

# Analisis Tingkat Penerimaan Penerapan Aplikasi Flip Menggunakan Metode Unified Theory Of Acceptance and Use Of Technology 2 (UTAUT2)

Aulia Dewi Puspitasari<sup>1</sup>, Dwi Fatrianto Suyatno<sup>2</sup>.

<sup>1,2</sup> Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

<sup>1</sup>[aulia.19060@mhs.unesa.ac.id](mailto:aulia.19060@mhs.unesa.ac.id)

<sup>2</sup>[dwifatrianto@unesa.ac.id](mailto:dwifatrianto@unesa.ac.id)

**Abstrak**— Perkembangan sistem teknologi dan informasi di Indonesia berdampak pada sektor keuangan. Dimana sekarang semua transaksi dapat dilakukan dengan mudah dan dimana saja karena berbasis online (Amalia, 2018). Oleh karena itu, OJK dan Bank Indonesia membangun mekanisme pengawasan transaksi keuangan online yang disebut *Fintech (financial technology)*. Flip merupakan salah satu platform *Fintech* berbasis Android dan IOS yang telah terlisensi oleh Bank Indonesia pada tanggal 4 Oktober 2016 dengan nomor izin 18/196/DKSP/68 (Flip.id, 2020). Tujuan penelitian dilakukan adalah menganalisa tingkat penerimaan aplikasi flip menggunakan metode *Unified Theory of Acceptance and Use Of Technology2 (UTAUT)2*.

Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuisioner melalui *gform* dengan jumlah 26 indikator pertanyaan. Melalui perhitungan *Lameshow* maka jumlah responden yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 100 dari 107 responden menggunakan teknik *Simple random sampling*. Kemudian penelitian diolah menggunakan perhitungan data menggunakan *software SPSS* versi 26 untuk uji validasi dan *reability* kuisioner sebelum kuisioner disebarkan menggunakan data 12 responden. Kemudian menggunakan *smart-pls 4* untuk pengolahan data dan uji hipotesis. Data penelitian juga diolah dengan cara analisis deskriptif menggunakan nilai *mean*. Dari penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian dari 100 responden pengguna aplikasi flip menunjukkan aplikasi flip dapat diterima karena telah melebihi batas minimum syarat penerimaan dengan nilai *R-square adjusted behavior intentions* sebesar 0.642 dan *use behavior* 0.592. Serta sebagian variabel penjelas secara statistik berpengaruh signifikan yang telah dijabarkan di dalam hipotesis. Hal ini juga didukung dengan hasil analisis statistika deskriptif menggunakan nilai *mean* mendapatkan hasil sebesar 3.320 (atau 83% dalam bentuk presentase) yang berarti masuk *interval* sangat setuju.

Dan faktor yang paling signifikan mempengaruhi *behavior intention* (minat pengguna) adalah faktor *habit* (kebiasaan) dan faktor yang paling signifikan mempengaruhi *use behavior* adalah (Perilaku pengguna) *behavior intention* (minat pengguna). Dari penelitian juga menghasilkan saran rekomendasi perbaikan agar aplikasi flip bisa lebih diterima yaitu diantaranya adalah peningkatan kejelasan aplikasi dalam berinteraksi, peningkatan kesesuaian aplikasi dengan teknologi lain, adanya media sharing terkait kesulitan yang dialami pengguna agar sesama pengguna mendapat bantuan dan ilmu, serta pengembangan aplikasi agar lebih menarik dan menyenangkan bagi pengguna.

**Kata Kunci**— Penerimaan aplikasi, metode UTAUT2, aplikasi flip, *behavior intention*, *use behavior*

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan sistem teknologi dan informasi di Indonesia terjadi secara pesat, sehingga terjadi adanya penyesuaian antara kemajuan teknologi dan keadaan yang dilakukan oleh pelaku bisnis dalam menawarkan layanan yang praktis. Salah satunya yang terdampak adalah sektor keuangan. Dimana sekarang semua transaksi, mulai dari pembayaran hingga transfer dana dapat dilakukan dengan mudah dan dimana saja karena berbasis online (Amalia, 2018). Karena adanya perkembangan yang semakin pesat ini, Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan Bank Indonesia membangun mekanisme pengawasan transaksi keuangan yang berbasis online yang disebut *Fintech (financial technology)*.

Flip merupakan salah satu platform *Fintech* berbasis Android dan IOS yang telah terlisensi oleh Bank Indonesia pada tanggal 4 Oktober 2016 dengan nomor izin 18/196/DKSP/68 (Flip.id, 2020) di bawah management PT. FlipTech Lentera Inspirasi Pertiwi. Flip merupakan inovasi dalam dunia *financial technology* yang menawarkan layanan transfer antar bank tanpa dikenakan biaya administrasi. Aplikasi flip diharapkan dapat menjadi solusi dari keluhan masyarakat akan adanya biaya administrasi untuk transfer antar bank senilai Rp6.500. Metode yang digunakan flip yaitu dengan mentransfer nominal uang yang secara otomatis kemudian diberi kode unik dalam nominal tersebut. Kode unik yang diberikan nantinya juga akan menjadi nominal yang akan kita transfer, akan tetapi nominal kode unik tersebut akan secara otomatis menjadi koin kita di aplikasi yang bisa ditransfer ke rekening dengan nominal koin minimal Rp10.000.

