

**PENGARUH *PERFORMANCE EXPECTANCY*, *PRICE VALUE*, DAN *HABIT*
TERHADAP MINAT PENGGUNAAN *FINTECH GOPAY* PADA MAHASISWA STIE
PEMBANGUNAN TANJUNGPINANG**

Fauzi¹, Regita Destry Cahyani²

Program Studi Akuntansi, STIE Pembangunan Tanjungpinang
fauziwarman7@gmail.com¹, destryregitac@gmail.com²

Abstrak: Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *performance expectancy*, *price value*, dan *habit* terhadap minat penggunaan *fintech GOPAY* pada mahasiswa STIE Tanjungpinang. Objek penelitian ini adalah seluruh mahasiswa akuntansi STIE Pembangunan Tanjungpinang yang menggunakan *GOPAY* sebanyak 116 orang responden, menggunakan metode pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling* atau teknik sampel secara acak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji kualitas data, uji asumsi klasik, uji regresi linear berganda dan uji hipotesis dengan bantuan program JASP version 0.17.21. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa data bersifat valid, reliabel dan normal. Untuk uji heteroskedastisitas menunjukkan tidak adanya heteroskedastisitas. Berdasarkan uji hipotesis, uji t menunjukkan bahwa variabel *performance expectancy* (X1) tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *fintech GOPAY* (Y), sedangkan variabel *price value* (X2) dan *habit* (X3) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *fintech GOPAY* (Y). Pada uji koefisien determinasi, *performance expectancy*, *price value* dan *habit* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *fintech GOPAY* sebesar 54,9%.

Kata Kunci: Minat Penggunaan, *Fintech*, *Performance Expectancy*, *Price Value* dan *Habit*.

Abstract: The purpose of this study was to determine the effect of *performance expectancy*, *price value*, and *habit* on interest in using *GOPAY fintech* among STIE Tanjungpinang students. The object of this study were all accounting students at STIE Pembangunan Tanjungpinang who used *GOPAY* as many as 116 respondents, using a *purposive sampling technique* or a *random sampling technique*. The method used in this research is a *quantitative method*. The data analysis technique used was *data quality test*, *classic assumption test*, *multiple linear regression test* and *hypothesis testing* with the help of the JASP version 0.17.21 program. The results of this study indicate that the data are valid, reliable and normal. The *heteroscedasticity test* shows no *heteroscedasticity*. Based on the *hypothesis test*, the *t test* shows that the *performance expectancy variable* (X1) has no significant effect on interest in using *GOPAY fintech* (Y), while the *price value* (X2) and *habit* (X3) variables have a positive and significant effect on interest in using *GOPAY fintech* (Y). In the *coefficient of determination test*, *performance expectancy*, *price value* and *habit* have a significant effect on Interest in using *GOPAY fintech* by 54.9%.

Keywords: Interest in Use, *Fintech*, *Performance Expectancy*, *Price Value* and *Habit*.

PENDAHULUAN

Di era digital ini teknologi informasi semakin berkembang pesat dalam segala

aspek termasuk dalam dunia bisnis. Ini dapat dibuktikan dengan adanya terobosan

baru dalam bidang keuangan yaitu dengan hadirnya financial thecnology atau fintech. Financial thecnology merupakan sebuah layanan jasa keuangan baru yang dibentuk oleh perusahaan fintech dalam mempermudah dan membantu masyarakat dalam bertransaksi. Dengan hadirnya fintech dalam bidang keuangan membuat perubahan terhadap peran uang tunai yang biasa digunakan sebagai alat bertransaksi. Fintech hadir seiring dengan perubahan terhadap gaya hidup masyarakat yang banyak menggunakan teknologi informasi.

Menurut (Basalamah et al., 2022) fintech adalah suatu sistem keuangan berbasis teknologi yang menghasilkan model bisnis baru yang berdampak pada stabilitas moneter dan efisiensi serta keamanan pembayaran. Sementara NDRC (National Digital Research Centre) mendefinisikan fintech suatu layanan finansial dalam bentuk teknologi modern. Di mana suatu terobosan baru yang inovatif dalam bidang jasa keuangan dengan menggunakan sistem secara online dalam transaksinya.

Salah satu jenis *fintech* yaitu *digital payment* atau pembayaran secara digital. *Digital payment* ini banyak diminati masyarakat karena memberikan kemudahan dan keamanan bagi penggunaannya. Dengan *digital payment* penggunaannya tidak perlu membawa uang tunai lagi (*cashless*) sehingga bisa

mengurangi resiko adanya kehilangan uang dan kejahatan. Adapun produk-produk dari *digital payment* yaitu: *mobile banking*, *internet banking*, *SMS banking*, dan yang paling populer adalah dompet digital atau *e-wallet*.

