

PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN, EFEKTIVITAS, DAN RISIKO TERHADAP MINAT BERTRANSAKSI MENGGUNAKAN *FINANCIAL TECHNOLOGY (FINTECH)*

(Studi Kasus pada Masyarakat Di Bantargebang, Kota Bekasi)

1st Rohila, 2nd Muhammad Yusuf

Akuntansi

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia

DKI Jakarta, Indonesia

rohila.sp25@gmail.com; muh.yusuf.s.e.m.a.k@gmail.com

Abstrak – Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas, dan risiko terhadap Minat bertransaksi menggunakan fintech masyarakat di Bantargebang, Kota Bekasi. Transaksi menggunakan fintech merupakan hal yang paling penting sebagai tolak ukur penyedia fintech dalam membuat produk fintech untuk dapat digunakan oleh seluruh kalangan masyarakat, selain itu minat bertransaksi menggunakan fintech juga untuk mengukur persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas, dan risiko dalam membangun minat tersebut.

Penelitian ini menggunakan strategi penelitian asosiatif, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara satu variabel dengan variabel lainnya melalui penelitian dengan pendekatan kuantitatif, yang diukur dengan menggunakan metoda regresi linier berganda dengan menggunakan spss 26. Populasi dari penelitian ini adalah masyarakat di Bantargebang, Kota Bekasi yang pernah bertransaksi menggunakan Fintech.

Sampel yang ditentukan berdasarkan metode purposive sampling, dengan jumlah sampel sebanyak 326 responden. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data primer. Teknik pengumpulan data primer menggunakan metoda survei melalui masyarakat di Bantargebang, Kota Bekasi teknik pengumpulan data skunder menggunakan metoda dokumentasi situs resmi Badan Pusat Statistik Kota Bekasi Tahun 2018: www.bps.kotabekasi.co.id.

Hasil penelitian membuktikan bahwa Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap Minat bertransaksi menggunakan fintech, Variabel Efektifitas berpengaruh positif signifikan terhadap Minat bertransaksi menggunakan fintech, Variabel Risiko berpengaruh positif signifikan terhadap Minat bertransaksi menggunakan fintech, dan Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas, dan Risiko secara bersama-sama berpengaruh positif signifikan terhadap Minat bertansaksi menggunakan fintech.

Kata Kunci : Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas, Risiko, Minat, Dan Fintech.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi membuat kehidupan di era kini semakin mudah serta kemajuan teknologi dibidang keuangan saat ini menjadi isu yang sangat global dikalangan masyarakat. Sejak zaman Tao Zhu Gong sifat manusia tidak pernah berubah dan faktanya sejak dulu manusia masih tetap lebih suka dengan sesuatu yang baru dari pada yang lama.

Saat ini ada dua lembaga yang berwenang mengatur *fintech* yaitu Bank Indonesia (BI) dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Melalui Peraturan Bank Indonesia No. 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran, PBI No. 19/12/PADG/2017 tentang Penyelenggaraan Teknologi Finansial, PADG No. 19/14/PADG/2017 tentang Ruang Uji Coba Terbatas (*Regulatory Sandbox*). Teknologi finansial mengatur secara jelas tata cara dan proses uji coba dalam *Regulatory Sandbox* dan peraturan Anggota Dewan Gubernur no. 19/15/PADG/2017 tentang Tata Cara Pendaftaran, Penyampaian Informasi, dan Pemantauan Penyelenggara Teknologi Finansial.

Ribuan fungsi paket perangkat lunak aplikasi berfungsi spesifik (*function-specific application software*) telah bersedia untuk mendukung aplikasi spesifik bagi pengguna akhir dalam bisnis dan bidang lainnya. Sebagai contoh, perangkat lunak aplikasi bisnis yang mengandung rekayasa ulang dan otomatisasi proses bisnis dengan aplikasi elektronik bisnis strategis, seperti manajemen hubungan pelanggan, perencanaan sumber daya perusahaan. Contoh lainnya adalah paket dari aplikasi perdagangan komersial (*electronic commerce*) melalui situs atau diterapkan untuk bidang-bidang fungsional dari bisnis, seperti manajemen sumber daya, akuntansi dan keuangan.

Di Indonesia banyak perusahaan teknologi independen (*startup*) memasuki pasar, karena banyak perusahaan *startup* baru yang bergabung akhirnya Asosiasi *Financial Technology Indonesia (AFTECH)* dibuat pada bulan September 2015, tujuannya adalah untuk menjadi *partner* yang dapat diandalkan untuk merealisasikan ekosistem *fintech* Indonesia dari perusahaan Indonesia untuk masyarakat Indonesia.

Financial Technology (Fintech) muncul seiring perubahan gaya hidup masyarakat yang saat ini didominasi oleh pengguna teknologi informasi tuntutan hidup yang serba cepat. Dengan *fintech*, permasalahan dalam transaksi jual-beli dan pembayaran seperti tidak sempat mencari barang ke tempat perbelanjaan, ke bank atau ATM untuk mentransfer dana, keengganan mengunjungi suatu tempat karena pelayanan yang kurang menyenangkan dapat diminimalkan. Dengan kata lain, *fintech* membantu transaksi jual-beli dan sistem pembayaran menjadi lebih efisien dan ekonomis namun tetap efektif.

Menurut Hasil Penelitian Suyanto, Taufan Adi Kurniawan (2019) menunjukkan Kemampuan menggunakan computer (CSE) berpengaruh Positif terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEU) pada Perangkat Lunak *fintech*. Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEU) Berpengaruh Positif terhadap Persepsi Kegunaan (PUO) Perangkat Lunak *fintech*. Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEU) tidak berpengaruh positif terhadap Sikap Pengguna (ATU) Perangkat Lunak *fintech*. Sikap Pengguna (ATU) Perangkat Lunak *fintech* berpengaruh positif terhadap Minat Perilaku (BEI). Minat Perilaku (BEI) tidak berpengaruh positif terhadap penggunaan (ACU) Perangkat Lunak *fintech*.

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas dan risiko terhadap minat bertransaksi menggunakan *financial technology*.