Aplikasi flip memiliki lebih dari 7 juta pengguna dari total 10 juta pengunduh dengan rating 4.4/5.0 di google play store dengan jumlah ulasan 442.665 dan rating 4.8/5.0 di app store (flip.id, 2023). Aplikasi flip mengalami penurunan rating di play store yang awalnya 4.8 dengan jumlah pengunduh 5 juta dan memiliki 132.528 ulasan. Dari beberapa ulasan yang dibaca oleh peneliti di *google play store*, peneliti menemukan beberapa keluhan dari pengguna. Beberapa keluhan yang ditemukan adalah lamanya waktu transfer, sulitnya melakukan refund, terjadinya transaksi gagal, dll. Namun anehnya, masih banyak juga orang yang menggunakan

aplikasi flip tersebut. Serta disisi lain, banyak juga teman dan keluarga peneliti yang belum mengetahui *value* dari aplikasi flip. Dari hal ini, timbul pertanyaan bagi peneliti bahwa dari masalah tersebut ada beberapa alasan dari orang-orang untuk tetap memakai dan menerima aplikasi flip dan ada beberapa alasan yang mempengaruhi aplikasi flip tidak dapat diterima dan digunakan oleh masyarakat.

Tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi perlu dievaluasi untuk mengetahui faktor apa saja yang membuat pengguna menerima serta menggunakan aplikasi. Salah satu metode penerimaan teknologi yang digunakan adalah *unified theory of acceptance and use of technology* (UTAUT). UTAUT memiliki empat kunci konstruk, yaitu: harapan kinerja (*performance expectancy*), harapan usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), dan kondisi fasilitas (*facilitating conditions*) terhadap niat (*behavior intention*) untuk penerimaan teknologi (*use technology*). Kemudian ada pengembangan lebih lanjut dari model UTAUT, yaitu Model UTAUT2 yang mempelajari penerimaan dan penggunaan dari sebuah teknologi dalam konteks konsumen (Venkatesh et al., 2012). Tiga konstruk ditambahkan dalam UTAUT2 yaitu motivasi hedonis (*hedonic motivation*), perhitungan harga (*price value*), dan kebiasaan (*habit*). Tujuan dari model UTAUT2, menurut Venkatesh et al. (2012) adalah mengidentifikasi tiga konstruk penting dari penelitian penerimaan dan penggunaan teknologi baik untuk umum maupun konsumen, merubah beberapa hubungan yang sudah ada pada konsep model UTAUT, dan mengenalkan hubungan baru. Model UTAUT menjelaskan 70% varian minat pengguna menggunakan teknologi, nilai itu mungkin mendekati batas praktis kemampuan seseorang untuk mendeskripsikan individu dalam keputusan penerimaan dan penggunaan teknologi (Venkatesh et al., 2003). Variabel-variabel UTAUT 2 juga dapat merepresentasikan nilai minat pengguna dalam penggunaan aplikasi.

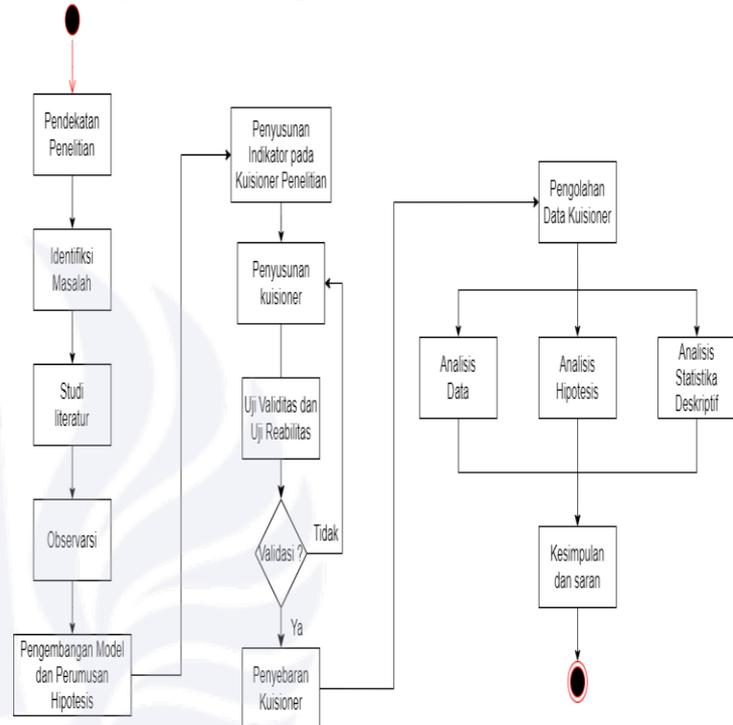
Sebelumnya beberapa penelitian telah menggunakan metode UTAUT 2, diantaranya adalah Oktafani dan Sisilia (2020), Analisis Penerapan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2 (UTAUT 2) Pada Adopsi Penggunaan Dompot Digital Ovo Dayeuh Kolot Bandung (Studi kasus pada generasi Z sebagai pengguna OVO) dan Hamzah Nabila dan Cut Setiawan (2022), Analisis Penerapan Model UTAUT 2 pada Adopsi Gopay di Kota Bandung. Dilihat dari beberapa penelitian tersebut, dapat menegaskan bahwa model UTAUT 2 dapat digunakan dalam penelitian penerimaan teknologi. Hal ini relevan dengan topik yang akan saya teliti yaitu tentang penerimaan teknologi fintech aplikasi flip.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini akan menganalisis faktor-faktor apa saja yang mendorong pengguna untuk menerima dan menggunakan aplikasi flip dengan metode *Unified Theory of Acceptance and Use Of*

*Technology2* (UTAUT2) guna mengukur tingkat penerimaan penggunaan aplikasi Flip.