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Vania, (2022) mencatat hasil survey frekuensi penggunaan dompet digital pada 2021, sebanyak 26,4% masyarakat sebulan sekali menggunakan dompet digital. Frekuensi paling sering kedua adalah beberapa bulan sekali sebanyak 22,8%. Selanjutnya frekuensi paling sering ketiga adalah sebanyak 2-3 kali sebesar 16,8%. Diikuti dengan frekuensi penggunaan seminggu sekali 9,1%, setiap hari sebesar 6,4% dan tidak menggunakan sama sekali sebesar 4%.

Menurut lavinda, (2022) Menariknya dari banyaknya kalangan yang menggunakan *e-wallet* sebagai sarana dalam bertransaksi, yang mendominasi penggunaan *e-wallet* berasal dari generasi Z. generasi Z adalah generasi yang lahir dari tahun 1995 – 2010. Pada tahun 2023 generasi Z memiliki rentang usia dari 13-28 tahun. Hal ini dikarenakan generasi Z lebih sering mengaplikasikan teknologi internet dalam kehidupan sehari-hari. sehingga mereka memiliki minat terhadap pola hidup *cashless* atau bertransaksi dengan non-tunai. Berdasarkan penelitian Maharani, (2021) menjelaskan bahwa generasi Z

sudah sangat terbiasa dengan penggunaan teknologi, karena mereka lahir di lingkungan yang sudah menerima penerapan teknologi dengan baik, sehingga penggunaan *e-wallet* atau dompet digital merupakan sebuah kebiasaan bagi generasi Z

Dengan banyaknya kemunculan berbagai produk-produk *e-wallet* tersebut menimbulkan banyak persaingan antara perusahaan-perusahaan *fintech* untuk menarik minat pengguna terhadap produk mereka. Untuk itu pada penelitian ini dirancang untuk mengidentifikasi faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi minat penggunaan *fintech*. Berdasarkan teori UTAUT2 yang dikemukakan oleh Venkatesh et al., (2012) terdapat 7 faktor yang mempengaruhi minat menggunakan teknologi informasi yaitu: *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating condition*, *hedonic motivation*, *price value*, dan *habit*.

Namun pada penelitian ini berfokus kepada 3 faktor yaitu, faktor pertama adalah *performance expectancy* hal ini dikarenakan kebanyakan pengguna tertarik menggunakan *fintech* disebabkan oleh harapan yang mereka miliki ketika menggunakannya pekerjaan mereka lebih efisien dan efektif. Faktor kedua *price value* hal ini dikarenakan banyak pengguna tertarik untuk menggunakan *fintech* disebabkan adanya penawaran harga yang

didapatkan ketika menggunakan *fintech* seperti adanya diskon, *voucher*, hingga *cashback*. Sehingga pengguna lebih tertarik dalam menggunakannya. Dan faktor ketiga adalah *habit* hal ini dikarenakan kebanyakan pengguna tertarik untuk menggunakan *fintech* karena adanya pengalaman dan kebiasaan yang telah mereka punya sehingga mereka cenderung akan menggunakannya lagi secara terus menerus.

Menurut Venkatesh (2003) dalam (Hasibuan, 2021) ekspektasi kinerja merupakan harapan penggunaan suatu sistem yang digunakan, jika mereka merasa sistem yang digunakan mampu memberikan rasa aman dan nyaman saat menggunakannya, akan mempengaruhi mereka dalam menggunakan suatu sistem. Sehingga mereka memperoleh keuntungan kinerja yang lebih cepat.

Menurut Venkatesh (2012) dalam (Hasibuan, 2021) *price value* merupakan indikator yang sangat penting dalam memperkirakan minat seseorang dalam mempengaruhi keunggulan perusahaan. *price value* adalah nilai yang dirasakan seseorang dalam menggunakan suatu teknologi tertentu. Dimana variabel ini memiliki efek yang positif terhadap minat seseorang dalam menggunakan teknologi informasi. Ini dikarenakan pengguna merasakan manfaat yang mereka dapat ketika menggunakan teknologi lebih besar

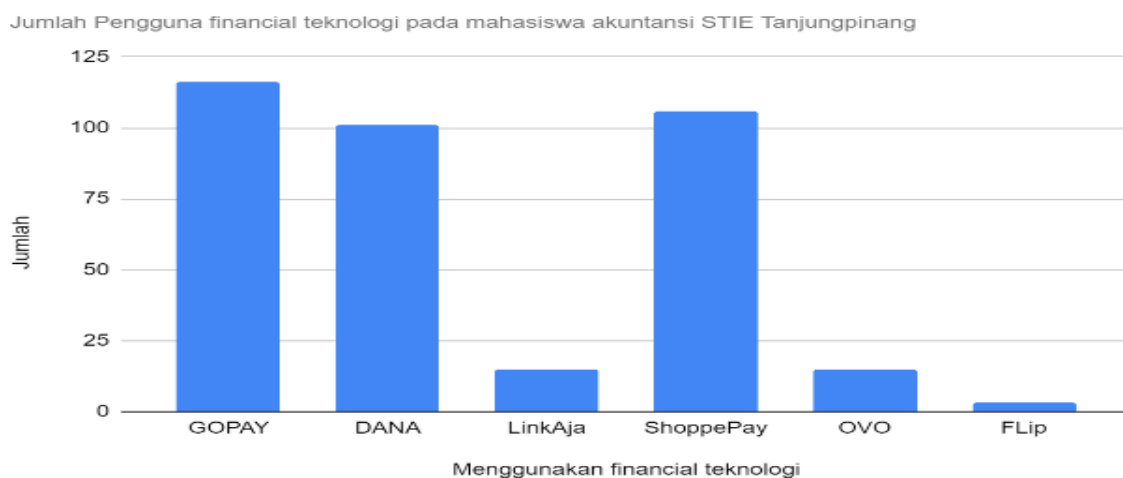
dibandingkan biaya yang mereka keluarkan untuk menggunakannya.