II. KAJIAN PUSTAKA

1. *Financial Technology (Fintech)*

Financial technology atau "*Fintech*" adalah penggunaan teknologi untuk memberikan solusi keangan. Pengertian lain mengenai *fintech* adalah sebuah istilah yang digunakan guna menunjukkan perusahaan yang menawarkan teknologi modern pada sector keuangan. Sedangkan menurut surat edaran Bank Indonesia No.18/22/DKSP tentang Penyelenggaraan Layanan Keuangan Digital (LDK) menjelaskan bahwa kegiatan layanan keuangan digital adalah penggunaan teknologi berbasis *mobile* ataupun berbasis *web* dalam kegiatan layanan sistem pembayaran dan keuangan yang dilakukan dengan kerja sama dengan pihak ketiga dalam rangka keuangan inklusif.

1.1 *Jenis-jenis Fintech*

Dewasa ini perkembangan *fintech* di Indonesia sangatlah pesat. Telah banyak berdiri perusahaan yang mengembangkan layanan keuangan berbasis teknologi. Ada beberapa jenis *fintech* yang ada di Indonesia diantaranya adalah *Payment Settlement and Clearing, Crowdfunding, P2P, Market Agregator, Risk and Investment Management*.

1.2 *Regulasi industri Fintech di Indonesia.*

Regulasi industri *fintech* sangat penting keberadaannya, mengingat produk *fintech* adalah hal baru dalam dunia perekonomian. Belum banyak regulasi yang mengatur operasional *fintech* di Indonesia saat ini telah diatur oleh lembaga-lembaga yang berwenang guna melindungi hak-hak pengguna produk *fintech*. Dalam hal ini Bank Indonesia, Otoritas Jasa Keuangan dan Majelis Ulama Indonesia adalah pihak yang berhak membuat regulasi tersebut antara lain :

- a. Peraturan Bank Indonesia No. 10/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran.
- b. Peraturan Bank Indonesia No. 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik.
- c. Surat Edaran No. 18/22/DKSP/2016 perihal Layanan Keuangan Digital.

Regulasi mengenai operasional industry *fintech* sangat diperlukan untuk dijadikan pedoman bagi masyarakat. Khususnya masyarakat yang menggunakan produk *fintech* untuk mengetahui batasan-batasan bertransaksi menggunakan *fintech*.

2. *Sistem Informasi Akuntansi*

Pada era globalisasi seperti saat ini pemrosesan data secara manual sudah tidak relevan dan akurat lagi bagi perusahaan, karena sudah tidak mampu menetralsisir kesalahan – kesalahan yang terjadi dalam perusahaan. Akibatnya informasi yang dihasilkan tidak akurat lagi untuk dijadikan pengambilan keputusan. Salah satu pengembangan teknologi informasi yang sering digunakan oleh perusahaan untuk melakukan kegiatan operasionalnya saat ini adalah sistem informasi. Tugas dari sistem informasi adalah mengumpulkan, memproses, menyimpan, menghitung, menganalisis, serta menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu.

Sistem informasi akuntansi memiliki dampak yang sangat penting bagi perusahaan karena diharapkan dapat membantu perusahaan dalam menyediakan informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan. Sistem informasi akuntansi di perusahaan dapat memberikan nilai tambah bagi penggunanya karena pada akhirnya akan berdampak pada peningkatan kinerja perusahaan secara keseluruhan.

Menurut Romney dan Steinbert (2012:30) sistem informasi akuntansi adalah kecerdasan informasi yang menyediakan proses pengumpulan dan penyimpanan data. Sedangkan menurut Mulyadi (2017:3) sistem akuntansi adalah organisasi formulir, catatan, dan laporan yang dikoordinasi sedemikian rupa untuk menyediakan informasi keuangan dengan tujuan untuk memberi kemudahan bagi perusahaan. Jadi dapat disimpulkan bahwa sistem informasi akuntansi adalah kumpulan sumber daya manusia dan sumber daya peralatan pada

suatu organisasi yang dirancang sedemikian rupa tentang informasi yang telah dikumpulkan dan informasi keuangan sehingga dapat memudahkan dalam pengambilan keputusan.

3. Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran

3.1 Sistem pembayaran

Menurut Aulia Pohan (2011:16) Sistem Pembayaran adalah suatu cara yang disepakati untuk mentransfer suatu nilai (*value*) antara pembeli dengan penjual dalam suatu transaksi. Menurut UU no. 23 tahun 1999 tentang Bank Indonesia, sistem pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup seperangkat aturan lembaga, dan mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi. Jadi dapat disimpulkan bahwa, Sistem pembayaran merupakan sistem yang berkaitan dengan pemindahan sejumlah nilai uang dari satu pihak ke pihak lain. Hal ini tengah dilakukan dengan media yang sangat beragam, dari yang paling sederhana sampai pada media yang paling kompleks.

1. Komponen-Komponen yang Membentuk Sistem Pembayaran
 - a. Alat pembayaran (*Payment Instruments*)
 1. Alat pembayaran tunai,
 2. Alat pembayaran nontunai.
 - b. Sistem pembayaran yang memproses berbagai instrumen pembayaran. Faktor penting yang mempengaruhi adalah penggunaan teknologi informasi.
 - c. Lembaga yang memproses sistem pembayaran
 1. Bank Indonesia, yang menggunakan sistem BI-RTGS dan SKNBI, PT. Kustodian Sentral Efek Indonesia (KSEI), yang menggunakan C-BEST.
 2. *Switching* atau Penyelenggara Kliring APMK, yang menggunakan Sistem Shared ATM Network, Shared Debit Network dan Shared, Credit Card Network.
2. Saluran pembayaran (*Delivery Channel*)
 - a. Electronic Data Capturing (EDC)
 - b. *Teller Input* atau petugas teller di bank
 - c. Mesin ATM (*Automatic Teller Machine*)
 - d. Internet, mobile banking dan phone banking.
3. Peran Sistem Pembayaran dalam Perekonomian
 - a. Menjamin kelancaran pasar sebagai tempat transaksi.
 - b. Memungkinkan terjadinya spesialisasi pada produksi.
 - c. Membantu menentukan seberapa efisien transaksi dilakukan dan diselesaikan.
 - d. Mempengaruhi tingkat dan laju pertumbuhan ekonomi serta efisiensi pasar keuangan.
 - e. Elemen penting dalam infrastruktur keuangan untuk mendukung terciptanya stabilitas sistem keuangan.
 - f. Sebagai channel utama transmisi kebijakan moneter untuk mendukung kebijakan pengendalian moneter yang lebih efektif dan efisien,
 - g. Mendukung efisiensi dan efektivitas fungsi intermediasi lembaga keuangan,
 - h. Mendorong mobilitas aliran dana secara lebih cepat melalui layanan sistem pembayaran yang lebih beragam.