## II. METODELOGI

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan metode kuantitatif. Tahapan yang dilakukan peneliti dalam penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gbr. 1 Pendekatan Penelitian

### A. Identifikasi Masalah

Masalah yang diidentifikasi pada penelitian ini, yaitu “Bagaimana penerimaan aplikasi flip menggunakan UTAUT2 ?”

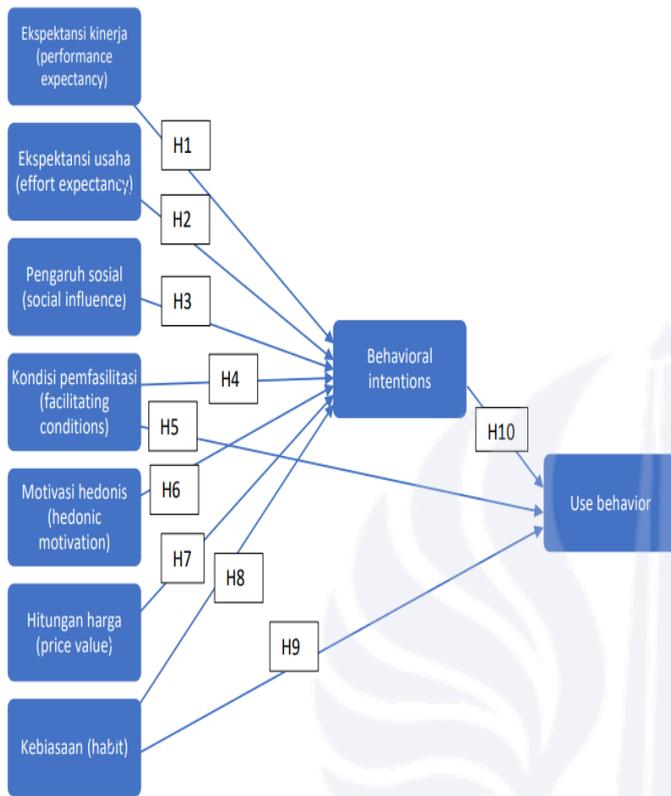
### B. Studi Literatur

Pada penelitian ini, peneliti mempelajari dan memahami literatur yang berasal dari jurnal ilmiah, buku dan peneliti terdahulu sebagai referensi peneliti dalam melaksanakan penelitian.

### C. Observasi

Dalam penelitian ini, observasi yang dilakukan adalah observasi partisipasi karena peneliti ikut menggunakan aplikasi flip yang kemudian peneliti mengamati ulasan user di play store.

D. Pengembangan Model dan Perumusan Hipotesis



Gbr. 2 Kerangka Pemikiran

Dari kerangka pemikiran tersebut menghasilkan hipotesis:

1. H<sub>1</sub> : Ekspektansi kinerja (*performance expectancy*) berpengaruh terhadap *Behavioral intentions* pada pengguna flip.
2. H<sub>2</sub> : Ekspektansi usaha (*effort expectancy*) berpengaruh terhadap *Behavioral intentions* pada pengguna flip.
3. H<sub>3</sub> : Pengaruh sosial (*social influence*) berpengaruh terhadap *Behavioral intentions* pada pengguna flip.
4. H<sub>4</sub> : Kondisi pemfasilitasi (*facilitating conditions*) berpengaruh terhadap *Behavioral intentions* pada pengguna flip.
5. H<sub>5</sub> : Kondisi pemfasilitasi (*facilitating conditions*) berpengaruh terhadap *Use behavior* pada pengguna flip.
6. H<sub>6</sub> : Motivasi hedonis (*hedonic motivation*) berpengaruh terhadap *Behavioral intentions* pada pengguna flip.
7. H<sub>7</sub> : Hitungan harga (*price value*) berpengaruh terhadap *Behavioral intentions* pada pengguna flip.

8. H<sub>8</sub> : Kebiasaan (*habit*) berpengaruh terhadap *Behavioral intentions* pada pengguna flip.
9. H<sub>9</sub> : Kebiasaan (*habit*) berpengaruh terhadap *Use behavior* pada pengguna flip.
10. H<sub>10</sub> : *Behavioral intentions* berpengaruh terhadap *Use behavior* pada pengguna flip.

E. Penyusunan Kuisisioner

Salah satu cara pengumpulan data penelitian yaitu melalui kuisisioner. Menurut model UTAUT2 terdapat 32 jumlah indikator, namun dalam penelitian ini penulis hanya menggunakan 26 indikator saja. Hal ini dikarenakan penyesuaian beberapa variabel dan indikator pada variabel.

TABEL I  
 INDIKATOR VARIABEL PENELITIAN

No.	Variabel	Indikator
1.	Performance Expectancy	Perceived usefulness
		Extrinsic motivation
		Job-fit
		Relative advantage
2.	Effort Expectancy	Perceived ease of use
		Complexity
		Ease of use
3.	Social Influence	Subjective Norm
		Social Factor
		Image
4.	Facilitating Condition	Perceived behavioral control
		Facilitating conditions
		Compatibility
5.	Hedonic Motivation	Fun
		Entertaint
		Interest
6.	Price Value	Quality
		Price
		Value
7.	Habit	Prior Use
		Addiction
		Behavior to be automatic
8.	Behavioral Intention	Repurchase intentions
		Positive word-of-mouth communication
9.	Use Behavior	Usage frequency
		Use variety