Menurut Faridwansyah & Widijoko, (2021) *habit* atau kebiasaan adalah faktor seberapa penting pengguna dalam menggunakan suatu teknologi tertentu, jika pengguna menggunakan suatu teknologi tertentu maka akan secara alami terbiasa dalam mengoperasikannya. Disaat pengguna merasa sudah terbiasa tentu akan meningkatkan minat untuk menggunakan suatu teknologi secara terus menerus.

Fokus pada penelitian ini pada mahasiswa jurusan akuntansi yang ada di

STIE Pembangunan Tanjungpinang. Dikarenakan mahasiswa akuntansi memiliki pemahaman yang cukup terhadap pengelolaan keuangan. Bersumber dari Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan (BAAK) STIE Pembangunan Tanjungpinang tahun 2023. jumlah mahasiswa jurusan akuntansi sebanyak 671 orang. Namun jumlah mahasiswa yang mengisi survey sebanyak 181 orang dan sisanya sebanyak 490 orang tidak mengisi survey.

Gambar 1.
Grafik Pra survey Jumlah Pengguna *Fintech* pada Mahasiswa Akuntansi STIE Tanjungpinang



Sumber : Data Olahan, 2023

Dari observasi sementara tersebut didapatkan hasil yang dapat dilihat pada diagram di atas. Yang mana sebanyak 116 orang mahasiswa memilih untuk menggunakan layanan GOPAY, sedangkan sisanya memilih menggunakan layanan ShopeePay sebanyak 106 orang, Dana

sebanyak 101 orang, OVO sebanyak 15 orang, Flip sebanyak 3 orang dan Linkaja sebanyak 15 orang.

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

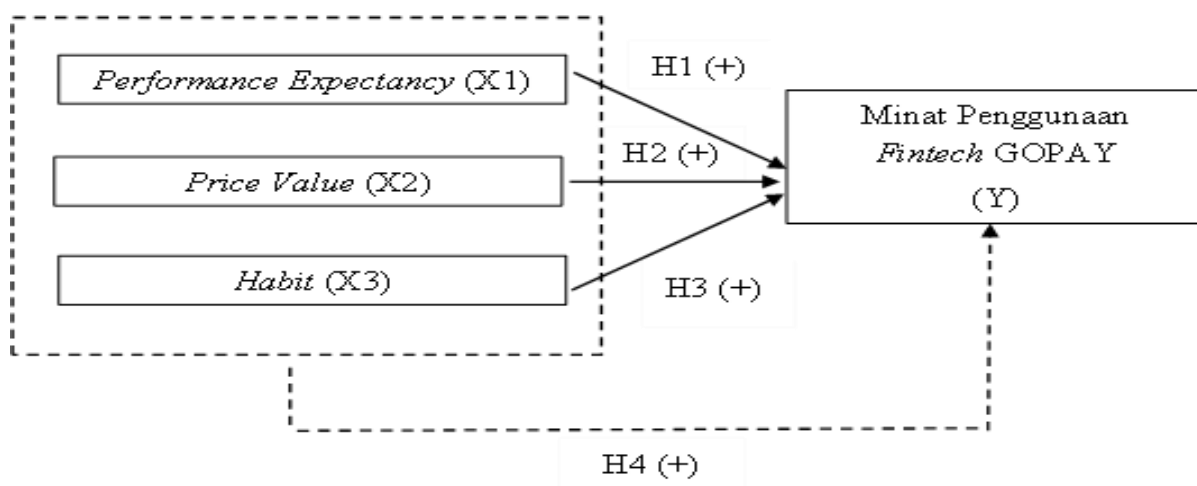
1. Apakah *performance expectancy* berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang?
2. Apakah *price value* berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang?
3. Apakah *habit* berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY

pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang?

4. Apakah *performance expectancy*, *price value*, dan *habit* berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang?

