh Dosen dan staff Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang luar biasa selama penulis menempuh studi di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.
7. Keluarga besar saya yang telah memberikan dukungan selama penyusunan skripsi ini.
8. Sahabat-sahabat saya, Rahmawati, Sitti Hartina, Defa Bulqis, dan Sentia Cahyani yang selalu memberikan semangat, dukungan dan menghibur penulis sepanjang penulisan skripsi ini.
9. Teman seperjuangan, St. Sharaeni Andin Islahuddin yang telah menemani penulis selama masa perkuliahan hingga sekarang.
10. Teman-teman Manajemen FEB UH 2020 yang telah memberikan kenangan, cerita serta kesan menarik selama perkuliahan.
11. Seluruh responden yang telah memberikan waktu dan informasi untuk membantu penyelesaian skripsi ini.
12. Seluruh pihak-pihak lain yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
13. Terakhir, untuk diri saya sendiri yang tetap berjuang dan bertahan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Makassar, Agustus 2024

Feni Rose

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN FINTECH DIGITAL PAYMENT, FITUR LAYANAN, DAN RISIKO TERHADAP MINAT TRANSAKSI ONLINE MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS UNIVERSITAS HASANUDDIN

Feni Rose

Dr. Muhammad Sobarsyah, S.E., M.Si

Dr. Erlina Pakki, S.E.,MA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan fintech digital payment, fitur layanan, dan risiko terhadap minat transaksi online mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah data primer dengan menyebarkan kuisisioner dengan media google form kepada 93 responden. Metode pengolahan data dalam penelitian ini yaitu analisis regresi linier berganda dan diolah dengan menggunakan program SPSS versi 25.0. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel penggunaan fintech digital payment tidak berpengaruh terhadap minat transaksi online, variabel fitur layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat transaksi online, serta variabel risiko berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat transaksi online.

Kata kunci : penggunaan fintech, fitur layanan, risiko, minat transaksi online

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF USING FINTECH DIGITAL PAYMENTS, SERVICE FEATURES AND RISKS ON ONLINE TRANSACTION INTEREST OF STUDENTS AT THE FACULTY OF ECONOMICS AND BUSINESS HASANUDDIN UNIVERSITY

Feni Rose
Dr. Muhammad Sobarsyah, S.E., M.Si
Dr. Erlina Pakki, S.E.,MA

This study aims to determine the influence of using fintech digital payments, service features and risks on online transaction interest among students at the Faculty of Economics and Business, Hasanuddin University. This research uses quantitative methods and the data collection used in this research is primary data by distributing questionnaires using Google Form media to 93 respondents. The data processing method in this research is multiple linear regression analysis and processed using the SPSS version 25.0 program. The results of this research show that the variable using fintech digital payments has no effect on interest in online transactions, the service feature variable has a positive and significant effect on interest in online transactions, and the risk variable has a negative and significant effect on interest in online transactions.

Keywords : use of fintech, service features, risks, interest in online transactions

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	8
1.3. Tujuan Penelitian	9
1.4. Manfaat Penelitian	9
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	9
1.4.2. Manfaat Praktis	9
1.5. Sistematika Penulisan	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1. Tinjauan Teori dan Konsep	11
2.1.1. Financial Technology.....	11
2.1.1.1. Pengertian Financial Technology	11
2.1.1.2. Jenis-jenis Financial Technology	12
2.1.1.3. Dasar Hukum Financial Technology.....	14
2.1.2. Technology Acceptance Model (TAM)	15
2.1.3. Kemudahan Penggunaan	16
2.1.3.1. Pengertian Kemudahan Penggunaan	16
2.1.3.2. Indikator Kemudahan Penggunaan	18
2.1.4. Fitur Layanan	18
2.1.4.1. Pengertian Fitur Layanan.....	18
2.1.4.2. Indikator Fitur Layanan	19
2.1.5. Risiko	20
2.1.5.1. Pengertian Risiko	20
2.1.5.2. Kategori Risiko.....	21
2.1.5.3. Indikator Risiko	22
2.1.6. Minat	22
2.1.6.1. Pengertian Minat.....	22

2.1.6.2. Indikator Minat	24
2.2. Tinjauan Empirik	24
BAB III KERANGKA KONSEPTUAL DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS	30
3.1. Kerangka Konseptual/Pemikiran	30
3.2. Pengembangan Hipotesis	30
3.2.1. Pengaruh Penggunaan Fintech Digital Payment terhadap Minat Transaksi Online	31
3.2.2. Pengaruh Fitur Layanan terhadap Minat Transaksi Online	31
3.2.3. Pengaruh Risiko terhadap Minat Transaksi Online	32
BAB IV METODE PENELITIAN	33
4.1. Jenis dan Rancangan Penelitian	33
4.2. Tempat dan Waktu	33
4.3. Populasi dan Sampel	33
4.3.1. Populasi	33
4.3.2. Sampel	34
4.4. Jenis dan Sumber Data	36
4.4.1. Jenis Data	36
4.4.2. Sumber Data	36
4.5. Teknik Sampling	36
4.6. Teknik Pengumpulan Data	36
4.7. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	37
4.7.1. Variabel Penelitian	37
4.7.2. Definisi Operasional	38
4.8. Instrumen Penelitian	40
4.9. Uji Validitas dan Reliabilitas	41
4.9.1. Uji Validitas	41
4.9.2. Uji Reliabilitas	42
4.10. Teknik Analisis Data	42
4.10.1. Metode Pengolahan Data	42
4.10.2. Uji Asumsi Klasik	43
4.10.2.1. Uji Normalitas	43
4.10.2.2. Uji Multikolinearitas	44
4.10.2.3. Uji Heteroskedastisitas	44
4.10.3. Analisis Regresi Linier Berganda	45
4.10.4. Pengujian Hipotesis	45
4.10.4.1. Uji T (Parsial)	45
4.10.4.2. Koefisien Determinasi (R^2)	46
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	47
5.1. Gambaran Umum Objek Penelitian	47
5.2. Deskripsi Responden	47
5.2.1. Deskripsi Responden Berdasarkan Jurusan	47
5.2.2. Deskripsi Responden Berdasarkan Angkatan	48
5.2.3. Deskripsi Responden Berdasarkan Aplikasi Fintech yang	