Populasi yang digunakan adalah pengguna aplikasi flip. Untuk saat ini pengguna flip di Indonesia lebih dari 7 juta pengguna. Dengan perhitungan sampel menggunakan rumus *Lameshow*. Hasil dari perhitungan rumus *Lameshow* adalah 96 sampel yang kemudian dibulatkan menjadi 100 responden. Pada analisis PLS Sugiono (2017), mengatakan paling sedikit jumlah sampel adalah 10 kali dari jumlah variabel yang diteliti. Jumlah variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah 9, maka jumlah minimum sampel adalah sebanyak 90 sampel, yang artinya jumlah responden 100 sudah dianggap

representatif dikarenakan sudah melebihi batas minimal sampel. Adapun kriteria sampel untuk penelitian, adalah sebagai berikut:

1. Responden pernah menggunakan flip setidaknya 1 kali
2. Responden pernah melakukan transaksi menggunakan flip setidaknya 1 kali

Perhitungan skor juga menggunakan skala likert dengan skala 1-4 agar jawaban yang didapat tidak bias.

TABEL II  
SKALA LINKERT

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

#### F. Uji Validasi dan realbility

Uji validitas yang dilakukan dalam penelitian ini digunakan untuk menguji apakah kuisioner yang dibuat peneliti telah valid. Kriterianya adalah  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , dimana  $r_{tabel}$ nya adalah 0.576 dengan level signifikan 5%. Dan Uji Reliabilitas pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa konsisten pertanyaan dilihat dari nilai Cronbach's Alpha  $> 0,6$ .

#### G. Penyebaran Kuisioner

Dalam penelitian ini penyusunan kuisioner memanfaatkan Google-form untuk mempermudah penyebaran Kuisioner.

#### H. Analisis Data

Menggunakan software Smart PLS 4, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Pengujian Outer Model, memiliki tiga kriteria dalam penggunaannya sebagai teknik analisa data menggunakan SmartPLS untuk menilai outer model, yaitu: *Convergent Validity*, *Discriminant Validity* dan *Composite Reliability*.
2. Pengujian terhadap model struktural (*Inner Model*) : dilakukan dengan melihat nilai *R-Square*, jika nilai *R-Square* ( $R^2$ ). Oziili Peterson (2022), berpendapat bahwa *R-square* paling rendah minimal 0. 10 dapat diterima dalam pemodelan empiris ilmu sosial asalkan beberapa atau sebagian besar variabel penjelas secara statistik signifikan. Dalam penelitian ini menggunakan nilai *R-square adjusted*, hal ini dikarenakan nilai *R-square adjusted* lebih cocok jika menggunakan dua variabel independen.
3. Uji Gof (*goodness-fit*) model, dilakukan untuk mengetahui sebuah distribusi data dari sampel mengikuti distibusi tertentu atau tidak.

#### I. Analisis Hipotesis

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan hipotesis *two-tailed* dikarenakan hipotesis belum memiliki arah. Dengan nilai  $t$ -statistics  $> 1.96$  pada path antar variabel, maka hal

tersebut menunjukkan adanya hubungan yang signifikan (Ghozali dan Latan, 2014).

#### J. Analisis Statistika Deskriptif

Dalam penelitian ini analisis statiska deskriptif hanya digunakan sebagai pendukung hasil penelitian. pengolahan data kuisioner menggunakan teknik analisis rata-rata (*mean*) yang merupakan teknik perhitungan kelompok yang dilihat dari nilai rata-rata dari kelompok tersebut.

### III. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penyebaran kuisioner dari google form, peneliti berhasil memperoleh data 107 responden yang di dilakukan di bulan Mei 2023. Tetapi dari data yang peneliti dapat, peneliti hanya menggunakan 100 data responden yang peneliti olah menggunakan smart pls 4.

#### A. Karakteristik Responden

1. Jenis kelamin  
Dari dari 107 jumlah responden, responden dengan jenis kelamin perempuan mendominasi jawaban kuisioner sebanyak 74 orang (69,2%) dan sisanya berasal dari responden laki-laki yaitu sebanyak 33 orang (30,8%).
2. Usia  
, Responden yang didapat didominasi oleh usia 22 tahun sebanyak 45 orang (42,1%) dan disusul dengan responden berusia 21 sebanyak 27 orang, 23 tahun sebanyak 11 orang, 24 tahun sebanyak 5 orang, 18 tahun sebanyak 4 orang, kemudian usia 19 tahun, 20 tahun, 25 tahun masing-masing sebanyak 3 orang, dan kemudian usia 28, 32, 35, 38, 42, 61 yang masing-masing sebanyak 1 orang.
3. Domisili  
Responden berasal dari Surabaya mendominasi sebanyak 42 responden. Kemudian responden juga berasal dari Gresik 8, Kediri 7, Sidoarjo 6, Yogyakarta 9, Jember 3, Jakarta 4, Bojonegoro 2, Malang 2, Nganjuk 2, Bandung 2, Bogor 2, Jatim 2, Samarinda 1, Kebumen 1, Sukoharjo 1, Karawang 1, Jombang 1, Blitar 1, Ngawi 1, Tangerang Selatan 1, Tulungagung 1, Klaten 1, Semarang 1, Batang 1, Bekasi 1, Sumsel 1, Batu 1, Kalsel 1.
4. Lama penggunaan aplikasi flip  
Data responden didapat, memperoleh responden yang telah menggunakan aplikasi flip selama lebih dari 1 tahun sebanyak 33 orang (30,8%), disusul dengan responden yang telah menggunakan kurang dari 3 bulan sebanyak 29 orang (24,41%). Kemudian responden yang telah menggunakan aplikasi kurang dari 6 bulan sebanyak 25 orang (23,4%) dan responden yang telah menggunakan selama kurang dari satu tahun sebanyak 20 orang (18,7%).