Penelitian ini memiliki kerangka pemikiran sebagai berikut:

Gambar 2. Kerangka Pemikiran



Sumber : Data Olahan, 2023

Ket : —————> = Pengaruh Parsial
 - - - - -> = Pengaruh Simultan

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, menurut (Siyoto & Sodik, 2015) metode kuantitatif adalah jenis penelitian yang menekankan pada fenomena-fenomena objektif yang dilakukan dengan menggunakan angka-angka, terstruktur, pengolahan statistik, dan percobaan terkontrol. Jenis data yang digunakan

dalam penelitian ini adalah data gabungan dari data primer dan sekunder. Sumber data primer yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan kuisisioner yang disebar kepada seluruh mahasiswa akuntansi STIE Pembangunan Tanjungpinang yang menggunakan *fintech* GOPAY. Sedangkan data sekunder diperoleh dari data

internet mengenai *fintech*. serta data jumlah mahasiswa akuntansi dari tahun 2019-2022, yang diperoleh dari Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan (BAAK) STIE.

Adapun populasi penelitian ini adalah semua mahasiswa aktif jurusan Akuntansi di STIE Pembangunan Tanjungpinang yang menggunakan layanan *fintech* GOPAY yaitu sebanyak 116 orang. Penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan metode pengambilan sampel secara acak atau *purposive sampling*. Untuk menentukan jumlah sampel yang dipilih, penulis menggunakan rumus slovin [$n=N/(1+Ne^2)$] dengan error level 5% sehingga berdasarkan perhitungan tersebut didapatkan hasil sebanyak 89,9. Setelah dibulatkan penelitian ini memiliki sampel berjumlah 90 orang.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuisisioner melalui aplikasi *google form* yang disebarluaskan melalui online. Menurut Rifa'i Abubakar, (2021) kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan daftar pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti untuk diajukan kepada responden. Isi daftar pertanyaan tersebut merupakan pertanyaan yang jawabannya digunakan dalam menjawab permasalahan di dalam penelitian tersebut.

Penelitian ini menggunakan teknik pengolahan data dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. *Editing*

Langkah pertama peneliti dalam melakukan pengolahan data adalah dengan mengedit. *Editing* merupakan proses dari memeriksa, mengklarifikasi, melihat kelengkapan data yang sudah terkumpul serta mengatasi data yang tidak lengkap. Adapun tujuan dari proses ini untuk meminimalisir kesalahan atau kelalaian dalam data yang meragukan dan tidak logis.

2. *Coding* (Pengkodean)

Coding merupakan proses menandai jawaban alternatif pada kuisisioner dalam bentuk huruf, angka, atau kode tertentu dan kemudian dikelompokkan dalam satu kategori yang sama untuk menyederhanakan jawabannya.

3. *Scoring* (Pemberian nilai)

Scoring adalah proses penilaian yang dilakukan dengan membuat kriteria dan kategori atas jawaban kuisisioner sesuai tanggapan responden serta mengubah data yang bersifat kualitatif ke dalam bentuk kuantitatif. Di dalam penelitian ini peneliti memberikan skor secara bertingkat berdasarkan skala likert. Skala likert digunakan untuk pertanyaan yang

menunjukkan tingkat kesetujuan atau ketidaksetujuan responden. Tanggapan responden diberi bobot nilai sebagai berikut:

SS	Sangat Setuju	Nilai 5
S	Setuju	Nilai 4
N	Netral	Nilai 3
TS	Tidak Setuju	Nilai 2
STS	Sangat Tidak Setuju	Nilai 1

4. *Tabulating* (Tabulasi)

Tabulating adalah proses tahapan kegiatan untuk mengumpulkan data dengan menggambarkan jawaban responden kedalam bentuk data

berkelompok dan dapat digunakan untuk menciptakan statistik dekriptif variabel yang diteliti atau variabel yang akan ditabulasi silang.

Adapun pengolahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan program *software JASP version 0.17.21*. dengan teknik analisis data meliputi: uji kualitas data berupa uji validitas dan reliabilitas, uji asumsi klasik berupa uji normalitas, uji heterokedastisitas, dan uji multikolinearitas.

Lalu uji analisis regresi linear berganda dan uji hipotesis berupa uji parsial (uji T), uji simultan (uji F) dan uji koefisien determinasi R^2 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Objek Penelitian

Tanjungpinang merupakan Ibu Kota dari Provinsi Kepulauan Riau yang memiliki peran besar dalam membantu pembangunan. Dalam pelaksanaan pembangunan, Provinsi Kepri belum sepenuhnya dapat memanfaatkan dan mengolah potensi sumber daya alam dan sumber daya manusia. Dengan mempertimbangkan hal yang akan terjadi dalam perkembangan pembangunan, Provinsi Kepri membutuhkan tenaga-tenaga profesionalisme, maka Yayasan Pembangunan Pendidikan Kejuruan (YPPK) Tanjungpinang yang selama ini telah mengolah Pendidikan Kejuruan yaitu SMK Pembangunan, membulatkan tekad

untuk menyelenggarakan pendidikan yang lebih luas namun tetap bermutu.