Digunakan	48
5.3. Analisis Statistik Deskriptif.....	49
5.4. Uji Instrumen Penelitian.....	50
5.4.1. Uji Validitas	50
5.4.2. Uji Reliabilitas	52
5.5. Uji Asumsi Klasik.....	53
5.5.1. Uji Normalitas.....	53
5.5.2. Uji Multikolinearitas	54
5.5.3. Uji Heteroskedastisitas.....	55
5.6. Analisis Regresi Linier Berganda.....	56
5.7. Uji Hipotesis	57
5.7.1. Uji Hipotesis Parsial (Uji T).....	57
5.7.2. Koefisien Determinasi (R^2)	59
5.8. Pembahasan	59
BAB VI PENUTUP	64
6.1. Kesimpulan	64
6.2. Saran	64
6.3. Keterbatasan Penelitian	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia	1
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	24
Tabel 4.1 Definisi Operasional	38
Tabel 4.2 Pedoman Skala Likert	41
Tabel 5.1 Klasifikasi Responden berdasarkan Jurusan.....	47
Tabel 5.2 Klasifikasi Responden berdasarkan Angkatan	48
Tabel 5.3 Klasifikasi Responden berdasarkan Aplikasi Fintech yng Digunakan	49
Tabel 5.4 Statistik Deskriptif.....	49
Tabel 5.5 Hasil Uji Validitas	51
Tabel 5.6 Hasil Uji Reliabilitas.....	52
Tabel 5.7 Hasil Uji Normalitas.....	53
Tabel 5.8 Hasil Uji Multikolinearitas	54
Tabel 5.9 Hasil Uji Heteroskedastisitas	55
Tabel 5.10 Hasil Uji Regresi Linier Berganda.....	56
Tabel 5.11 Hasil Uji T.....	58
Tabel 5.12 Hasil Uji Koefisien Determinasi	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pengguna Platform Digital Payment di Indonesia	4
Gambar 3.1 Kerangka Pemikiran	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Diri	68
Lampiran 2 Kuisisioner Penelitian	69
Lampiran 3 Hasil Olah Data.....	71
Lampiran 4 Hasil Analisis Data menggunakan SPSS.....	82

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era modern saat ini, teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat hingga merambah seluruh aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi memunculkan inovasi-inovasi baru dalam berbagai sektor terutama dalam sektor ekonomi. Inovasi-inovasi tersebut menciptakan ide atau peluang bisnis-bisnis baru diantaranya transaksi-transaksi bisnis yang sebagian besar mulai dilakukan secara online. Pergeseran gaya hidup masyarakat dan kemajuan teknologi memengaruhi perkembangan sistem pembayaran digital atau dikenal juga sebagai pembayaran non tunai. Hal ini juga diiringi dengan jumlah pengguna internet dari tahun ke tahun semakin meningkat. Hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2023 tercatat pengguna internet di Indonesia mencapai 78,19% atau setara dengan 215.626.156 jiwa dari total populasi penduduk Indonesia sebanyak 275.773.901 jiwa.

Tabel 1.1 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia

Tahun	Jumlah (juta jiwa)
2019	171
2020	196,7
2021	202,6
2022	210
2023	215

Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2023

Perubahan gaya hidup masyarakat yang berubah sejalan dengan perkembangan teknologi yang mempermudah masyarakat didukung

dengan fasilitas-fasilitas pelayanan berbasis teknologi digital membuat aktivitas sehari-hari lebih menjadi mudah hanya dengan menggunakan *gadget*. Perkembangan ini menciptakan pertumbuhan bisnis berbasis teknologi digital dalam aspek keuangan, salah satunya ialah *Financial Technology* (fintech). Otoritas Jasa Keuangan mendefinisikan *Financial Technology* sebagai inovasi dalam bidang jasa keuangan dengan sentuhan teknologi modern yang membantu proses pembayaran menjadi lebih mudah dan mengakses layanan jasa keuangan secara praktis, efisien, nyaman, dan ekonomis. Sedangkan, menurut Bank Indonesia *Financial Technology* adalah sebuah sistem keuangan berbasis teknologi yang menghasilkan produk, layanan, teknologi atau model bisnis baru yang berdampak pada kestabilan moneter, kestabilan sistem keuangan, dan efisiensi, kelancaran, keamanan serta keandalan sistem pembayaran. *Financial Technology* diklasifikasikan menjadi empat jenis yang membantu masyarakat menyelesaikan berbagai masalah, yaitu *crowdfunding* (rumpun dana), *microfinancing* (pembiayaan mikro), *P2P Lending Service* (layanan pinjaman uang berbasis teknologi informasi), *Market Comparison* (perbandingan pasar), dan *Digital Payment System* (sistem pembayaran digital). Masa pandemi COVID-19 yang terjadi pada tahun 2019 yang mengakibatkan seluruh aktivitas masyarakat dilarang dan aktivitas yang berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan lainnya harus tetap berjalan menjadikan keberadaan fintech sangat bermanfaat bagi masyarakat dalam hal transaksi seperti pembayaran, perbankan, dan lainnya.

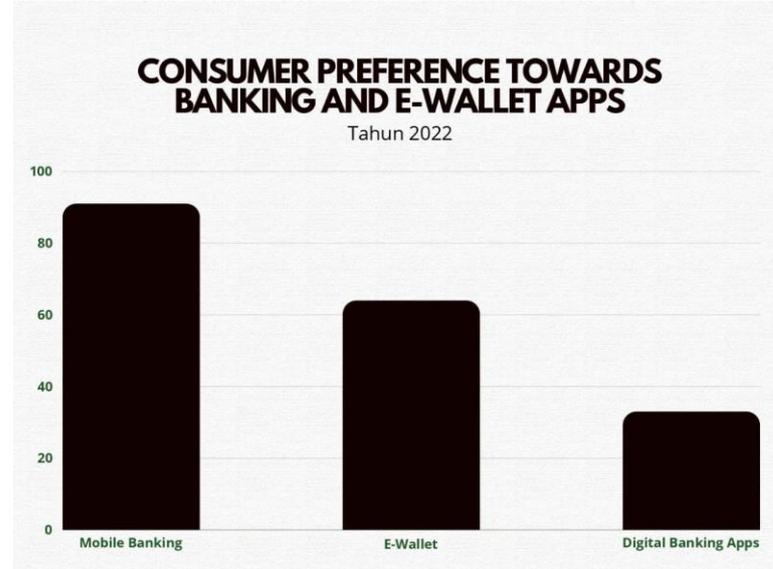
Sebagian besar masyarakat saat ini menggunakan internet untuk melakukan layanan finansial terutama dalam hal pembayaran baik itu