#### B. Pengujian Instrument

1. Uji Validitas

Uji ini dilakukan dengan membandingkan antara nilai *r* hitung dengan nilai *r* tabel. Instrument dapat dinyatakan valid apabila nilai *r* hitung lebih besar dari pada nilai *r* tabel. Dalam melakukan uji validitas ini peneliti mendapat 12 responden. Alat yang digunakan untuk mengjitung uji validitas adalah software IBM SPSS Statistics 26. Dimana untuk nilai *r* tabelnya untuk 12 responden adalah adalah 0.576 dengan level signficanc 5%. Berikut hasil uji validitas, yang didapat peneliti:

TABEL III  
 UJI VALIDITAS

No.	Variabel	R Tabel	R Hitung	Ket
1.	FE01	0.576	0.631	VALID
2.	FE02	0.576	0.808	VALID
3.	FE03	0.576	0.699	VALID
4.	FE04	0.576	0.872	VALID
5.	EP01	0.576	0.886	VALID
6.	EP02	0.576	0.939	VALID
7.	EP03	0.576	0.798	VALID
8.	SI01	0.576	0.676	VALID
9.	SI02	0.576	0.714	VALID
10.	SI03	0.576	0.683	VALID
11.	FC01	0.576	0.905	VALID
12.	FC02	0.576	0.663	VALID
13.	FC03	0.576	0.663	VALID
14.	HM01	0.576	0.745	VALID
15.	HM02	0.576	0.694	VALID
16.	HM03	0.576	0.668	VALID
17.	PV01	0.576	0.700	VALID
18.	PV02	0.576	0.849	VALID
19.	PV03	0.576	0.849	VALID
20.	HB01	0.576	0.904	VALID
21.	HB02	0.576	0.894	VALID
22.	HB03	0.576	0.638	VALID
23.	BI01	0.576	0.960	VALID
24.	BI02	0.576	0.961	VALID
25.	UB01	0.576	0.691	VALID
26.	UB01	0.576	0.824	VALID

2. Uji Reabilitas

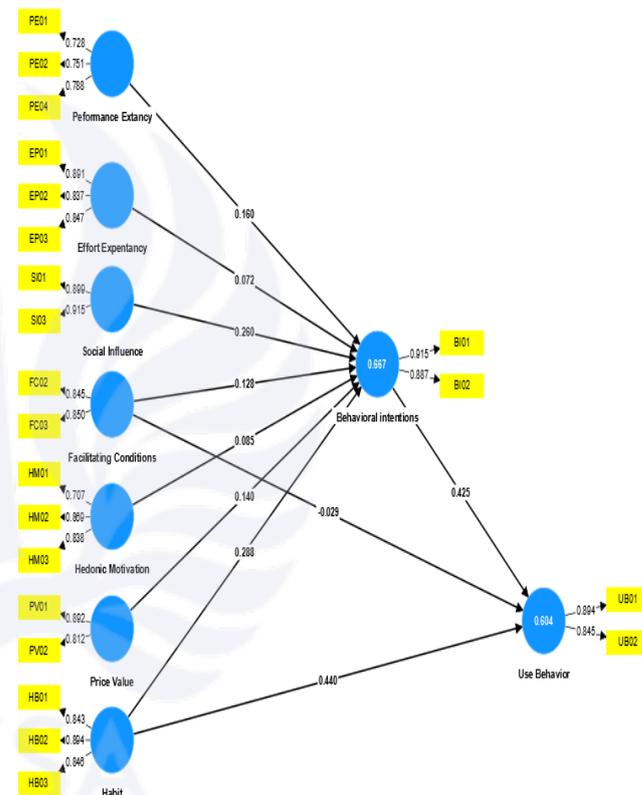
TABEL IV  
 UJI REABILITAS

Reliability Statistic	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.819	9

Hasil dari uji reabilitas yang dilakukan telah menyatakan bahwa instrument telah dinyatakan reability dikarenakan memiliki nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6. Dari hasil validitas dan reabilitas dapat disimpulkan bahwa kuisisioner yang dibuat oleh peneliti sudah valid dan layak untuk disebarakan agar mendapat data sesuai kebutuhan penelitian.

C. Outer Model

1) *Convergent Validity*, dilakukan dengan melihat item reliability (indikator validitas) yang ditunjukkan oleh nilai *loading factor*. Nilai *loading factor* lebih besar 0,7 dikatakan valid. Dari hasil pengolahan data dengan SmartPLS menunjukkan bahwa mayoritas indikator pada masing-masing variabel dalam penelitian ini memiliki nilai *loading factor* yang lebih besar dari 0,70 dan dikatakan valid. Selain itu ada 4 indikator yang memiliki nilai *loading factor* kurang dari 0,70 yaitu FC01, PE03, PV03 dan SI02 yang perlu dilakukan eliminasi dan perhitungan kembali. Setelah itu terjadi peningkatan nilai *loading factor* untuk indikator FC02, FC03, PE01, PE02, PV01, SI01 dan SI03 setelah indikator FC01, PE03, PV03 dan SI02.