Awal tahun 1997 didirikan sebuah Akademi dengan program diploma III Akuntansi dan telah mendapatkan persetujuan Pendirian Akademik pada tahun 1998 yang disetujui oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 10/D/O/1998 pada tanggal 23 februari 1988 dengan status terdaftar melalui Koordinator Perguruan Tinggi Swasta Wilayah X Padang. Pada tahun 2006 Akademi Akuntansi Pembangunan (AAP) Tanjungpinang memperpanjang izin Penyelenggara Pendidikan Program Studi Akuntansi melalui Direktorat Jendral

Pendidikan Tinggi No. 66/D.T/2006 tanggal 7 Februari 2006.

Selanjutnya, di tahun yang sama Yayasan Pembangunan Pendidikan Kejuruan (YPPK) Tanjungpinang mengajukan Proposal pengembangan Akademi Akuntansi Pembangunan Tanjungpinang ke Dirje Pendidikan Tinggi Jakarta. Akhirnya, di tahun 2008, izin STIE Pembangunan Tanjungpinang keluar dengan berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional No. 160/D/O/2008 tanggal 5 Agustus 2008.

Adapun Program-program Studi yang dibuka pada STIE Pembangunan Tanjungpinang meliputi 2 program studi yaitu:

1. Program Studi Akuntansi (S1)
2. Program Studi Manajemen (S1)

Hasil Analisis

Peneliti telah melakukan uji validitas, reliabilitas dan uji asumsi klasik (uji normalitas, uji heterokedastisitas dan uji multikolinearitas) ditemukan bahwa data telah lulus uji-uji tersebut dan layak digunakan.

Uji Regresi Linear Berganda
Tabel 1. Uji Regresi Linear Berganda

Model		Unstandardized	Standard Error	Standardized	t	p
H ₀	(Intercept)	3.982	0.063		62.953	< .001
H ₁	(Intercept)	0.145	0.755		0.192	0.848
	<i>performance expectancy</i>	0.127	0.160	0.058	0.792	0.430
	<i>price value</i>	0.235	0.118	0.188	1.994	0.049
	<i>habit</i>	0.570	0.091	0.596	6.238	< .001

Sumber : Olahan JASP (2023)

Berdasarkan tabel tersebut dapat diperoleh model persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = 0,145 + 0,127 \text{ Performance Expectancy} + 0,235 \text{ Price Value} + 0,570 \text{ Habit}$$

Persamaan analisis regresi linear berganda tersebut bermakna :

- a. Hubungan *performance expectancy* dengan minat penggunaan *fintech* GOPAY adalah positif yakni 0,127. Estimasinya, bahwa setiap nilai

performance expectancy meningkat 1 maka nilai minat penggunaan *fintech* GOPAY akan meningkat sebesar 0,127.

- b. Hubungan *price value* dengan minat penggunaan *fintech* GOPAY adalah positif yakni 0,235. Estimasinya, bahwa setiap nilai *price value* meningkat 1 maka nilai minat penggunaan *fintech* GOPAY akan meningkat sebesar 0,235.

- c. Hubungan *habit* dengan minat penggunaan *fintech* GOPAY adalah positif yakni 0,570. Estimasinya, bahwa setiap nilai *habit* meningkat 1 maka nilai minat penggunaan *fintech* GOPAY akan meningkat sebesar 0,570.
- d. Nilai konstanta sebesar 0,145 menyatakan bahwa ketika variabel *performance expectancy*, *price value*, dan *habit* dianggap tidak ada atau

bernilai nol maka variabel nilai minat penggunaan *fintech* GOPAY adalah sebesar 0,145.

Dari persamaan tersebut dapat diketahui bahwa variabel *habit* adalah variabel yang memiliki pengaruh yang paling dominan, dengan koefisien regresi sebesar 0,570, hal ini dibuktikan oleh nilai koefisien regresi yang lebih besar dibanding dengan koefisien variabel yang lainnya.

Uji Parsial (Uji T)
Tabel 2. Hasil Uji Parsial (Uji T)

Model		Unstandardized	Standard Error	Standardized	t	p
H ₀	(Intercept)	3.982	0.063		62.953	< .001
H ₁	(Intercept)	0.145	0.755		0.192	0.848
	<i>performance expectancy</i>	0.127	0.160	0.058	0.792	0.430
	<i>price value</i>	0.235	0.118	0.188	1.994	0.049
	<i>habit</i>	0.570	0.091	0.596	6.238	< .001

Sumber : Olahan JASP (2023)

Pengujian Hipotesis 1,

***Performance expectancy* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY.**

Berdasarkan hasil uji hipotesis 1 yaitu *performance expectancy* berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY. Didapatkan hasil analisis yang diperoleh nilai t hitung untuk variabel *performance expectancy* sebesar 0,792. Jika dibandingkan dengan nilai t tabel sebesar 1,987934. Maka t hitung yang diperoleh jauh lebih kecil dari nilai t tabel.