melalui *e-wallet* atau *mobile banking*. Keberadaan fintech bermanfaat terutama bagi para pelaku usaha maupun generasi saat ini karena mudah dipelajari dan mudah diakses menjadikannya salah satu pilihan terbaik untuk melakukan aktivitas keuangan dengan hanya menggunakan *gadget*. Pada tanggal 14 Agustus 2014, Bank Indonesia secara resmi mendeklarasikan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Tujuan program ini adalah untuk meningkatkan kesadaran tentang penggunaan uang elektronik di kalangan masyarakat dan pelaku usaha. Pencanaan dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat, bisnis, dan lembaga pemerintah untuk menggunakan sarana pembayaran non tunai saat melakukan transaksi keuangan. Menurut perspektif perekonomian secara keseluruhan, penggunaan uang tunai dengan jumlah yang sangat besar dalam jangka panjang akan menimbulkan beban bagi perekonomian, terutama terkait dengan *cash handling* dan rendahnya *velocity of money*.

Layanan keuangan digital yang tersedia melalui *gadget* memungkinkan untuk mengakses sistem keuangan dimanapun dan kapanpun. Menurut hasil survei Populix pada tahun 2022 yang melibatkan 1.000 responden di mana 64% atau sekitar 637 responden memiliki aplikasi *digital payment*, terdapat 91% atau 578 dari 637 responden di Indonesia menggunakan layanan *mobile banking* seperti *BCA Mobile*, *BRImo*, *Livin by Mandiri* dan *BNI Mobile Banking*, 84% atau 538 responden menggunakan layanan *e-wallet* seperti *GoPay*, *Dana*, *Ovo*, dan *Shopeepay*, dan 33% atau 208 responden memiliki aplikasi *digital banking* seperti *Neobank*, *Bank Jago*, dan *Jenius*. Responden yang menggunakan *mobile banking* untuk isi ulang dompet *marketplace* dan *e-*

wallet serta transfer uang ke rekening lainnya. Responden yang menggunakan *e-wallet* menilai bahwa aplikasi tersebut praktis dan mudah serta terintegrasi dengan aplikasi *e-commerce*.

Gambar 1.1 Pengguna Platform Digital Payment di Indonesia



Sumber : Populix, 2022

Di Indonesia sendiri, perusahaan fintech *digital payment* umumnya melakukan kerjasama dengan berbagai pihak untuk memudahkan masyarakat mendapatkan pelayanan transaksi online dengan mudah, seperti bank-bank konvensional, perusahaan telekomunikasi, *merchant*, hingga *convenience store*. *Digital payment* adalah teknologi yang memberikan pandangan baru bagi masyarakat tentang pembayaran non-tunai yang jauh lebih praktis dan aman dalam bertransaksi (Damayanti dan Fathihani, 2023). Sistem ini memudahkan pengguna melakukan transaksi sehari-hari, misalnya dalam membayar belanjaan, pulsa, pajak, asuransi, tagihan listrik atau tagihan di *e-commerce*, jasa ojek online, dan kegiatan lainnya.

Transaksi non tunai di Sulawesi Selatan semakin bertumbuh positif dari tahun ke tahun. Data dari Bank Indonesia Sulawesi Selatan menunjukkan sepanjang tahun 2022 pertumbuhan transaksi menggunakan pembayaran digital sebesar Rp 6,8 triliun atau 26% dibandingkan tahun lalu. Periode Januari hingga Oktober 2023 pertumbuhannya sebesar Rp 5,9 triliun atau 6,2% dengan jumlah transaksi mencapai 67 juta kali transaksi.

Teori yang paling umum digunakan untuk mengevaluasi dan menjelaskan penerimaan teknologi individu adalah *Technology Acceptance Model* (TAM). Teori ini menjelaskan ada dua variabel yaitu persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan persepsi manfaat atau kegunaan (*perceived usefulness*) yang menjadi tolak ukur yang memengaruhi individu dalam menerima suatu teknologi. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa seseorang akan berminat untuk menggunakan suatu teknologi yang dapat meningkatkan kinerjanya dan teknologi tersebut juga dapat digunakan dengan mudah dan praktis.

Minat adalah ketertarikan individu pada sesuatu yang memungkinkan mereka untuk lebih mengingat dan memperhatikan sesuatu secara terus menerus, yang diikuti dengan keinginan untuk mencapai suatu kepuasan dalam penggunaan teknologi. Minat sangat berhubungan erat dengan perasaan dan pikiran. Individu akan memberikan suatu penilaian pada pilihan yang telah ditentukan dan secara langsung mengambil suatu keputusan. Dalam kenyataannya, minat dapat berubah-ubah sesuai dengan keinginan orang yang terlibat. Minat dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai ketertarikan individu

dalam menggunakan aplikasi fintech *digital payment* sebagai alat transaksi online dalam kehidupan sehari-hari di berbagai aktivitas.

Kemudahan penggunaan adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu sistem tertentu akan tidak membutuhkan usaha lebih (Davis, 1989). Persepsi kemudahan penggunaan merupakan salah satu keyakinan dalam pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa sistem informasi mudah digunakan, mereka akan menggunakannya dan memengaruhi minat seseorang, sebaliknya, jika seseorang merasa sistem informasi sulit digunakan, mereka tidak akan menggunakannya (Mawardani dan Dwijayanti, 2021). Kemudahan yang ditawarkan oleh fintech *digital payment* dalam penggunaannya membuat masyarakat tertarik karena merasa kegiatan yang dilakukan menjadi lebih cepat dan praktik walaupun masih terdapat orang yang merasa kesulitan untuk menggunakannya. Penelitian yang dilakukan oleh Fathihani dan Damayanti (2023) menyatakan bahwa kemudahan penggunaan fintech berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat transaksi menggunakan fintech.