Gbr. 3 Hasil Perhitungan Menggunakan Smartpls 4

2) *Discriminant Validity* dilakukan dengan cara melihat nilai cross loading pengukuran konstruk. Suatu model pengukuran memiliki discriminant validity yang baik apabila korelasi antara konstruk dengan indikatornya lebih tinggi daripada korelasi dengan indikator dari konstruk blok lainnya.

TABEL V  
 NILAI CROSS LOADING

	BI	EP	FC	HB	HM	PE	PV	SI	UB
BI01	0.915	0.500	0.593	0.718	0.513	0.466	0.439	0.556	0.675
BI02	0.887	0.473	0.404	0.504	0.473	0.484	0.334	0.613	0.600
EP01	0.564	0.891	0.378	0.426	0.473	0.408	0.33	0.397	0.526
EP02	0.394	0.837	0.403	0.426	0.451	0.451	0.241	0.408	0.486
EP03	0.397	0.847	0.232	0.321	0.451	0.339	0.248	0.398	0.472
FC02	0.486	0.317	0.845	0.402	0.382	0.295	0.299	0.335	0.34
FC03	0.464	0.356	0.850	0.436	0.231	0.286	0.614	0.318	0.383
HB01	0.578	0.408	0.389	0.843	0.322	0.359	0.308	0.583	0.676
HB02	0.557	0.383	0.414	0.894	0.433	0.370	0.301	0.402	0.629
HB03	0.636	0.393	0.476	0.846	0.453	0.318	0.321	0.462	0.541
HM01	0.332	0.421	0.307	0.424	0.707	0.283	0.063	0.377	0.331
HM02	0.482	0.486	0.301	0.434	0.869	0.360	0.158	0.509	0.369
HM03	0.492	0.396	0.280	0.297	0.838	0.374	0.294	0.458	0.307
PE01	0.390	0.386	0.280	0.283	0.201	0.728	0.165	0.241	0.421
PE02	0.422	0.202	0.196	0.324	0.330	0.751	0.092	0.349	0.357
PE04	0.376	0.481	0.307	0.311	0.432	0.788	0.154	0.375	0.463
PV01	0.411	0.328	0.547	0.391	0.238	0.227	0.892	0.176	0.410
PV02	0.318	0.215	0.355	0.202	0.138	0.059	0.812	0.141	0.212
SI01	0.561	0.406	0.325	0.475	0.481	0.328	0.180	0.899	0.442
SI03	0.609	0.436	0.372	0.543	0.531	0.441	0.160	0.915	0.504
UB01	0.659	0.533	0.381	0.683	0.318	0.425	0.321	0.509	0.894
UB02	0.572	0.470	0.361	0.555	0.408	0.535	0.338	0.393	0.845

Dari hasil *cross loading*, menunjukkan bahwa nilai korelasi konstrak dengan indikatornya lebih besar daripada nilai korelasi dengan konstrak lainnya. Yang berarti semua konstrak atau variabel laten sudah memiliki *discriminant validity* yang baik.

3) *Outer model* selanjutnya diukur dengan nilai composite reliability. Dengan menunjukkan nilai cronbach's alpha lebih dari 0.60 dan semua variabel memiliki nilai composite reability > 0.70 serta mendapat nilai AVE > 0.50. Dapat disimpulkan bahwa semua konstrak memiliki reliabilitas yang baik dan sesuai batas minimum yang disyaratkan.

TABEL VI  
NILAI COMPOSITE REABILITY

	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_c)	Average variance extracted (AVE)
<i>Behavioral Intentions</i>	0.769	0.896	0.811
<i>Effort Expentancy</i>	0.825	0.893	0.737
<i>Facilitating Conditions</i>	0.609	0.836	0.719
<i>Habit</i>	0.825	0.896	0.742
<i>Hedonic Motivation</i>	0.735	0.848	0.652
<i>Peformance Extancy</i>	0.625	0.800	0.571
<i>Price Value</i>	0.632	0.842	0.728
<i>Social Influence</i>	0.784	0.902	0.822
<i>Use Behavior</i>	0.682	0.862	0.757

D. Inner Model

TABEL VII  
HASIL NILAI R-SQUARE

	R-square	R-square adjusted
<i>Behavioral Intentions</i>	0.667	0.642
<i>Use Behavior</i>	0.604	0.592

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa nilai *R-square adjusted behavior intentions* sebesar 0.642 dan *use behavior* 0.592, yang berarti dapat dinyatakan bahwa aplikasi flip dapat diterima karena telah melebihi batas minimum syarat penerimaan. Hal ini juga berarti bahwa 64.2% minat pengguna dipengaruhi oleh variabel *performance expectancy, effort expectancy, sosial influence, facilitating condition, hedonic motivation, price value, habit* yang sisanya dipengaruhi oleh variabel luar lainnya yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. Kemudian perilaku pengguna 59.2% dipengaruhi oleh *facilitating condition, habit, dan Behavioral intentions* dan sisanya dipengaruhi oleh variabel dari luar penelitian.

Kemudian dilakukan uji GoF didapat dari perkalian nilai akar rata – rata communailities dengan nilai akar rata - rata *r-square*. Maka menjadi:

$$\begin{aligned}
 \text{GoF} &= \sqrt{\text{Com} \times R^2} \\
 &= \sqrt{0.7265 \times 0.617} \\
 &= \sqrt{0.4482} \\
 &= 0.669
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan GoF di atas diperoleh nilai 0,669 sehingga dapat disimpulkan bahwa model memiliki GoF yang besar dan semakin besar nilai GoF maka semakin sesuai dalam menggambarkan sampel penelitian.

