

Analisis Intensi Penggunaan Mobile Banking dengan Pendekatan Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT)

Nurfitri Iriani Utami

Institut Agama Islam Negeri Fattahul Muluk Papua
nurfitriiutami@gmail.com

Abd. Karman

Institut Agama Islam Negeri Fattahul Muluk Papua
abdul.karman@iainfmpapua.ac.id

Moh. Syarifudin

Institut Agama Islam Negeri Fattahul Muluk Papua
msyarifudin4@gmail.com

Abstract. *The massive digital transformation was escalating due to the emergence of the Covid-19 Pandemic occurred in almost all industrial sectors including the banking sector. To respond to this challenge, banking presents an innovation that is Mobile Banking. However, the use of Mobile Banking services in the community is considered not optimal. The data obtained from the Financial Inclusion Insight shows that only 32.2% of adults know about electronic money and Digital Banking. Due to the lack of utilization of Mobile Banking in the midst of the onslaught of essential digital transformation, it is interesting to know what indicators trigger people to be interested in using Mobile Banking. This study employs the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Model to analyze the factors that drive the intention of the students of LAIN Fattahul Muluk Papua to use Mobile Banking.*

This study is an explanatory quantitative research and the type of data used is primary data obtained from the distributed questionnaires that use Likert scale. The method used to take the samples is the Proportionate Stratified Random Sampling technique and the number of respondents are 100 students of LAIN Fattahul Muluk Papua who use Mobile Banking. The data analysis method used in this study is multiple linear regression using the SPSS 24 version application. This study uses 4 main constructs of the UTAUT Model, namely Performance Expectations, Effort Expectations, Social Influences and Facilitating Conditions to determine their influence on the Behavioral Interests of the students of LAIN Fattahul Muluk Papua in using Mobile Banking application.

The results of this study indicate that partially Effort Expectations and Facilitating Conditions have a significant influence on Behavioral Interest with the results of each t count is greater than the t table that is $2.851 > 1.985$ and $5.541 > 1.985$. The Performance Expectations have no significant effect with t count is smaller than t table ($0.539 < 1.985$) and Social Influence has a negative influence on Behavioral Interest with t count ($-0.141 < 1.985$). Meanwhile, simultaneously, the four variables have a significant influence as proven by the f count value that is greater than the f table, which is $38.76 > 2.47$ with a determination coefficient of 0.645. It means that all four aspects influence the Behavioral Interest by 65% and the rest are influenced by variables other than the independent variables in this study.

Keywords: UTAUT, Behavioral Interest, and Mobile Banking

Received:

June 25, 2022

1st Revision:

June 26, 2022

Published:

June 30, 2022



Abstrak. Penelitian Transformasi digital besar-besaran yang dieskalasi dengan munculnya Pandemi Covid-19 terjadi hampir diseluruh sektor industri termasuk sektor Perbankan. Untuk menjawab tantangan ini, perbankan menghadirkan inovasi yaitu Mobile Banking. Namun, penggunaan layanan Mobile Banking pada masyarakat dinilai belum maksimal. Data dari Financial Inclusion Insight menunjukkan bahwa hanya 32,2% orang dewasa yang mengetahui tentang uang elektronik dan Perbankan Digital. Dengan masih kurangnya pemanfaatan Mobile Banking ditengah gempuran esensialnya transformasi digital, maka menarik untuk mengetahui indikator apa yang memicu masyarakat berminat menggunakan Mobile Banking. Dalam penelitian ini digunakanlah Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology untuk menganalisis apa saja faktor yang mendorong intensi penggunaan Mobile Banking pada Mahasiswa IAIN Fattahul Muluk Papua.

Penelitian ini ialah penelitian kuantitatif eksplanatori dan jenis data yang digunakan adalah data primer diperoleh dari penyebaran kuesioner dengan menggunakan skala likert. Metode pengambilan sampel diperoleh dengan teknik Proportionate Stratified Random Sampling dengan jumlah responden sebanyak 100 Mahasiswa IAIN Fattahul Muluk Papua pengguna Mobile Banking. Metode analisa data yang dipakai dalam penelitian ini adalah regresi linear berganda dengan aplikasi SPSS versi 24. Penelitian ini menggunakan 4 konstruk utama Model UTAUT yaitu Harapan Kinerja, Harapan Usaha, Pengaruh Sosial dan Kondisi yang Memfasilitasi untuk mengetahui pengaruhnya terhadap Minat Perilaku penggunaan aplikasi Mobile Banking pada Mahasiswa IAIN Fattahul Muluk Papua.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara parsial Harapan Usaha dan Kondisi yang memfasilitasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Minat Perilaku dengan hasil masing-masing t hitung lebih besar dari pada t tabel yaitu $2.851 > 1.985$ dan $5.541 > 1.985$. Adapun Harapan Kinerja tidak memiliki pengaruh yang signifikan dengan t hitung lebih kecil dari t tabel ($0.539 < 1.985$) dan untuk Pengaruh Sosial memiliki pengaruh negative terhadap Minat perilaku dengan t hitung ($-0.141 < 1.985$). Sedangkan secara simultan, keempat variabel memiliki pengaruh yang signifikan, dibuktikan dengan nilai f hitung lebih besar dari pada f tabel yaitu $38.76 > 2.47$ dengan nilai koefisien determinasi sebesar 0.645 yang berarti keempatnya secara bersama-sama memengaruhi minat perilaku sebesar 64% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain diluar variabel independen dalam penelitian ini.