Fitur adalah cara untuk membedakan produk dengan produk lain, sedangkan, layanan adalah aktivitas yang ditujukan pada sifat yang tidak berwujud dan tidak dimiliki oleh pesaing yang lainnya. Fitur layanan adalah salah satu faktor yang memengaruhi kepercayaan konsumen dalam melakukan transaksi baik secara *online* atau *offline*. Suatu produk yang memiliki fitur yang lebih baik dan beragam akan menarik minat konsumen untuk menggunakan produk tersebut (Hanafi dan Kamela, 2022). Semakin lengkap fitur layanan yang disediakan, konsumen akan semakin tertarik untuk menggunakan suatu produk atau layanan.

Penelitian yang dilakukan oleh Syafitri (2020) menunjukkan bahwa variabel fitur layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat transaksi menggunakan fintech.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, risiko adalah akibat yang merugikan atau kurang menyenangkan atas suatu perbuatan atau tindakan. Dalam penelitian ini, risiko yang dimaksud adalah suatu ketidakpastian yang dirasakan dalam menggunakan fintech yang dapat menimbulkan kerugian. Beberapa risiko dapat terjadi saat individu menggunakan fintech yang dapat mengancam setiap transaksi yang dilakukan hingga pencurian data pribadi. Data pribadi yang dicuri dapat disalahgunakan sehingga dapat merugikan pengguna fintech. Jika terjadi kebocoran data, penyalahgunaan data, pemalsuan data, dan lain sebagainya akan mengurangi kepercayaan pengguna karena penggunaannya yang dilakukan dengan jarak jauh. Penelitian yang dilakukan oleh Siswanti (2022) mengemukakan bahwa variabel risiko berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan fintech. Risiko operasional, *human error*, atau aplikasi fintech yang digunakan dapat menimbulkan risiko. Pada dasarnya, risiko merupakan kemungkinan kehilangan uang yang dapat ditimbulkan oleh penggunaan fintech dalam transaksi. Minat menggunakan fintech dalam transaksi akan berkurang jika terdapat kemungkinan risiko yang tinggi.

Penelitian yang dilakukan oleh Akhnes Noviyanti dan Teguh Erawati (2021) dengan judul "Pengaruh Persepsi Kemudahan, Kepercayaan, dan Efektivitas terhadap Minat Bertransaksi menggunakan FinTech" dan Oktafalia Marisa (2020) dengan judul "Pengaruh Persepsi Kemudahan, Efektivitas, dan Risiko terhadap Minat Bertransaksi

menggunakan FinTech” dengan objek penelitian yaitu UMKM dan masyarakat. Sedangkan, penelitian ini menjadikan mahasiswa sebagai objek penelitian. Penelitian ini juga menggunakan dua variabel yang sama dari penelitian sebelumnya yaitu Kemudahan Penggunaan dan Risiko serta menambahkan satu variabel yaitu Fitur Layanan.

Seperti yang diketahui, *digital payment* semakin berkembang dari tahun ke tahun hingga saat ini. Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin yang termasuk dalam generasi z yang hidup mengikuti pola perkembangan zaman modern sehingga tidak asing lagi dengan teknologi termasuk transaksi digital.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan fintech *digital payment*, fitur layanan, dan risiko terhadap minat transaksi online mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Apakah terdapat pengaruh penggunaan fintech *digital payment* terhadap minat transaksi online pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin?
- b. Apakah terdapat pengaruh fitur layanan terhadap minat transaksi online pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin?
- c. Apakah terdapat pengaruh risiko terhadap minat transaksi online pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin?

1.3. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan penulisan dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan fintech *digital payment* terhadap minat transaksi online pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.
- b. Untuk mengetahui pengaruh fitur layanan terhadap minat transaksi online pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.
- c. Untuk mengetahui pengaruh risiko terhadap minat transaksi online pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.

1.4. Manfaat Penulisan

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan mengenai apa saja faktor-faktor yang memengaruhi minat transaksi mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.
- b. Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan wadah bagi peneliti dalam menerapkan disiplin ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan, serta menambah wawasan mengenai *financial technology* khususnya *digital payment*.

b. Bagi Akademisi

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah referensi mengenai *financial technology* dan menjadi acuan penelitian bagi mahasiswa selanjutnya.

c. Bagi Pengembang Fintech

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi literatur dalam pengambilan keputusan untuk mengembangkan produknya dan memfokuskan pemilihan target pengguna fintech *digital payment*.

1.5. Sistematika Penulisan

- a. BAB I PENDAHULUAN : Bagian ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA : Bagian ini berisi tinjauan teori dan konsep, serta tinjauan empirik.
- c. BAB III KERANGKA KONSEPTUAL DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS : Bagian ini berisi kerangka konseptual/pemikiran dan pengembangan hipotesis.
- d. BAB IV METODE PENELITIAN : Bagian ini berisi jenis dan rancangan penelitian, tempat dan waktu, populasi dan sampel, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik sampling, variabel penelitian dan definisi operasional, instrumen penelitian, uji reliabilitas dan validitas, dan teknik analisis data.
- e. BAB V HASIL & PEMBAHASAN : Bagian ini berisi uraian gambaran umum objek penelitian, pengujian dan hasil analisis data, dan pembahasan hasil analisis data.
- f. BAB VI PENUTUP : Bagian ini berisi kesimpulan, saran, dan keterbatasan penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Teori dan Konsep

2.1.1. Financial Technology

2.1.1.1. Pengertian Financial Technology

Menurut surat edaran Bank Indonesia No.18/22/DKSP tentang Penyelenggaraan Layanan Keuangan Digital (LKD) menjelaskan bahwa layanan keuangan digital adalah kegiatan layanan jasa sistem pembayaran dan keuangan yang dilakukan melalui kerja sama dengan pihak ketiga serta menggunakan sarana dan perangkat teknologi berbasis mobile maupun berbasis web dalam rangka keuangan inklusif. Gomber et. al (2017) mendeskripsikan *Financial Technology* sebagai inisiatif di sektor keuangan yang menantang peran, model bisnis, dan penawaran layanan yang sudah mapan dengan memperkenalkan inovasi berbasis teknologi. *Financial Technology* bukan layanan yang ditawarkan oleh perbankan melainkan suatu model bisnis baru yang dapat membantu kegiatan masyarakat dalam hal yang berhubungan dengan keuangan.