E. Analisis Hipotesis

Kriteria penerimaan atau penolakan hipotesis adalah jika nilai signifikansi t-statistik lebih dari 1.96 dan atau nilai p-value kurang dari 0.05 maka Ha diterima dan Ho ditolak dan sebaliknya jika nilai t-statistik kurang dari 1.96 dan atau nilai p-value lebih dari 0.05 pada taraf signifikansi 5% ( $\alpha$  5%) maka Ha ditolak dan Ho diterima (Abdillah, 2018). Berikut hipotesis-hipotesis yang ada dalam penelitian ini:

TABEL VIII  
HASIL BOOTSTRAPPING

		Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics ((O-STDEV)/M)	P values
H <sub>1</sub>	Performance Extancy -> Behavioral Intentions	0.160	0.157	0.075	2.125	0.034
H <sub>2</sub>	Effort Expentancy -> Behavioral Intentions	0.072	0.062	0.088	0.815	0.415
H <sub>3</sub>	Social Influence -> Behavioral Intentions	0.260	0.254	0.089	2.919	0.004
H <sub>4</sub>	Facilitating Conditions -> Behavioral Intentions	0.128	0.132	0.110	1.161	0.246
H <sub>5</sub>	Facilitating Conditions -> Use Behavior	-0.029	-0.028	0.087	0.329	0.742
H <sub>6</sub>	Hedonic Motivation -> Behavioral Intentions	0.085	0.088	0.076	1.132	0.258
H <sub>7</sub>	Price Value -> Behavioral Intentions	0.140	0.145	0.084	1.658	0.097
H <sub>8</sub>	Habit -> Behavioral Intentions	0.288	0.290	0.088	3.268	0.001
H <sub>9</sub>	Habit -> Use Behavior	0.440	0.445	0.099	4.425	0.000
H <sub>10</sub>	Behavioral Intentions -> Use Behavior	0.425	0.420	0.106	4.005	0.000

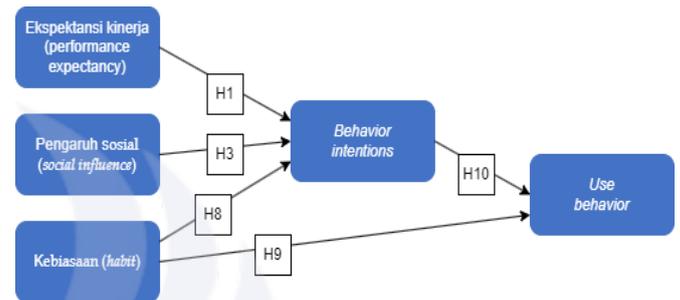
Dari hasil yang ada pada tabel, dapat disimpulkan sebagai berikut:

TABEL IX  
HASIL RANGKUMAN HIPOTESIS

	Hipotesis	Keterangan
H <sub>1</sub>	Ekspektansi kinerja ( <i>performance expectancy</i> ) berpengaruh terhadap Behavioral intentions pada pengguna flip.	Diterima
H <sub>2</sub>	Ekspektansi usaha ( <i>effort expectancy</i> ) berpengaruh terhadap Behavioral intentions pada pengguna flip.	Ditolak
H <sub>3</sub>	Pengaruh sosial ( <i>social influence</i> ) berpengaruh terhadap Behavioral intentions pada pengguna flip.	Diterima
H <sub>4</sub>	Kondisi pemfasilitasi ( <i>facilitating conditions</i> ) berpengaruh terhadap Behavioral intentions pada pengguna flip.	Ditolak
H <sub>5</sub>	Kondisi pemfasilitasi ( <i>facilitating conditions</i> ) berpengaruh terhadap Use behavior pada pengguna flip.	Ditolak
H <sub>6</sub>	Motivasi hedonis ( <i>hedonic motivation</i> ) berpengaruh terhadap Behavioral intentions pada pengguna flip.	Ditolak
H <sub>7</sub>	Hitungan harga ( <i>price value</i> ) berpengaruh terhadap Behavioral intentions pada pengguna flip.	Ditolak
H <sub>8</sub>	Kebiasaan ( <i>habit</i> ) berpengaruh terhadap	Diterima

	Hipotesis	Keterangan
	Behavioral intentions pada pengguna flip.	
H <sub>9</sub>	Kebiasaan ( <i>habit</i> ) berpengaruh terhadap Use behavior pada pengguna flip.	Diterima
H <sub>10</sub>	Behavior intentions berpengaruh terhadap Use behavior pada pengguna flip	Diterima

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka dihasilkan kerangka konseptual baru, sebagai berikut:



Gbr. 4 Kerangka Konseptual Hasil Penelitian

#### F. Analisis Statistika Deskriptif

Dalam penelitian ini, pengolahan data kuisioner menggunakan teknik analisis rata-rata (*mean*) yang merupakan teknik perhitungan kelompok yang dilihat dari nilai rata-rata dari kelompok tersebut berdasarkan skala linkert.

TABEL X  
HASIL PERHITUNGAN MEAN

Variabel	N	Min	Max	Mean
PE	100	1	4	3.365
EP	100	1	4	3.480
SI	100	1	4	3.360
FC	100	1	4	3.480
HM	100	1	4	3.193
PV	100	1	4	3.527
HB	100	1	4	3.000
BI	100	1	4	3.310
UB	100	1	4	3.160
Jumlah Rata-Rata				3.320

Dilihat dari tabel X, yang merupakan nilai mean dihitung dari 100 responden yang menggunakan aplikasi flip. Menghasilkan nilai mean sebesar 3.320 (atau 83% dalam bentuk presentase) dari 9 variabel yang dihitung yang berarti masuk *interval* sangat setuju.