3.2 Alat Pembayaran

Alat pembayaran adalah salah satu komponen yang membentuk sistem pembayaran. Sistem pembayaran adalah benda yang menurut hukum harus diterima sebagai alat untuk membeli barang dan jasa. Alat pembayaran terdapat dua macam yaitu :

1. Alat Pembayaran Tunai

Alat pembayaran tunai lebih banyak memakai uang kartal yaitu uang logam dan uang kertas. Uang logam adalah uang yang terbuat dari logam emas atau perak yang memiliki nilai yang cenderung tinggi dan stabil, bentuknya mudah dikenal, dan sifatnya tidak mudah hancur dan

tahan lama. Sedangkan uang kertas adalah uang yang berbentuk lembaran yang terbuat dari bahan kertas atau bahan lainnya yang menyerupai kertas (menurut penjelasan UU No.23 th 1999 Tentang Bank Indonesia)

2. Alat Pembayaran Non – Tunai

Pembayaran nontunai yaitu pembayaran yang dilakukan tanpa menggunakan uang tunai yang beredar melainkan menggunakan cek atau bilyet giro (BG) dan alat pembayaran kartu (ATM, kartu kredit, kartu debit, prabayar). Hal ini terlihat pada ketersediaan jasa pembayaran nontunai yang dilakukan bank maupun lembaga selain bank. Transaksi pembayaran nontunai dengan nilai besar diselenggarakan Bank Indonesia melalui system BI-RTGS (Real Time Gross Settlement) dan sistem kliring.

3. Jenis-jenis Alat Pembayaran Nontunai

- a. Alat pembayaran nontunai sudah berkembang dan semakin lazim dipakai masyarakat. Alat pembayaran nontunai memerlukan penggunaan satu atau lebih bank untuk menyelesaikan transaksi.
- b. Transaksi pembayaran non tunai memiliki dua arus proses: aliran instrument fisik dan aliran dana. Kedua arus dapat berbeda dalam waktu dan arah. Berdasarkan aliran pembayarannya, alat-alat pembayaran tersebut dapat dikelompokkan alat pembayaran untuk *credit transfer* dan alat pembayaran untuk *debit transfer*.
- c. *Credit transfer* adalah perintah penempatan dana dari pengirim ke penerima melalui jalur transfer dana dari bank pengirim ke bank penerima dan dimungkinkan melalui bank lain sebagai *intermediary*.
- d. Debit transfer adalah sistem transfer dana di mana pemerintah debit transfer dibuat atau diotorisasi oleh pihak yang memiliki dana.
- e. Ada tiga bentuk media pembayaran yang digunakan, yaitu sebagai berikut:
 1. Media pembayaran berbasis kertas (*paper based payment*). Misalnya cek atau perintah pembayaran yang dapat ditulis dengan tangan atau mesin ketik, seperti nota kredit dan nota debit.
 2. Media pembayaran elektronik (*electronic payment*) adalah instruksi antara bank tanpa ketergantungan pada pengelolaan atau pengiriman kertas.
 3. Media pembayaran berbasis kartu (*card-based payment*). Pembayaran berbasis kartu digunakan untuk pembayaran konsumen pada titik penjualan. Misalnya, kartu ATM, kartu kredit, dan kartu debit.

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

Persepsi merupakan proses dimana kita mengartikan lingkungan sekitar dengan menyusun dan menginterpretasikan impresi sensoris. Sebagai satuan proses, persepsi selalu mensyaratkan objek. Objek persepsi sangat beragam, salah satunya adalah *self*. Sebagai objek persepsi, *self* bukanlah objek tunggal, tapi objek yang memiliki aspek-aspek yang sangat kompleks. Secara umum aspek-aspek dari *self* itu bisa dikategorikan menjadi empat kategori : aspek fisik, psikologis, sosial-kultural dan spiritual. Penelitian tentang persepsi secara konsisten menunjukkan bahwa setiap orang bisa melihat hal yang sama tetapi berbeda dalam mempersiapkannya.

Definisi persepsi kemudahan penggunaan berdasarkan bahasanya "*ease of use*" berarti suatu ukuran keyakinan pengguna suatu teknologi tertentu bahwa dengan menggunakan sesuatu teknologi dapat memberikan keleluasaan untuk tidak mengeluarkan usaha lebih. Kata *ease* yang berarti kemudahan menunjukkan kebebasan dari kesulitan atau usaha lebih. Persepsi kemudahan penggunaan adalah suatu anggapan individu dimana jika mereka menggunakan sistem tertentu maka akan bebas dari usaha. Seseorang akan menggunakan suatu inovasi teknologi dibidang industri keuangan jika memiliki anggapan bahwa teknologi dibidang tersebut dapat digunakan dengan mudah. Dengan demikian menunjukkan bahwa suatu inovasi teknologi dibidang keuangan diciptakan guna mempermudah penggunaannya bukan untuk mempersulit penggunaannya.

Suatu teknologi dibidang keuangan dikatakan memiliki suatu kemudahan dalam penggunaannya apabila memiliki beberapa indikator sebagai berikut :

1. Mudah dan terampil dalam menggunakan suatu teknologi dibidang keuangan.
2. Teknologi dibidang keuangan tersebut dapat dengan mudah untuk dipelajari.
3. Sangat mudah dalam pengoperasiannya.

5. Efektivitas

Kata efektif berasal dari Bahasa Inggris *effective* artinya berhasil, sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Pengertian efektivitas menurut kamus besar Bahasa Indonesia berasal dari kata “efektif” yang berarti efek, akibat, pengaruh atau dapat membawa hasil. Dalam hal ini efektivitas yang dimaksud adalah hasil yang didapat dari penggunaan suatu inovasi teknologi dibidang keuangan yang sesuai dengan tujuan penggunaannya. Konsep efektivitas merupakan konsep yang luas, mencakup berbagai faktor didalam maupun diluar dalam hal ini adalah pengguna dan penyedia produk layanan *fintech*. Efektivitas merupakan hubungan antara *output* dan tujuan. Semakin besar kontribusi *output* terhadap pencapaian tujuan, maka semakin efektif produk layanan *fintech*.