Perkembangan fintech terbagi menjadi tiga tahap. Tahap pertama berlangsung dari 1866 hingga 1967 di mana pada tahap ini terjadi pergeseran dari sistem keuangan analog menjadi digital. Awal perkembangan fintech muncul, di mana pada saat itu konsumen dapat memesan berbagai barang melalui telepon, lalu pada tahun 1950-an, masyarakat Amerika Serikat mulai mengenal dan menerima kartu kredit. Tahap kedua, yang berlangsung dari 1967 hingga 2008 peluncuran dan pengembangan keuangan digital konvensional yang dimulai dengan menciptakan *Automatic Teller Machine* (ATM) yang didukung oleh

kemajuan perkembangan internet yang semakin pesat. Tahap ketiga dimulai pada dari tahun 2008 hingga saat ini, ketika kemajuan teknologi dan internet menjadi lebih kontemporer sehingga muncul berbagai platform yang menawarkan berbagai macam layanan keuangan online atau yang dikenal sebagai *Financial Technology*.

2.1.1.2. Jenis-jenis Financial Technology

Financial Technology (fintech) memiliki berbagai produk dan layanan yang dapat digunakan oleh masyarakat. Masyarakat dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan berbagai jenis produk dan layanan *Financial Technology* yang telah tersedia. Klasifikasi fintech menurut Bank Indonesia terbagi menjadi empat kategori (Marginingsih, 2021), antara lain:

a. Payment, Clearing, and Settlement

Jenis fintech ini mencakup beberapa *start up* finansial yang menawarkan produk seperti *payment gateway* atau *e-wallet*. *Payment gateway* menghubungkan bisnis *e-commerce* dengan berbagai bank sehingga pembeli dan penjual dapat melakukan transaksi antara kedua produk tersebut, kemudian *e-wallet* merupakan instrumen dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan untuk transaksi pembayaran belanja, tagihan dan lainnya. Di Indonesia, fintech *digital payment* biasanya bekerjasama dengan bank-bank konvensional, perusahaan telekomunikasi, *convenience store*, atau *merchant* agar dapat memberikan pelayanan transaksi online yang lebih beragam dan menarik kepada masyarakat.

b. Crowdfunding dan Peer-to-Peer (P2P) Lending

P2P lending dan *crowdfunding* merupakan platform yang memiliki kemampuan untuk menghubungkan pihak yang

membutuhkan dana dengan pihak yang dapat memberikan dana, baik sebagai investasi maupun modal. Salah satu jenis fintech ini dapat dikatakan sebagai *marketplace financial*. Crowdfunding adalah suatu bentuk penggalangan dana untuk berbagai proyek, seperti ide produk, bisnis, atau kegiatan yang didanai oleh masyarakat luas dan biasanya memberikan imbalan baik berupa barang atau jasa yang dipelopori oleh individu dan kelompok. *Crowdfunding* merupakan bentuk kerja sama kolektif perhatian dan kepercayaan masyarakat luas dalam mengumpulkan dana untuk mendukung suatu proyek tertentu. Jadi, *crowdfunding* adalah jenis penggalangan dana yang memanfaatkan media sosial, web, dan aplikasi, serta teknologi informasi lainnya untuk mendukung suatu proyek dengan melibatkan masyarakat luas dengan imbalan barang atau jasa. *Crowdfunding* memiliki beberapa jenis berdasarkan tujuan yang berbeda-beda yaitu *Donation-based*, *Reward-based*, *Lending-based or Peer to Peer (P2P)*, dan *Equity-based Crowdfunding*.

c. *Risk and Investment Management*

Salah satu jenis fintech lainnya ialah *risk and investment management* atau dikenal sebagai Robo-Advisor. Robo-Advisor mengacu pada layanan yang menawarkan saran atau manajemen kekayaan pribadi untuk digunakan sebagai pengganti metode pengelolaan kekayaan tradisional. Pada dasarnya, *risk and investment management* merupakan sebuah layanan pengelolaan kekayaan pribadi dengan alat teknologi digital yang memberikan saran dalam pengambilan keputusan individu dan diakses dengan menggunakan *smartphone* dengan memberikan data-data yang dibutuhkan agar keuangan dapat dikontrol. Robo-advisor adalah

solusi investasi otomatis berbasis teknologi digital yang memungkinkan individu untuk dilakukan pembinaan dalam pengambilan keputusan yang didukung dengan penyeimbangan portofolio menggunakan algoritma perdagangan yang didasarkan pada investasi pasif dan strategi diversifikasi.

d. *Market Aggregator*

Market aggregator atau dikenal juga sebagai e-aggregator adalah layanan yang mengumpulkan dan menganalisis informasi keuangan dari berbagai sumber secara transparan. Pihak aggregator menggunakan berbagai cara untuk menafsirkan informasi berdasarkan konteks dan maknanya. E-aggregator dapat digunakan sebagai platform yang mengumpulkan informasi bisnis untuk investor, seperti risiko, imbal hasil, dampak, dan kelayakan kredit dari populasi target. Dengan adanya fintech jenis ini dapat menyerap dan menyediakan banyak informasi sebelum mengambil keputusan terkait keuangan.

2.1.1.3. Dasar Hukum Financial Technology

Lembaga-lembaga berwenang seperti Bank Indonesia, Otoritas Jasa Keuangan, dan Majelis Ulama Indonesia telah menetapkan regulasi untuk mengatur perkembangan industri fintech untuk melindungi hak-hak pengguna produk fintech. Beberapa regulasi tersebut diantaranya:

- a. Peraturan Bank Indonesia No. 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran
- b. Surat Edaran Bank Indonesia No. 18/22/DKSP/2016 perihal Layanan Keuangan Digital
- c. Peraturan Bank Indonesia No. 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik

- d. Fatwa Dewan Syariah Nasional dan Majelis Ulama Indonesia No. 116/DSN-MUI/IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah
- e. Fatwa Dewan Syariah Nasional dan Majelis Ulama Indonesia No. 117/DSN-MUI/II/2018 tentang Layanan Pembiayaan Syariah Berbasis Teknologi Informasi berdasarkan Prinsip Syariah

2.1.2. *Technology Acceptance Model (TAM)*

Technology Acceptance Model (TAM) yang dikemukakan oleh Fred D. Davis pada tahun 1989 menjelaskan bahwa terdapat dua faktor memengaruhi keputusan seseorang untuk menggunakan teknologi yaitu persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan. Teori ini telah terbukti berfungsi sebagai model teoritis untuk menjelaskan seberapa mudah individu menerima teknologi dan memproyeksikan penerimaan individu terhadap teknologi informasi. Davis (1989) mengemukakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) sangat memengaruhi persepsi manfaat (*perceived usefulness*). Kedua faktor ini saling berpengaruh terhadap minat perilaku penggunaannya. Jika kemudahan dalam penggunaan sistem informasi itu berguna lalu memberikan manfaat terhadap individu, minat akan timbul untuk menggunakan sistem informasi tersebut. Teori TAM didasarkan pada lima hal, diantaranya:

- a. Persepsi kemudahan (*perceived ease of use*)
- b. Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*)
- c. Sikap terhadap perilaku (*attitude towards behavior*) dan sikap terhadap penggunaan teknologi (*attitude towards using technology*)
- d. Minat perilaku menggunakan teknologi (*behavioral intention to use*)
- e. Penggunaan teknologi sesungguhnya (*actual technology use*)

Technology Acceptance Model (TAM) memiliki beberapa kelebihan serta kekurangan. Kelebihan *Technology Acceptance Model* (TAM) diantaranya:

- a. TAM merupakan model perilaku yang bermanfaat untuk mengatasi kegagalan penerapan sistem TI karena tidak adanya minat pengguna untuk menggunakannya.
- b. TAM telah diuji dalam banyak penelitian dan sebagian besar hasilnya menunjukkan bahwa TAM adalah model yang tepat.
- c. Dibandingkan dengan model lain, TAM merupakan model yang valid dan sederhana.
- d. TAM digunakan dengan dasar teori yang sudah kuat.

Sementara kekurangan dari *Technology Acceptance Model* (TAM) diantaranya:

- a. TAM tidak memiliki kontrol perilaku
- b. Sebagian besar penelitian TAM menggunakan sebuah sistem teknologi informasi.
- c. TAM hanya memberikan informasi yang sangat umum tentang minat dan perilaku penggunaan teknologi informasi.
- d. TAM tidak pernah mempertimbangkan mengenai perbedaan kultur.

2.1.3. Kemudahan Penggunaan

2.1.3.1. Pengertian Kemudahan Penggunaan

Davis (1989) menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan adalah sejauh mana setiap individu menggunakan teknologi yang ada dengan mudah dan tidak memerlukan usaha lebih. Perilaku dalam menggunakan teknologi tidak terlepas dari pengaruh *perceived ease of use* dan *perceived usefulness*. Menurut penggunaan aplikasi,

karakteristik kemudahan penggunaan dinilai dari aplikasi yang lebih fleksibel, mudah dipahami, dan mudah dioperasikan. Kemudahan penggunaan juga dapat ditentukan oleh intensitas penggunaan aplikasi dan interaksi antar pengguna. Sistem yang lebih banyak digunakan menunjukkan bahwa aplikasi tersebut lebih dikenal, lebih mudah dioperasikan, dan lebih mudah digunakan oleh pengguna (Subagio dan Hadiwidjojo, 2018). Meskipun perspektif setiap individu berbeda-beda tetapi untuk menghindari penolakan dari pengguna sistem atas sistem yang dikembangkan, maka sistem tersebut harus mudah diaplikasikan oleh pengguna tanpa mengeluarkan usaha yang memberatkan. Hal ini diartikan bahwa usaha merupakan sumber daya yang memiliki batasan untuk individu yang akan mengalokasikan untuk bermacam-macam hal. Jadi, apabila kemudahan untuk cara pembayaran melalui *digital payment* dapat menurunkan usaha dalam hal ini memberikan pertanda bahwa sistem *digital payment* juga menawarkan kemudahan, kepraktisan untuk para penggunanya dibandingkan dengan individu yang tidak menggunakan metode pembayaran digital atau mereka yang menggunakan pembayaran non tunai.

Menurut Istiarni (2014), ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi terhadap persepsi kemudahan untuk menggunakan suatu teknologi yaitu:

- a. Fokus pada teknologi tersebut, seperti pengalaman orang lain dengan penggunaan teknologi yang serupa.
- b. Reputasi yang diberikan pengguna tentang teknologi sangat penting, jika teknologi tersebut memiliki reputasi yang baik atau mudah digunakan, orang lain akan lebih mudah tertarik untuk menggunakannya.

- c. Adanya fasilitas pendukung yang dapat digunakan sebagai referensi ketika seseorang mengalami kesulitan menggunakan teknologi tersebut, membuatnya lebih nyaman dan lebih yakin bahwa masalah yang dihadapi akan diselesaikan dengan mekanisme yang dapat diandalkan. Hal tersebut akan meningkatkan persepsi penggunaan teknologi.

2.1.3.2. Indikator Kemudahan Penggunaan

Menurut Davis (1989), terdapat beberapa indikator kemudahan dari penggunaan suatu teknologi, antara lain:

- a. Penggunaan suatu teknologi mudah untuk dipelajari (*easy of learn*).
- b. Penggunaan teknologi yang mudah untuk dipelajari akan membuat individu terampil dalam menggunakannya (*easy to become skillful*).
- c. Penggunaan teknologi jelas dan dapat dipahami (*clear an understandable*).
- d. Teknologi mudah dioperasikan atau digunakan (*easy to use*)
- e. Penggunaan teknologi bersifat fleksibel (*flexible*)
- f. Penggunaan teknologi dapat dikontrol (*controllable*)

2.1.4. Fitur Layanan

2.1.4.1. Pengertian Fitur Layanan

Produk atau layanan harus dibuat dengan cara yang dianggap unik, istimewa, dan berbeda dari produk lain yang sudah ada sebelumnya. Fitur-fitur yang tersedia memiliki keunggulan fasilitas yang ada pada produk itu sendiri. Dengan melihat perbedaan fitur-fitur ini, konsumen dapat membedakan dan mengetahui keunggulan produk lainnya. Fitur adalah suatu komponen produk yang dianggap penting oleh pengguna dan memengaruhi pengguna dalam mengambil keputusan (Widianingrum, 2021). Wibiwo (2015) menyatakan bahwa fitur adalah

karakteristik yang menambah fungsi dasar produk yang menjadikannya alat penting untuk membedakan produk mereka dari produk pesaing. Fitur adalah suatu karakteristik yang melengkapi fungsi dasar produk. Layanan adalah suatu tindakan atau kinerja yang dapat ditawarkan oleh satu pihak ke pihak lain, tetapi tidak berwujud dan tidak menghasilkan kepemilikan (Widyaningrum, 2021). Jadi, fitur layanan adalah suatu tindakan atau kinerja dalam suatu alat atau produk yang ditawarkan satu pihak ke pihak lain yang memiliki fungsi dan karakteristik khusus yang memengaruhi pengguna dalam mengambil keputusan.