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

##### 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai analisis tingkat penerimaan penerapan aplikasi flip menggunakan UTAUT2, dapat disimpulkan bahwa

hasil penelitian dari 100 responden pengguna aplikasi flip menunjukkan aplikasi flip dapat diterima karena telah melebihi batas minimum syarat penerimaan dengan nilai *R-square adjusted behavior intentions* sebesar 0.642 dan *use behavior* 0.592. Serta sebagian variabel penjas secara statistik berpengaruh signifikan yang telah dijabarkan di dalam hipotesis. Hal ini juga didukung dengan hasil analisis statistika deskriptif menggunakan nilai *mean* mendapatkan hasil sebesar 3.320 (atau 83% dalam bentuk presentase) yang berarti masuk *interval* sangat setuju.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tingkat penerimaan aplikasi flip ialah Ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), Pengaruh sosial (*social influence*) dan Kebiasaan (*habit*). Dari perhitungan yang dilakukan, menunjukkan bahwa pengaruh yang paling signifikan dimiliki oleh *habit* (kebiasaan) terhadap *Use behavior*, kemudian disusul oleh *Behavioral intentions* terhadap *Use behavior*. Dan untuk *behavior intention* yang paling berpengaruh signifikan ialah *habit* (kebiasaan).

Dari penelitian juga didapatkan hasil bahwa terdapat 5 hipotesis yang diterima dari 10 hipotesis yang dibuat peneliti dan sisanya yaitu 5 hipotesis ditolak. Hipotesis yang diterima adalah Ekspektasi kinerja, Pengaruh sosial, Kebiasaan berpengaruh terhadap *Behavioral intentions* dan kebiasaan serta *behavior intention* berpengaruh terhadap *Use behavior*. Sedangkan hipotesis yang ditolak adalah ekspetasi usaha, fasilitas kondisi, motivasi hedonis berpengaruh terhadap *behavior intentions* dan fasilitas kondisi berpengaruh terhadap *use behavior*.

Maka dari penolakan 5 hipotesis tersebut dapat menghasilkan rekomendasi perbaikan yang mungkin diperlukan aplikasi flip agar bisa lebih diterima yaitu diantaranya adalah peningkatan kemudahan dan kejelasan aplikasi dalam berinteraksi, peningkatan kesesuaian aplikasi dengan teknologi lain, peningkatan fasilitas pendukung dalam aplikasi, adanya media sharing terkait kesulitan yang dialami pengguna agar sesama pengguna mendapat bantuan dan ilmu, serta pengembangan aplikasi agar lebih menarik dan menyenangkan bagi pengguna.

## 2. Saran

Saran dari peneliti untuk peneliti selanjutnya ialah diharap menggunakan metode lanjutan dari penerimaan aplikasi seperti UTAUT3 dan serta penambahan variabel-variabel dalam penelitian. Peneliti selanjutnya juga dapat memperluas sample dan mendapatkan sampel lebih banyak, yang dimana dalam penelitian ini sampel yang didapat cukup terbatas, sehingga penelitian selanjutnya dapat lebih representatif.

## REFERENSI

- [1] Departemen Komunikasi, (2017). *Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 tentang Penyelenggaraan Teknologi Finansial* di <https://www.bi.go.id/id/publikasi/peraturan/> akses 1 Februari 2023.
- [2] Ferghyna, dkk. (2020). Pengaruh Facilitating Conditions dan Behavioral Intention terhadap Use Behavior pada Pengguna Aplikasi BNI Mobile Banking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* e-ISSN: 2548-964X Vol. 4, No. 9.
- [3] Hasan, Iqbal, (2001). *Pokok-Pokok Materi Statistik 1 (Statistik Deskriptif)*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- [4] Hidayat, Anwar. (2017). *Teknik Sampling Dalam Penelitian (Penjelasan Lengkap Serta Jenisnya)* di <https://www.statistikian.com/> akses 12 Februari 2023.
- [5] Hidayat M.T, dkk. (2020). *Penerimaan Pengguna E-Wallet Menggunakan UTAUT 2 (Studi Kasus)*. *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi*.
- [6] Hsueh, S. C. (2017). *Financial Teknologi (Fintech) di Indonesia*. Kuliah umum Fintech, IBS, Jakarta.
- [7] <https://flip.id/tentang-flip> (Diakses: 31 Januari 2023).
- [8] Janssens, Wim., Katrien W., Patrick D.P., Patrick V.K. (2008). *Marketing Research With SPSS*. England. Pearson Education.
- [9] M. ADRIANSYAH. (2018). *EVALUASI PENGGUNAAN PADA PRODUK UANG ELEKTRONIK EMONEY BANK MANDIRI MENGGUNAKAN MODEL UTAUT 2 (STUDI KASUS : KECAMATAN CIPUTAT)*. Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- [10] Ozili, Peterson K. (2022). The Acceptable R-Square in Empirical Modelling for Social Science Research. *SSRN Electronic Journal*.
- [11] Putra D.P. & Dedy Dwy Putra (2021). *Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Flip.id menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) dan End User Computing Satisfaction (EUCS)*. JEISBI: Volume 02 Number 04.
- [12] Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis F. D. (2003). *User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View*. *MIS Quarterly*, vol. 27, no. 3, pp. 425-478.
- [13] Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). *Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending The Unified Theory of Acceptance And Use of Technology*. *MIS Quarterly*, 36(1): 157-178.