Menurut Ravianto (2014:11), pengertian efektivitas ialah seberapa baik pekerjaan yang dilakukan, sejauh mana orang menghasilkan keluaran sesuai dengan yang diharapkan. Artinya apabila suatu pekerjaan dapat diselesaikan sesuai dengan perencanaan, baik dalam waktu, biaya, maupun mutunya maka dapat dikatakan efektif. Menurut Gibson et.al (2013:46), pengertian efektivitas adalah penilaian yang dibuat sehubungan dengan prestasi individu, kelompok dan organisasi. Semakin dekat prestasi mereka terhadap prestasi yang diharapkan maka mereka dinilai semakin efektif.

6. Risiko

Risiko sering dipahami sebagai bentuk perbedaan reflektif dalam sebuah distribusi hasil yang mungkin terjadi, kemungkinan pengguna dan penilaian subjektif mereka. Risiko dapat diukur baik dengan non-linieritas dalam bentuk utilitas uang yang direvaluasi atau dengan berbagai bentuk keuntungan dan kerugian yang dapat diterima. Risiko merupakan ekspektasi atas kerugian, dimana penilaian atas kerugian dilakukan secara subjektif oleh individu, jika semakin besar kerugian maka semakin besar risiko dianggap ada. Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa risiko adalah anggapan negatif individual terhadap kerugian ataupun keuntungan yang mungkin diterima.

Penilaian risiko (*risk assessment*) menentukan keadaan tingkatan risiko perusahaan jika sebuah tindakan atau proses yang spesifik tidak dapat dikendalikan sebagaimana mestinya. Tidak semua risiko dapat diantisipasi dan diukur, tetapi sebagian besar bisnis akan dapat memperoleh beberapa pemahaman seputar risiko yang dihadapi.

Risiko merupakan suatu ketidakpastian yang akan diterima pengguna dalam menggunakan *fintech*. Risiko dapat dibagi dalam lima dimensi, diantaranya adalah:

- a. Risiko Psikologi (*psychological risk*), perasaan, emosi ataupun ego yang dirasakan oleh individu karena membeli atau menggunakan suatu produk.
- b. Risiko Keuangan (*financial risk*), individu merasakan masalah keuangan setelah membeli atau menggunakan suatu produk.
- c. Risiko Kinerja (*functional risk*), individu tidak mendapatkan fungsi dari suatu produk sesuai yang mereka harapkan.
- d. Risiko fisik (*physical risk*), dampak negatif dari suatu produk yang dirasakan oleh pengguna setelah menggunakannya.
- e. Risiko sosial (*social risk*), risiko ini dipengaruhi oleh lingkungan sekitar pengguna atas penggunaan suatu produk.

Semakin tinggi tingkat risiko yang di dapat oleh individu maka semakin rendah tingkat kepercayaan individu. Sebaliknya semakin rendah tingkat risiko yang di dapat oleh individu maka semakin tinggi tingkat kepercayaan individu.

Instrumen yang harus dipersiapkan setelah masyarakat mempunyai kesadaran terhadap kebutuhan disektor jasa keuangan adalah perangkat bagi masyarakat untuk memahami risiko keuangan, keterlibatan masyarakat awa dalam sektor keuangan akan berubah menjadi bencana jika masyarakat tidak memahami risikonya. Harus dipastikan bahwa masyarakat memahami risiko yang mungkin akan dialaminya ketika memilih salah satu produk jasa keuangan.

7. Minat Bertransaksi

Minat merupakan suatu ketertarikan individu terhaap suatu objek yang membuat individu merasa senang dengan objek tersebut. Pendapat lain yang dikemukakan oleh John Holland menyatakan bahwa minat adalah aktivitas atau tugas-tugas yang membangkitkan perasaan ingin tahu, perhatian dan memberi kesenangan atau kenikmatan.

Dalam penelitian ini minat dapat diartikan sebagai ketertarikan individu dalam bertransaksi menggunakan *fintech*.

Minat dapat dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Ada tiga faktor yang dapat mempengaruhi minat setiap individu diantaranya adalah:

1. Faktor yang berasal dari dalam diri individu yg berhubungan dengan jasmani dan rohani.
2. Faktor Motif Sosial, yaitu kebutuhan untuk mendapatkan penghargaan dan lingkungan individu berada.
3. Faktor Emosional, yaitu ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap keinginan atau objek tertentu.

Minat setiap individu tergantung dari faktor-faktor yang mempengaruhinya, setiap individu memiliki minatnya masing-masing. Meskipun individu memiliki minat yang sama terhadap sesuatu namun dilatarbelakangi oleh faktor tertentu.

Untuk mengukur minat ada beberapa indikator yang dapat digunakan diantaranya adalah:

1. Rasa ingin Menggunakan.
2. Selalu menggunakan.
3. Berlanjut menggunakan di masa yang akan datang.
4. Menyarankan orang lain terhadap minatnya.

Hasil penelitian Chairul Iksan Burhanuddin dan Muhammad Nur Abdi (2019) menyatakan bahwa terdapat pengaruh Persepsi masyarakat terhadap penggunaan *financial technology (fintech)*, hal ini dapat dilihat dari keyakinan masyarakat dalam merekomendasikan layanan *Fintech* untuk digunakan atau mengatakan bahwa *Fintech* itu mudah digunakan karena bisa dilakukan dimana saja, *fintech* gampang digunakan, layanan yang diberikan oleh *fintech* cepat *fintech* aman digunakan.

H1 : Terdapat pengaruh signifikan persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat bertransaksi menggunakan *Fintech*.

Hasil penelitian Kim, Y. et.al (2016) menunjukkan bahwa efektivitas dalam promosi layanan *fintech* jenis pembayaran, kenyamanan dan kegunaan adalah variabel yang paling penting dan berpengaruh dalam hal minat menggunakan *fintech*, sedangkan deregulasi pemerintah dan keamanan yang lebih kuat diperlukan untuk aspek kelembagaan.

H2 : Terdapat pengaruh signifikan efektivitas terhadap minat bertransaksi menggunakan *Fintech*.

Hasil penelitian Douglas W. et.al (2016) terdapat pengaruh positif dan signifikan antara risiko regulator dan pelaku pasar *fintech*. Hasil penelitian Svetlana Saksonova et.al (2017) menunjukkan bahwa risiko tinggi dengan keuntungan stabil. Pada saat yang sama akses ke keuangan adalah salah satu bahan penting untuk keberhasilan kegiatan sehari-hari atau kegiatan usaha, *fintech* dapat berkontribusi untuk mengurangi risiko itu, hal ini dapat membuat sebuah kontribusi penting dalam pengembangan ekonomi secara keseluruhan.