Nilai signifikan sebesar 0,430 lebih besar dari nilai probabilitas 0,05 maka H₀ diterima dan H₁ ditolak. Artinya secara parsial variabel *performance expectancy* tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel minat penggunaan *fintech* GOPAY.

Pengujian Hipotesis 2,

***Price Value* berpengaruh signifikan terhadap Minat Penggunaan *Fintech* GOPAY.**

Berdasarkan hasil uji hipotesis 2 yaitu *price value* berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY.

Didapatkan hasil analisis yang diperoleh nilai *t* hitung untuk variabel *price value* sebesar 1,994. Jika dibandingkan dengan nilai *t* tabel yang sebesar 1,987934. Maka *t* hitung yang diperoleh lebih besar dari nilai *t* tabel. Nilai signifikan sebesar 0,0449 lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya secara parsial variabel *price value* berpengaruh signifikan terhadap variabel minat penggunaan *fintech* GOPAY. Sehingga variabel *price value* memiliki kontribusi terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY.

Pengujian Hipotesis 3,
***Habit* berpengaruh signifikan terhadap**
Minat Penggunaan *Fintech* GOPAY

Berdasarkan hasil uji hipotesis 3 yaitu *habit* berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY. Didapatkan hasil analisis yang diperoleh nilai *t* hitung untuk variabel *habit* sebesar 6,238. Jika dibandingkan dengan nilai *t* tabel yang sebesar 1,987934. Maka *t* hitung yang diperoleh jauh lebih besar dari nilai *t* tabel. Nilai signifikan sebesar <0,01 lebih besar dari nilai probabilitas 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya secara parsial variabel *habit* berpengaruh signifikan terhadap variabel minat penggunaan *fintech* GOPAY. Sehingga variabel *habit* memiliki kontribusi terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY.

Uji Simultan (Uji F)
Tabel 3. Hasil Uji Simultan (Uji F)

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
H ₁	Regression	18.073	3	6.024	37.063	< .001
	Residual	13.979	86	0.163		
	Total	32.052	89			

Sumber : Olahan JASP (2023)

Pengujian Hipotesis 4,
Performance Expectancy, Price value,
dan *Habit* berpengaruh signifikan
terhadap Minat Penggunaan *Fintech*
GOPAY.

Berdasarkan hasil uji hipotesis 4 yaitu *performance expectancy, price value,* dan

habit berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY. Dapat dilihat pada tabel 4.9 hasil uji F adalah perbandingan *f* hitung sebesar 37,063 lebih besar dari F tabel sebesar 2,71 dan nilai signifikan sebesar <0,01 lebih kecil dari

nilai probabilitas 0,05. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya variabel *performance expectancy*, *price value*, dan

habit secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel minat penggunaan *fintech* GOPAY.

Uji Koefisiem Determinasi R^2
Tabel 4. Hasil Uji Koefisiem Determinasi R^2

Model	R	R^2	Adjusted R^2	RMSE
H_0	0.000	0.000	0.000	0.600
H_1	0.751	0.564	0.549	0.403

Sumber : Olahan JASP (2023)

Dari tabel 4 dilihat nilai R^2 sebesar 0,549 atau 54,9% di pengaruhi oleh variabel bebas yaitu *performance expectancy* (X_1), *price value* (X_2), dan *habit* (X_3) terhadap variabel terikat minat penggunaan *fintech*. sedangkan sisanya sebesar 45,1% dijelaskan faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini seperti *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating condition*, dan *hedonic motivation*.

Pengaruh *Performance Expectancy* terhadap Minat Penggunaan *Fintech* GOPAY pada Mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *performance expectancy* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang, dibuktikan dengan nilai t hitung sebesar 0,792. Jika dibandingkan dengan nilai t tabel yang sebesar 1,987934,

Maka t hitung yang diperoleh jauh lebih kecil dari nilai t tabel. Nilai signifikan sebesar 0,430 lebih besar dari nilai probabilitas 0,05 maka H_1 ditolak dan H_0 diterima. Artinya secara parsial variabel *performance expectancy* tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang.

Hal ini dikarenakan mahasiswa sudah terbiasa memperoleh manfaat yang sama ketika menggunakan layanan *fintech* sebelumnya, sehingga ekspektasi kinerja ketika menggunakan layanan *fintech* GOPAY akan sama dengan manfaat yang mereka peroleh dari sistem pembayaran *fintech* sebelumnya. Lalu mahasiswa tertarik menggunakan layanan *fintech* GOPAY dikarenakan adanya penawaran harga yang murah. sehingga anggapan bahwa penggunaan *fintech* GOPAY bukan untuk meningkatkan pekerjaan mereka namun untuk memenuhi kebutuhan sehari-

hari. oleh karena itu *performance expectancy* tidak memengaruhi minat mahasiswa terhadap penggunaan *fintech* GOPAY.

Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nopiani & Putra, (2021) yang berjudul “Penerapan Model UTAUT2 untuk Menjelaskan Minat dan Perilaku Penggunaan *Mobile Banking*”. Diperoleh hasil bahwa variabel ekspektasi kinerja terhadap niat untuk menggunakan kembali transaksi *mobile payment* berpengaruh positif secara signifikan. Hal ini disebabkan bahwa nasabah di Kabupaten Badung dapat merasakan ketika menggunakan *mobile banking* dapat membantu menyelesaikan pekerjaan mereka lebih cepat sehingga dapat meningkatkan produktivitas mereka.

Pengaruh *Price Value* terhadap Minat Penggunaan *Fintech* GOPAY pada Mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel *price value* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa Akuntansi STIE Pembangunan Tanjungpinang, dibuktikan dengan nilai t hitung sebesar 1,994. Jika dibandingkan dengan nilai t tabel yang sebesar 1,987934. Maka t hitung yang diperoleh lebih besar dari nilai t tabel. Nilai

signifikan sebesar 0,049 lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya secara parsial variabel *price value* berpengaruh signifikan terhadap variabel minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang.

Hal ini dikarenakan rata-rata mahasiswa cenderung lebih menyukai aplikasi yang tidak mengeluarkan biaya yang mahal dan terjangkau dengan kondisi keuangan yang mereka miliki. Mengingat bahwa responden berusia 13-28 tahun dan masih berstatus mahasiswa. Sehingga untuk mengeluarkan biaya dalam penggunaan layanan *fintech* GOPAY menjadi pertimbangan bagi mahasiswa.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pada penelitian yang dilakukan oleh Andrianto, (2020) yang berjudul “Faktor Yang Mempengaruhi *Behavior Intention* Untuk Penggunaan Aplikasi Dompot Digital Menggunakan Model Utaut 2” didapatkan hasil bahwa variabel *Price Value* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan LinkAja . Hal ini dikarenakan pengguna bisa merasakan harga untuk mendapatkan aplikasi dompet digital LinkAja masih masuk akal dan sesuai dengan layanan yang telah dijanjikan. Sehingga pengguna bersedia untuk membayar seharga yang telah ditetapkan untuk dapat menggunakan aplikasi dompet digital LinkAja.

Pengaruh *Habit* terhadap Minat Penggunaan *Fintech* GOPAY pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel *habit* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa akuntansi STIE Pembangunan Tanjungpinang, dibuktikan dengan nilai t hitung sebesar 6,238. Jika dibandingkan dengan nilai t tabel yang sebesar 1,987934. Maka t hitung yang diperoleh jauh lebih besar dari nilai t tabel. Nilai signifikansi sebesar $< 0,01$ lebih besar dari nilai probabilitas 0,05 maka H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya secara parsial variabel *habit* berpengaruh signifikan terhadap variabel minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang. Tidak dapat dipungkiri bahwa generasi Z merupakan generasi yang sudah terbiasa menggunakan teknologi, mengingat bahwa responden didominasi oleh mahasiswa yang berusia 13-28, yang merupakan generasi Z. sehingga untuk menggunakan layanan *fintech* GOPAY adalah sebuah kebiasaan bagi mereka dikarenakan metode pembayaran GOPAY sangat mudah digunakan, dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Maharani, 2021) yang berjudul “Minat Generasi Z Menggunakan

Kembali Transaksi *Mobile Payment* dengan Pendekatan Model UTAUT2”. dimana didapatkan hasil penelitian bahwa variabel *Habit* berpengaruh positif secara signifikan terhadap minat menggunakan *mobile payment*. Karena penggunaanya sudah terbiasa menggunakan metode pembayaran *mobile payment* sehingga hal tersebut menjadi alasan bagi mereka untuk menggunakan kembali transaksi *mobile payment* dikemudian hari.

Pengaruh *Performance Expectancy*, *Price Value* dan *Habit* terhadap Minat Penggunaan *Fintech* GOPAY pada Mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang

Pada penelitian ini hasil uji F adalah perbandingan f hitung sebesar 37,063 lebih besar dari F tabel sebesar 2,71 dan nilai signifikansi sebesar $< 0,01$ lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya variabel *performance expectancy*, *price Value*, dan *habit* secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel minat penggunaan *fintech* GOPAY Pada Mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dengan Pengaruh *performance*