Faktor paling penting untuk menarik minat pengguna adalah fitur layanan. Fitur layanan biasanya terdiri atas berbagai macam fungsi yang diberikan oleh perusahaan untuk memenuhi kebutuhan pengguna sehingga dengan adanya fitur ini diharapkan produk perusahaan dapat memenuhi kebutuhan penggunanya dan merasa puas dengan produk perusahaan. Sistem yang menawarkan berbagai layanan menarik akan meningkatkan kepercayaan pengguna dan menjadi lebih tertarik untuk menggunakan sistem tersebut. Fitur layanan dapat memengaruhi pola perilaku pengguna dalam bertransaksi karena semakin menarik fitur layanan, seseorang akan semakin tertarik dengan yang ditawarkan dan akan melakukan lebih banyak transaksi daripada kebutuhan.

2.1.4.2. Indikator Fitur Layanan

Menurut Ponn dalam Agustina (2017) terdapat empat indikator ketersediaan fitur layanan (*feature availability*), yaitu:

- a. Pengguna fitur layanan dapat mengakses informasi terkait produk dan jasa dengan mudah.
- b. Fitur layanan menyediakan berbagai macam keragaman layanan transaksi dalam prosesnya melayani pengguna.

- c. Untuk memudahkan transaksi pengguna, keragaman fitur tersedia dalam sistem informasi fitur layanan yang terdapat pada aplikasi.
- d. Adanya inovasi dan fitur-fitur tambahan yang membuat nasabah berminat menggunakan sistem *digital payment*.

2.1.5. Risiko

2.1.5.1. Pengertian Risiko

Menurut Ageng (2022) risiko adalah konsekuensi yang dapat bersifat positif maupun negatif dari ketidakpastian sasaran. Risiko juga dianggap sebagai suatu ancaman bagi sebuah organisasi atau individu dalam pencapaian tujuan. Risiko merupakan suatu ketidakpastian yang dihadapi pengguna dalam menggunakan *Financial Technology*. Sedangkan, Pavlou (2003) menyatakan bahwa persepsi risiko adalah persepsi mengenai ketidakpastian dan konsekuensi yang tidak diinginkan dari penggunaan produk atau layanan. Risiko terbagi dalam lima dimensi (Ariani, 2017), antara lain:

- a. Risiko psikologi atau *psychological risk* yaitu risiko yang dirasakan oleh individu seperti perasaan, emosi, dan ego saat membeli atau menggunakan suatu produk.
- b. Risiko keuangan atau *financial risk* yaitu risiko yang dialami individu seperti masalah keuangan setelah menggunakan atau membeli suatu produk.
- c. Risiko kinerja atau *functional risk* yaitu ketika fungsi dari suatu produk tidak sesuai dengan harapan individu.
- d. Risiko fisik atau *physical risk* yaitu dampak yang dirasakan oleh individu setelah menggunakan suatu produk.

- e. Risiko sosial atau *social risk* yaitu risiko yang dipengaruhi oleh tempat individu menggunakan suatu produk.

Semakin tinggi risiko yang dialami pengguna, maka semakin rendah tingkat kepercayaan pengguna terhadap fintech. Sebaliknya, semakin rendah risiko yang dialami, maka semakin tinggi tingkat kepercayaan pengguna terhadap fintech. Risiko menjadi lebih tinggi apabila:

- a. Minimnya informasi tentang suatu produk.
- b. Produk merupakan hal yang baru.
- c. Produk tersebut sangat kompleks.
- d. Rendahnya kepercayaan diri pengguna dalam mengevaluasi merek.
- e. Tingginya harga produk.
- f. Pentingnya produk tersebut bagi pengguna.

2.1.5.2. Kategori Risiko

Risiko memiliki beberapa kategori sebagai berikut.

- a. Risiko spekulatif

Risiko spekulatif merupakan suatu keadaan yang dihadapi perusahaan yang dapat memberikan keuntungan atau kerugian. Risiko spekulatif disebut juga risiko bisnis (*business risk*). Seseorang yang menginvestasikan dananya akan menghadapi dua kemungkinan. Kemungkinan pertama akan menguntungkan, sementara kemungkinan kedua akan merugikan.

- b. Risiko murni

Risiko murni (*pure risk*) merupakan risiko yang hanya dapat berakibat merugikan atau tidak terjadi apa-apa dan tidak mungkin menguntungkan. Salah satu cara untuk menghindari risiko murni ialah

dengan asuransi karena besarnya kerugian akan diminimalkan. Risiko murni juga dikenal dengan istilah risiko yang dapat diasuransikan (*insurable risk*).

c. Risiko bersifat fundamental

Risiko fundamental merupakan risiko yang mungkin terjadi pada hampir sebagian anggota masyarakat, sehingga akan bersifat dan menimpa sebagian anggota masyarakat.

d. Risiko tertentu

Risiko ini mengenai pribadi atau perorangan, artinya bahwa risiko tersebut kemungkinan hanya menimpa pribadi atau individu.

2.1.5.3. Indikator Risiko

Menurut Pavlou (2003), persepsi risiko diukur dari beberapa indikator sebagai berikut:

- a. Ada risiko tertentu yaitu risiko yang sudah pasti dialami pengguna.
- b. Mengalami kerugian yaitu keadaan di mana pengguna sudah menggunakan fintech dan mengalami kerugian.
- c. Pemikiran produk tersebut berisiko yaitu risiko yang belum terjadi tetapi dipikirkan pengguna ketika akan menggunakan fintech.