H3 : Terdapat pengaruh signifikan risiko terhadap minat bertransaksi menggunakan *Fintech*.

III. METODA PENELITIAN

Objek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil pengisian kuisisioner oleh masyarakat usia produktif yang menggunakan *Fintech*. Lokasi penelitian ini di wilayah Kecamatan Bantargebang yang berada di Kota Bekasi. Objek penelitian ini adalah Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas, dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan *Fintech* yang dilakukan pada bulan Desember tahun 2019 untuk pengambilan data dan menganalisis data. Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat usia produktif di Kecamatan Bantargebang yang menggunakan aplikasi *Fintech*. Pemilihan populasi tersebut dalam penelitian ini dikarenakan peneliti melihat banyaknya pengguna *Fintech* di Kecamatan Bantargebang. Sampel dari penelitian adalah masyarakat usia produktif di Kecamatan Bantargebang yang pernah bertransaksi menggunakan *Fintech* yang dipilih penulis untuk menjadi sampel sebanyak 326 responden dengan kriteria berdasarkan, tingkatan usia produktif, gender, frekuensi penggunaan *fintech*, keperluan penggunaan *fintech*. Metode penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih representative (Sugiyono, 2017: 85).

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penyebaran kuisisioner dengan menggunakan google forms. Kuisisioner teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan yang tertulis kepada responden untuk dijawab yang dikirimkan baik secara langsung atau melalui internet (Sugiyono, 2017: 99). Data penelitian ini diperoleh dengan mengakses situs resmi Bank Indonesia, Otoritas Jasa keuangan (OJK), Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dan BPS Kota Bekasi untuk wilayah Kecamatan Bantargebang. Hasil jawaban responden kemudian diukur dengan menggunakan skala rentangan (skala likert 1-4 poin).

Uji Validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner, suatu kuesioner dinyatakan valid ketika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

Tabel 1.
Skor Skala Likert

Jenis Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Tabel 2.
Instrumen Penelitian

Variabel Penelitian	Definisi	Indikator	Skala Pengukuran
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1)	Suatu anggapan pengguna dalam hal ini adalah Masyarakat di Bantargebang, Kota Bekasi bahwa aplikasi produk <i>fintech</i> mudah dioperasikan dan pengguna tidak mengeluarkan usaha lebih.	Mudah digunakan Mudah dipelajari Mudah dioperasikan	STS TS S SS
Efektivitas (X2)	Efek yang didapat pengguna dalam hal ini adalah Masyarakat di Bantargebang, Kota Bekasi dalam menggunakan produk <i>fintech</i> dapat membuat aktivitasnya menjadi lebih efektif.	Efek pengguna <i>fintech</i> Manfaat penggunaan <i>fintech</i> Meningkatkan kinerja pengguna	STS TS S SS
Risiko (X3)	Ketidakpastian yang dialami pengguna dalam hal ini adalah Masyarakat di Bantargebang, Kota Bekasi yang menimbulkan konsekuensi negatif.	Adanyarisiko tertentu Mengalami kerugian Anggapan adanya risiko	STS TS S SS
Minat Bertransaksi Menggunakan <i>Fintech</i> (Y)	Ketertarikan individu dalam hal ini adalah Masyarakat di Bantargebang, Kota Bekasi dalam bertransaksi menggunakan <i>Fintech</i> sehingga individu tersebut mencoba menggunakan, terus menggunakan, dan menggunakan secara terus menerus.	Selalu berminat menggunakan dalam aktivitas sehari-hari. Selalu mencoba menggunakan penggunaan berkelanjutan.	STS TS S SS

Bentuk pernyataan yang penulis berikan adalah bentuk pernyataan tertutup. Menurut Sugiyono (2017: 200) pernyataan tertutup adalah pernyataan yang mengharap jawaban singkat atau mengharap responden untuk memilih alternative jawaban dari setiap pernyataan yang telah tersedia. Oleh karena itu, pernyataan tertutup mampu memberikan jawaban yang pasti. Kebebasan untuk menyatakan pendapat. Analisis regresi linier berganda digunakan untuk memecahkan rumusan masalah yang ada dengan menggunakan program SPSS versi 26, yaitu untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas, dan risiko terhadap minat bertransaksi menggunakan *fintech* baik secara simultan dan parsial. Dalam penelitian ini persamaan regresi yang digunakan adalah sebagai berikut :

Persamaan regresi berganda dapat berupa sebagai berikut:

$$\text{MBMF} = a + b_1.PKP + b_2.E + b_3.R + e$$

Keterangan:

MBMF = Minat bertransaksi menggunakan *financial technology* (*fintech*)

a = Konstanta

b1, b2, b3 = Koefisien Regresi e: Standar error.

PKP = Persepsi Kemudahan Penggunaan (*perceived ease of use*)

E = Efektivitas

R = Risiko

e = Standar error.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Statistik deskriptif yang disajikan pada Tabel 3. Memberikan informasi mengenai karakteristik variabel – variabel penelitian yang terdiri dari jumlah pengamatan, nilai minimum, maksimum, mean, dan standar deviasi. Hasil kategorisasi tersebut disajikan sebagai berikut :

Tabel 3.
Hasil Uji Analisis Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Persepsi Kemudahan Penggunaan	326	7	28	22.1503	3.58013
Efektifitas	326	4	16	12.7393	2.28361
Risiko	326	6	24	17.0675	4.00020
Minat Bertransaksi Menggunakan Fintech	326	6	24	18.8926	3.51666
Valid N (listwise)	326	7	28	22.1503	3.58013

Berdasarkan table 3. diatas menjelaskan bahwa jumlah responden (N) ada 326 masyarakat. Dari 326 masyarakat pada variable minat bertansaksi menggunakan *fintech* jawaban minimum responden sebesar 6 dan maksimum 24, dengan rata-rata total jawaban 18,8926 dan standar deviasi 3,51666.