expectancy, *price value*, dan *habit* terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY Pada Mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang, Pada Penelitian ini maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. *Performance expectancy* tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang, dibuktikan dengan nilai *t* hitung sebesar 0,792 lebih kecil dari nilai *t* tabel yang sebesar 1,987934 dengan nilai signifikansi $0,430 > 0,05$.
2. *Price value* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang, dibuktikan dengan nilai *t* hitung sebesar 1,994 lebih besar dari nilai *t* tabel yang sebesar 1,987934 dengan nilai signifikansi $0,049 > 0,05$.
3. *Habit* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang, dibuktikan dengan nilai *t* hitung sebesar 1,994 lebih besar dari nilai *t* tabel yang sebesar 1,987934 dengan nilai signifikansi $0,049 > 0,05$.
4. Variabel *performance expectancy*, *price value*, dan *habit* secara bersama-sama berpengaruh

signifikan terhadap variabel minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang. Hal ini dibuktikan oleh nilai *F* hitung sebesar 37,063 lebih besar dari *F* tabel sebesar 2,71 dan nilai signifikansi sebesar $< 0,01$ lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05. Dan hasil dari nilai R^2 0,549 atau 54,9% di pengaruhi oleh variabel bebas yaitu *performance expectancy* (X1), *price value* (X2), dan *habit* (X3) terhadap variabel terikat minat penggunaan *fintech* (Y). sedangkan sisanya sebesar 45,1% dijelaskan faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini seperti *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating condition*, dan *hedonic motivation*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dengan pengaruh *performance expectancy*, *price value*, dan *habit* terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang, diambil kesimpulan di atas, berikut beberapa saran yang dapat disampaikan:

1. Diharapkan pihak perusahaan dapat lebih memperhatikan terhadap faktor *performance expectancy*, agar minat penggunaan *fintech* GOPAY dapat mengalami peningkatan.

2. Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa variabel *price value*, dan *habit* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *fintech* GOPAY pada mahasiswa STIE Pembangunan Tanjungpinang. Maka dari itu disarankan bagi perusahaan untuk dapat mempertahankan kualitas pelayanan dalam faktor *price value*, seperti penawaran harga yang terjangkau kompetitif Sehingga dapat meningkatkan minat penggunaan *fintech* GOPAY. dan faktor *habit* seperti kemudahan fitur pembayaran, karena seharusnya penggunaan *fintech e-wallet* tidak membutuhkan upaya dan waktu lama untuk mempelajari penggunaannya, sehingga memungkinkan penggunanya dapat menggunakannya lebih cepat dan pada akhirnya akan menjadi sebuah kebiasaan.
3. Bagi penelitian selanjutnya, agar dapat mengembangkan penelitian dengan mengambil variabel lain yang dapat memengaruhi minat penggunaan *fintech* seperti *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating condition*, dan *hedonic motivation*.

DAFTAR PUSTAKA

Andrianto, A. (2020). Faktor Yang Mempengaruhi Behavior Intention Untuk Penggunaan Aplikasi Dompnet

Digital Menggunakan Model Utaut2. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, 25(2), 111–122.

<https://doi.org/10.35760/eb.2020.v25i2.2412>

Basalamah, R., Nurdin, N., Haekal, A., Noval, & Abdul Jalil. (2022). Risiko Terhadap Minat Menggunakan Financial Technology (Fintech) Gopay. *Jurnal Ilmu Ekonomi Dna Bisnis Islam*, 4(1).

Faridwansyah, M., & Widijoko, G. (2021). *Minat Konsumen Pada Penggunaan Zilingo Berdasarkan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* 2. 9.

Hasibuan, H. T. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Layanan Financial Technology Peer To Peer Lending Syariah. *E-Jurnal Akuntansi*, 31(5), 1201. <https://doi.org/10.24843/EJA.2021.v31.i05.p10>

lavinda. (2022, January 13). *Survei KIC: Gen Z Lebih Pilih Pakai e-Wallet Dibanding ATM Bank*. Katadata.Co.Id.

Maharani, Y. (2021). Minat Generasi Z Menggunakan Kembali Transaksi Mobile Payment: Pendekatan Model UTAUT 2. *JURNAL AKUNTANSI DAN BISNIS : Jurnal Program Studi Akuntansi*, 7(2), 140–154. <https://doi.org/10.31289/jab.v7i2.5641>

Nopiani, N. K. R., & Putra, I. M. P. D. (2021). Penerapan Model UTAUT 2 untuk Menjelaskan Minat dan Perilaku Penggunaan Mobile Banking. *E-Jurnal Akuntansi*, 31(10), 2621. <https://doi.org/10.24843/eja.2021.v31.i10.p17>

Rifa'i Abubakar, M. . (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. In *Antasari Press*.

Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media.

Vania, Hanna Farah. (2022, July 29).

Frekuensi Penggunaan Dompot Digital di Indonesia. Katadata.Co.Id. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/07/29/frekuensi-penggunaan-dompot-digital-di-indonesia>

Venkatesh, V., Thong, J. y. ., & Xu, X. (2012). Consumer Acceptance and

Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology by Viswanath Venkatesh, James Y.L. Thong, Xin Xu :: SSRN. *MIS Quarterly*, 36(1), 157–178. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2002388