2.1.6. Minat

2.1.6.1. Pengertian Minat

Minat adalah sesuatu yang timbul setelah menerima rangsangan dari produk yang dilihatnya, kemudian timbul ketertarikan untuk mencoba produk tersebut dan akhirnya timbul keinginan untuk membeli dan dapat memiliki produk tersebut (Priambodo dan Prabawani, 2016). Susanto, dkk. (2021) menyatakan bahwa minat adalah ketertarikan terhadap sesuatu yang muncul dari diri seseorang yang berkaitan dengan teori perilaku konsumen dalam mendapatkan dan mempergunakan produk

atau layanan, serta proses pengambilan keputusan tentang persiapan dan penentuan kegiatan. Minat individu terhadap suatu aktivitas menentukan apakah mereka akan melakukannya atau tidak. *Financial Technology* merupakan implementasi dan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan layanan jasa perbankan dan keuangan atau layanan jasa keuangan yang memanfaatkan teknologi. Berdasarkan definisi tersebut, maka secara sederhana minat transaksi online merupakan ketertarikan individu untuk bertransaksi secara online menggunakan aplikasi fintech. Faktor-faktor yang memengaruhi minat setiap individu berbeda-beda. Individu yang memiliki kesamaan minat terhadap sesuatu namun dapat dipengaruhi oleh faktor tertentu. Faktor-faktor yang menimbulkan minat dapat digolongkan sebagai berikut:

a. Faktor kebutuhan dari dalam

Kebutuhan yang dimaksud dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan fisik dan kejiwaan.

b. Faktor motif sosial

Motif sosial seperti keinginan untuk mendapatkan penghargaan dan pengakuan dari lingkungan dapat mendorong minat dalam diri seseorang.

c. Faktor emosional

Faktor ini berfokus dalam menentukan intensitas seseorang terhadap kegiatan atau objek tertentu.

2.1.6.2. Indikator Minat

Beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengukur minat (Jogiyanto, 2007), diantaranya:

- a. Dorongan atau rasa ingin menggunakan
- b. Keadaan selalu menggunakan

c. Keinginan untuk menggunakan di masa mendatang

2.2. Tinjauan Empirik

Tinjauan empirik merupakan hasil dari penelitian sebelumnya yang mengemukakan konsep yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan judul yang peneliti ambil, diantaranya:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Penulis	Judul	Metode	Hasil
1.	Widya Desita, Gst. Ayu Ketut Rencana Sari Dewi (2022)	Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Risiko, Promosi dan Fitur Layanan terhadap Minat Menggunakan Transaksi <i>Non-Cash</i> pada Aplikasi Dompet Digital (<i>E-Wallet</i>)	Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan data primer yang diperoleh dari data kuesioner yang diukur menggunakan skala likert.	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan penggunaan, promosi dan fitur layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi <i>e-wallet</i> , sedangkan persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i> .
2.	Oktafalia Marisa (2020)	Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas, dan Risiko Berpengaruh terhadap Minat	Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan	Hasil dari penelitian ini adalah secara parsial terdapat pengaruh yang signifikan dari variabel persepsi kemudahan,

No.	Penulis	Judul	Metode	Hasil
		Bertransaksi menggunakan Financial Technology	data kuantitatif dengan metode kuesioner dan wawancara.	efektivitas, dan risiko terhadap minat bertransaksi dengan menggunakan Fintech konsumen di Pasar Tomang Barat Jakarta Barat.
3.	Siti Rodiah, Inaya Sari Melati (2020)	Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan terhadap Minat menggunakan <i>E-wallet</i> pada Generasi Milenial Kota Semarang	Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode survei.	Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko, serta kepercayaan secara simultan berpengaruh terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i> pada generasi milenial Kota Semarang. Persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, dan kepercayaan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i> , sedangkan persepsi risiko berpengaruh negatif

No.	Penulis	Judul	Metode	Hasil
				dan signifikan terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i> .
4.	Mar Atun Sholehah, Novi Mubyarto, Habriyanto (2022)	Pengaruh Pengetahuan, Efektivitas, dan Risiko terhadap Minat Bertransaksi menggunakan Financial Technology pada Masyarakat Kota Jambi	Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa data primer dan data sekunder yang diperoleh dengan cara angket (kuesioner) dan data seputar perkembangan Fintech di website resmi Otoritas Jasa Keuangan.	Hasil penelitian ini menunjukkan variabel pengetahuan berpengaruh secara signifikan terhadap minat masyarakat Kota Jambi untuk menggunakan <i>Financial Technology</i> . Berdasarkan penelitian ini bahwa masyarakat berminat menggunakan Fintech karena sudah mengetahui tentang <i>Financial Technology</i> , produk-produk Fintech. Variabel efektifitas juga berpengaruh signifikan terhadap minat masyarakat Kota Jambi menggunakan Fintech. Hal ini menandakan bahwa masyarakat Kota

No.	Penulis	Judul	Metode	Hasil
				<p>Jambi yang telah memutuskan untuk menggunakan Fintech secara umum karena merasa menggunakan Fintech sangat efektif. Variabel risiko berpengaruh negatif dan signifikan dimana semakin rendah risiko maka semakin tinggi minat menggunakan <i>Financial Technology</i>. Secara uji simultan ketika variabel Pengetahuan, efektifitas dan Risiko di uji secara bersama-sama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat masyarakat Kota Jambi menggunakan <i>Financial Technology</i>.</p>
5.	Nurya Dina, Abrilia, Tri	Pengaruh Persepsi	Jenis penelitian yang	Hasil penelitian menunjukkan bahwa

No.	Penulis	Judul	Metode	Hasil
	Sudarwanto (2020)	Kemudahan dan Fitur Layanan terhadap Minat menggunakan E-wallet pada Aplikasi Dana di Surabaya	digunakan adalah deskriptif kuantitatif	variabel kemudahan secara positif dan signifikan memiliki pengaruh terhadap Minat menggunakan <i>e-wallet</i> pada aplikasi DANA di Surabaya. Variabel fitur layanan memiliki pengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i> pada aplikasi DANA di Surabaya. Kemudahan dan fitur layanan secara simultan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat menggunakan <i>e-wallet</i> pada aplikasi DANA di Surabaya.
6.	Sinta Bella, Saprida, Bagus	Pengaruh Kepercayaan dan	Jenis penelitian yang digunakan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial

No.	Penulis	Judul	Metode	Hasil
	Setiawan (2023)	Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Financial Technology di Desa Karang Baru Kabupaten Banyuasin	yaitu penelitian kuantitatif dengan pendekatan asosiatif klausal.	variabel kepercayaan berpengaruh secara signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan fintech, variabel kemudahan penggunaan tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan fintech dan secara simultan variabel kepercayaan, kemudahan penggunaan berpengaruh secara signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan <i>financial technology</i> di Desa Karang Baru Kabupaten Banyuasin.