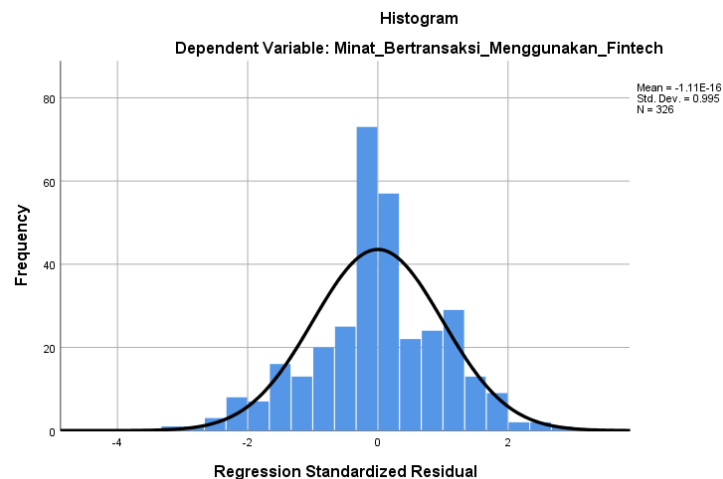
Hasil analisis dengan menggunakan statistik deskriptif terhadap variable persepsi kemudahan penggunaan menunjukkan nilai minimum sebesar 7, nilai maksimum sebesar 28 dengan rata-rata sebesar 22,1503 dan standar deviasi sebesar 3,58013.

Hasil analisis dengan menggunakan statistik deskriptif terhadap variable efektivitas menunjukkan nilai minimum sebesar 4, nilai maksimum sebesar 16 dengan rata-rata sebesar 12,7393 dan standar deviasi sebesar 2,28361.

Hasil analisis dengan menggunakan statistic deskriptif terhadap variable risiko menunjukkan nilai minimum sebesar 6, nilai maksimum sebesar 24 dengan rata-rata sebesar 17,0675 dan standar deviasi sebesar 4,00020.

Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah suatu data terdistribusi secara normal secara normal atau tidak. Uji normalitas diujikan pada masing – masing variabel penelitian yaitu persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas, risiko.

Gambar 1.
Hasil Analisis Grafik



Berdasarkan gambar 3. diatas dengan menggunakan uji normalitas histogram bahwa data dikatakan normal jika kurva melengkung sempurna.

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antara variable bebas (independent). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variable independennya. Untuk menguji ada atau tidaknya multikolinearitasnya di dalam model regresi dapat dilihat melalui nilai Variance Factor (VIF) dan tolerance. Apakah $VIF < 10$ dan nilai tolerance value diatas 0,10.

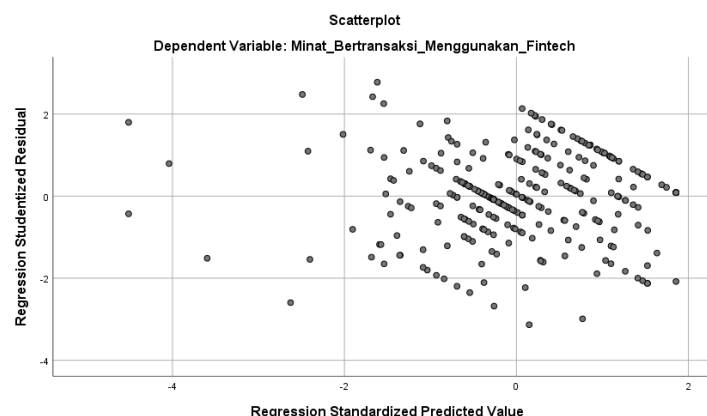
Tabel 4.
Hasil Uji Multikolinearitas
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	1.356	.914		1.484	.139		
Perceived_Ease_of_Use	.242	.056	.246	4.306	.000	.414	2.417
Effectiveness	.760	.088	.494	8.663	.000	.416	2.406
Risk	.147	.033	.167	4.436	.000	.956	1.046

Berdasarkan table 4. diatas terlihat bahwa masing-masing variable bebas memiliki nilai VIF tidak lebih dari 10 dan nilai tolerance lebih dari 0,10. Jadi dapat disimpulkan bahwa antara masing-masing variable independent tidak terjadi gejala multikolinearitas dalam model regresi.

Uji Heteroskedastisitas dilakukan untuk menguji terjadinya perbedaan variance residual suatu periode pengamatan ke periode pengamatan yang lain. Jika residual mempunyai varians yang sama, maka disebut dengan homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Persamaan regresi yang baik jika tidak terjadi heteroskedastisitas. Cara memprediksi ada tidaknya heteroskedastisitas pada suatu model dapat dilihat dari pola scatterplot berikut ini.

Gambar 2
Grafik Scatterplot Uji Heteroskedastisitas



Berdasarkan grafik *scatterplot* pada gambar 2. diatas dapat dilihat bahwa titik-titik menyebar secara acak, serta tersebar baik diatas maupun dibawah angka nol pada sumbu Y. Hal ini dapat diasumsikan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas pada model regresi, sehingga model regresi layak dipakai.

Analisis regresi linier berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen, adapun hasil uji analisis regresi linier berganda adalah sebagai berikut:

Tabel 5.
Hasil Uji Regresi Linier Berganda
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	1.356	.914		1.484	.139		
Perceived_Ease_of_Use	.242	.056	.246	4.306	.000	.414	2.417
Effectiveness	.760	.088	.494	8.663	.000	.416	2.406
Risk	.147	.033	.167	4.436	.000	.956	1.046

Berdasarkan output regresi diatas, maka dapat ditentukan model persamaan regresi sebagai berikut :

$$MBMF = a + b1.PKP + b2.E + b3.R + e$$

$$MBMF = 1.356 + 0.245PKP + 0.760E + 0.147R + e$$

Persamaan regresi tersebut menunjukkan nilai konstanta sebesar 1,356. Hal ini berarti bahwa tanpa adanya variabel independen (persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas, dan risiko) maka minat bertransaksi menggunakan *fintech* sudah mencapai nilai 1,356.

Yang memiliki arti jika variabel persepsi kemudahan penggunaan (X_1), efektivitas (X_2), dan risiko (X_3) diasumsikan sama dengan nol, maka minat bertransaksi menggunakan *fintech* (Y) akan meningkat. Nilai koefisien variabel persepsi kemudahan penggunaan (X_1) diperoleh nilai positif sebesar 0,245, artinya jika persepsi kemudahan penggunaan meningkat satu satuan maka minat bertransaksi menggunakan *fintech* akan meningkat. Nilai koefisien variabel efektivitas (X_2) diperoleh nilai positif sebesar 0,760, artinya jika efektivitas meningkat satu satuan minat bertransaksi menggunakan *fintech* akan meningkat. Nilai koefisien variabel risiko (X_3) diperoleh nilai positif sebesar 0,147, artinya jika risiko meningkat satu satuan minat bertransaksi menggunakan *fintech* akan meningkat.

Uji parsial (uji t) dilakukan untuk mengetahui pengaruh masing – masing variabel bebas terhadap variabel terikat. Berdasarkan hasil uji statistik tabel uji parsial diperoleh hasil variabel persepsi kemudahan penggunaan memperoleh nilai thitung sebesar 4,306 yang berarti lebih besar dari nilai t_{tabel} yaitu sebesar 1.967359 atau ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Nilai signifikansi pada table diatas adalah sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh secara signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan *fintech* pada masyarakat di Bantargebang, Kota Bekasi.

Uji F dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen yang digunakan bersifat layak digunakan atau tidak sebagai variabel penjelas atau predictor. Berdasarkan tabel hasil uji f diperoleh nilai dari uji f yaitu 0,000 yang berarti lebih kecil dari 5% (0,05) dan nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$ yaitu $167,408 > 2,63$ dan dengan nilai signifikan 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas, dan risiko berpengaruh secara simultan terhadap minat bertransaksi menggunakan *fintech* pada masyarakat di Kota Bekasi.

Koefisien determinasi digunakan untuk mengukur berapa besarnya persentase pengaruh variabel bebas (independen) terhadap variabel terikat (dependen). Besarnya koefisien determinasi berkisar antara 0 sampai dengan 1. Jika nilai koefisien determinasi mendekati nol, maka semakin kecil presentase variabel independen menjelaskan pengaruh terhadap variabel dependen. Sebaliknya, jika nilai koefisien determinasi cenderung mendekati satu, maka semakin besar presentase variabel independen menjelaskan variabel dependen. Berdasarkan tabel hasil uji Model Summary diperoleh nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,561 atau sebesar 56,1%. Hal ini memiliki arti bahwa variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas, dan risiko mempengaruhi minat bertransaksi menggunakan *fintech* sebesar 56,1%. Sedangkan 0,439 atau 43,9% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak, artinya variabel persepsi kemudahan penggunaan dalam penelitian ini memiliki pengaruh positif signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan *fintech*. Maka dari itu penelitian ini berhasil membuktikan hipotesis pertama yang menyatakan terdapat pengaruh positif persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat bertransaksi menggunakan *fintech*.

Hasil Penelitian ini sesuai dengan ^{hasil} penelitian dari Siti Nur Annisa Amalia (2018) Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Persepsi Manfaat. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi persepsi masyarakat terhadap kemudahan aplikasi paytren maka semakin tinggi persepsi masyarakat terhadap kegunaan paytren.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa H2 diterima dan H0 ditolak, artinya variabel efektivitas dalam penelitian ini memiliki pengaruh positif signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan *fintech*, dengan demikian berarti hipotesis H2 diterima karena terbukti dengan penelitian yang telah dilakukan.

Hasil Penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian dari Svetlana Saksonova et.al (2017) Efektivitas berpengaruh bersama-sama terhadap layanan tradisional dan pencapaian dari bank-bank (basis klien besar, kesempatan untuk menarik banyak sumber daya keuangan murah, kepercayaan dari klien) adalah dasar untuk pembentukan keuangan baru perusahaan finansial.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa H3 diterima dan H0 ditolak, artinya variabel risiko dalam penelitian ini memiliki pengaruh positif signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan *fintech*, dengan demikian berarti hipotesis H3 diterima karena terbukti dengan penelitian yang telah dilakukan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan *fintech* pada masyarakat yang bertempat tinggal di Bantargebang, Kota Bekasi. Hal ini disebabkan bahwa semakin banyak persepsi kemudahan penggunaan maka akan semakin baik minat bertransaksi menggunakan *fintech* yang dihasilkan. Dan masyarakat yang memiliki persepsi kemudahan yang lebih banyak akan semakin mudah menggunakan produk *fintech* atau dapat bertransaksi dengan fleksibel.
2. Efektivitas berpengaruh positif signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan *fintech* pada masyarakat yang bertempat tinggal di Bantargebang, Kota Bekasi. Hal ini disebabkan bahwa semakin banyak efektivitas maka akan semakin baik minat bertransaksi menggunakan *fintech* yang dihasilkan. Dan masyarakat yang memiliki efektivitas yang lebih banyak akan semakin merasa produk *fintech* dapat membantu aktivitas transaksi dan dalam meningkatkan kinerja.
3. Risiko, berpengaruh positif signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan *fintech* pada masyarakat yang bertempat tinggal di Bantargebang, Kota Bekasi. Hal ini disebabkan bahwa semakin besar kerugian maka semakin besar risiko namun semakin baik minat bertransaksi menggunakan *fintech* yang dihasilkan karena produk *fintech* sangat membantu masyarakat untuk menunjang kegiatan sehari-hari.
4. Berdasarkan hasil hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa variable persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas, dan risiko berpengaruh secara bersama-sama (simultan) terhadap terhadap minat bertransaksi menggunakan *fintech* pada masyarakat di Bantargebang, Kota Bekasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi persepsi kemudahan penggunaan semakin masyarakat merasa aplikasi *fintech* dapat membantu aktivitas transaksi dan meningkatkan kinerja semakin besar kerugian maka semakin besar risiko namun semakin baik minat bertransaksi menggunakan *fintech* yang dihasilkan karena produk *fintech* sangat membantu masyarakat untuk menunjang kegiatan keuangan digital sehari-hari.

SARAN

1. Peneliti selanjutnya agar mengembangkan penelitian ini menggunakan variabel independen lain selain dalam penelitian ini yang mempengaruhi minat bertransaksi menggunakan *fintech*.
2. Peneliti selanjutnya agar mengembangkan penelitian ini dengan memilih objek yang lebih luas.

DAFTAR REFERENSI

A. Buku

- Arjunwadkar, P. Y. 2018. *FinTech: The Technology Driving Disruption in the Financial Service Industry*. CRC Press: Florida USA.
- Arner, D. W., Barberis, J. dan Buckley, R. P. 2017. *Fintech, Regtech and the Reconceptualization of Financial Regulation*, University of Hong Kong.
- Blakstad, Sofie dan Robert Allen. 2018. *Fintech Revolution: Universal Inclusion In The New Financial Ecosystem*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- C. Laudon, Kenneth dan Jane P. Laudon. 2016. *Sistem Informasi Manajemen Mengelola Perusahaan Digital*. (Edisi 13) Jakarta: Salemba Empat
- Chishti, Susanne dan Janos Barberis. 2016. *the Fintech Book: the Financial Technology Handbook For Investor, Entrepreneurs and Visionaries*. Hoboken :Wiley.
- Ghozali, Imam. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Jogiyanto. 2014. *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- Juni Priansa, Donni dan Agus Garnida. 2013. *Manajemen Perkantoran Efektif, Efisien, dan Profesional*. Bandung: Alfabeta
- Mahatmyo, A. 2014. *Sistem Informasi Akuntansi Suatu Pengantar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mahmudi. 2015. *Manajemen Kinerja Sektor Publik*. Yogyakarta: Unit Penerbit dan Percetakan Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPN
- Mulyadi. 2017. *Sistem Akuntansi*. Lenteng Agung: Salemba Empat.
- Nasution Mustafa Edwin. 2014. *Pengenalan Eksklusif Ekonomi Islam*. Jakarta: Prenada Media Group
- Lovelock, C. W. Jochen dan M. Jacky. 2010. *Pemasaran Jasa: Perspektif Indonesia* (Dian Wulandari, Devri Barnadi Putera). Bandung: Erlangga
- O'Brien, J. A. dan Marakas, G. M. 2014. *Sistem Informasi Manajemen*. (Edisi 9) Jakarta: Salemba Empat
- P. Robbins, Stephen dan Marry Coultr. 2013. *Manajemen*. (Edisi 10. Jilid ke-2) Bandung: Erlangga
- Parera, Agoes. 2018. *Bisnis Internasional*. Jakarta Timur: Bintang Nugraha Press
- Pendidikan Nasional. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa* Edisi Keempat. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

- Pohan, Aulia. 2011. *Sistem Pembayaran Stratgi dan Implementasi Di Indonesia*. Depok: Raja Grafindo Persada
- Rahman, Agus Abdul. 2018. *Psikologi Sosial*. Depok: Raja Grafindo Persada
- Rahman, Pupu Saeful. 2018. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Romney, M. B dan Steinbart, P. J. 2012. *Accounting Information Systems 12th Edition*. United State of America: Pearson Education Inc.
- Silalahi, Ulber. 2015. *Asas-asas Manajemen*, Bandung: Refika Aditama
- Sironi, Paolo. 2016. *FinTech Innovation: From Robo-Advisor to Goal Based Investing and Gamification*. Hoboken :Wiley
- Solihin, Ismail. 2012. *Manajemen Strategik*. Bandung: Erlangga
- Suat, Tay Boon. 2014. *12 Rules of Management Effectiveness* (Jessy Laurensia). Jakarta: Elex Media Komputindo
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Bisnis Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwarno, Sri Et.al. 2016. *Inovasi Teknologi Untuk Kemajuan bangsa*. Yogyakarta: CV.Andi offset.
- Wahid, Nusron. 2014. *Keuangan Inklusif: Membongkar Hegemoni Keuangan*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Yuliardi , Ricki dan Zuli Nuraeni. 2017. *Statistika Penelitian*. Yogyakarta: Innosain
- B. Artikel Jurnal**
- Amalia, S. N. A. 2018 “*Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Individu Terhadap Financial Technology (FINTECH) Syariah (PAYTREN) Sebagai Salah Satu Alat Transaksi Pembayaran (Pendekatan Technology acceptance model (TAM) dan Theory of Planned Behavior (TPB)*,” IX, hal. 57–73.
- Ariani, Meiliah dan Zulhawati. 2017. *Pengaruh Kualitas Layanan, Keamanan dan Risiko Terhadap Minat Menggunakan Line Pay*. *Jurnal, Conference on Management and Behavioral Studies*, Universitas Tarumanegara, Jakarta. ISSN No. 2541-3406, e-ISSN No. 2541-285x.
- Burhanuddin, C. I. dan Abdi, M. N. 2019. “Tingkat Pemahaman dan Minat Masyarakat dalam Penggunaan Fintech,” *Owner*, 3(1), hal. 21. doi: 10.33395/owner.v3i1.79
- Kim Candidate, Y. *et al.* 2016. “The Adoption of Mobile Payment Services for “Fintech”,” *International Journal of Applied Engineering Research*, 11(2), hal. 1058–1061.

Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas, dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Financial Technology (FINTECH)

- Rahma, T. I. F. 2018 “Persepsi Masyarakat Kota Medan Terhadap Penggunaan Financial Technology (FINTECH),” Vol. III.
- Rosalina dkk. 2015. “Aplikasi Crowdfunding Sebagai Perantara Penggalangan Dana Berbasis Website dan Facebook Application”. *Jurnal Infra* Vol. 3 No. 2
- Saksonova, Svetlana dan Irina Kusmina Marlino.2017. *Fintech as Financial Inovation-the possibilities and problems of Implementation. European studies research journal*, vol. XX, issue 3A, pp. 961-973.
- Suyanto, T. A. K. 2019. “Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Kepercayaan Penggunaan FinTech pada UMKM Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM),” *Jurnal Akutansi & Manajemen Akmenika*, 16(1), hal. 175–186.

C. Sumber Rujukan dari Website

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. 2018. *Survey: Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet*. Jakarta: APJII. Diunduh tanggal 25 November 2019, <https://apjii.or.id/survei>.
- Bank Indonesia.2016.Surat edaran No.18/22/DKSP *Penyelenggaraan Layanan Keuangan Digital*. Jakarta: BI. Diunduh tanggal 25 November 2019, www.bi.go.id
- BPS Kota Bekasi. 2019. *Survey: Bekasi Dalam Angka Tahun 2019*. Bekasi: BPS Kota Bekasi. Diunduh tanggal 26 November 2019, <https://bekasikota.bps.go.id/publikasi.html>
- Otoritas Jasa Keuangan (OJK). 2019. *POJK No 77/POJK.01/2016 tentang Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi dan POJK No 13/POJK.02/2018 tentang Inovasi Keuangan Digital di Sektor Jasa Keuangan*. Jakarta: OJK. Diunduh tanggal 25 November 2019, www.ojk.go.id
- Peraturan Bank Indoneia Nomor: 11/12/PBI/2009 *Tentang Uang Elektronik (Electronic Money)*. Jakarta: BI. Diunduh tanggal 25 November 2019, www.bi.go.id
- West Java Incorporate. 2018. *West Java IncKota Bekasi*. Diunduh tanggal 23 Januari 2020, <https://bekasikota.bps.go.id/publikasi.html>