Kata kunci: UTAUT, Minat Perilaku, dan Mobile Banking.

Diterima:

25 Juni 2022

Direvisi:

26 Juni 2022

Dipublikasi:

30 Juni 2022



PENDAHULUAN

Sudah dimulai sejak 2012 lalu, dunia telah memasuki era baru revolusi industri yang keempat. Begitupun saat ini, kita telah memasuki era ekonomi baru yang mengutamakan kemudahan dan kenyamanan konsumen. Dalam dunia bisnis sendiri, dampak dari revolusi ini ialah efisiensi dan cara baru disetiap *value chain*/rantai pasok dari setiap produk yang dihasilkan serta disrupsi di berbagai industry terutama yang bertemakan *sharing economy*. (Abd Karman et al., 2022)

Salah satu alat dan bentuk dari realitas revolusi digital yang paling nyata dan dekat dengan masyarakat adalah hadirnya *mobile phone* atau telepon genggam yang sudah banyak mengadaptasi teknologi AI sehingga disebut-sebut sebagai *smartphone* atau telepon pintar. *Mobile phone* dengan segala kecanggihannya menyediakan segala macam kebutuhan seorang individu dengan hanya sebuah perangkat digengaman tangan.

Adanya berbagai inovasi dibidang teknologi dan juga dibatasinya berbagai kegiatan masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya mendesak berbagai lembaga, perusahaan dan institusi untuk memepercepat transformasi, mengubah cara bisnis menjadi ramah pandemi. Salah satu lembaga yang vital dan mendapat tuntutan utama dalam sektor ekonomi tentunya industry Perbankan. Peran perbankan terwujud dalam fungsi bank sebagai lembaga intermediasi keuangan (*financial intermediary institution*). Bank, menjadi jembatan bagi orang yang ingin menyimpan uangnya di bank dalam bentuk simpanan dan menyalurkannya dalam bentuk pinjaman atau kredit. Sehingga sangat esensial bagi bank untuk “*keep up*” dengan perkembangan jaman dan memenuhi segala kebutuhan nasabahnya. Kabar baiknya, Perbankan di Indonesia sudah mulai mengembangkan dan menerapkan konsep Digital Banking bahkan dari sebelum adanya pandemi.

Ditengah gempuran teknologi digital, utilitas utama bank saat ini tidak lagi harus didapat melalui kantor cabang Bank atau ATM, melainkan tertanam di dalam ponsel pintar, internet protocol layer, data, antamuka (*interface*), dan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*). Di tengah sergapan layanan pembayaran instan yang mewabah seperti sekarang ini, artefak dan produk perbankan jadul (zaman dahulu) –mata uang fisik, buku cek, kartu debit, kartu kredit, transfer kawat, dan lainnya- akan musnah.

Transaksi dan layanan perbankan cukup diakses dengan adanya ponsel di genggam tangan. Salah satu inovasi yang diluncurkan oleh perbankan digital ialah *Mobile Banking*. Menurut pengertian dari Otoritas Jasa Keuangan, *Mobile Banking* sendiri merupakan layanan yang memungkinkan nasabah bank melakukan transaksi perbankan melalui ponsel atau *smartphone*. Layanan *Mobile Banking* dapat digunakan dengan menggunakan menu yang sudah tersedia pada SIM (*Subscriber Identity Module*) Card, USSD (*Unstructured Supplementary Service Data*), atau melalui aplikasi yang dapat diunduh dan diinstal oleh nasabah.



Hadirnya *Mobile Banking* memiliki kelebihan dan beberapa kekurangan. Kekurangan yang pertama ialah dibutuhkannya perangkat smartphone dan juga konektivitas internet yang lancar untuk mengakses layanannya, dalam hal keamanan banyak risiko atau kejahatan yang perlu diwaspadai seperti penipuan yang menyamar sebagai institusi keuangan untuk menanyakan detail rekening bank dan fitur keamanan melalui koneksi yang terenkripsi bisa di-hack jika smartphone hilang atau dicuri. Namun sisi manfaatnya dan kegunaan yakni mulai dari melakukan pengecekan saldo dan riwayat transaksi, melakukan transfer atau transaksi antar orang maupun bank, memberikan layanan pembayaran tagihan secara elektronik seperti bayar listrik, pulsa, paket internet, PDAM, dan lain sebagainya. Lalu yang terpenting, keseluruhan layanan dapat dilakukan cukup dengan ponsel di genggam tangan. Sangat mudah, praktis dan ringkas.

Dari data Mandiri Research Group, hanya 24 persen dari desa atau kota madya yang memiliki kantor cabang perbankan. Dengan perubahan sikap dan gaya hidup masyarakat atau *behaviorial sifting*, rendahnya literasi digital dan gap pembangunan fasilitas elektronik yang mendukung penggunaan *Mobile Banking*. Maka, dinilai perlu adanya kapabilitas untuk memahami bagaimana reaksi nasabah dan model perilaku apa yang bisa digunakan dalam berbagai skenario untuk memahami indikator apa yang memicu masyarakat mau menerima dan menggunakan aplikasi teknologi baru dalam perbankan yakni *Mobile Banking*. Model pemanfaatan dan penggunaan teknologi informasi telah banyak dikembangkan oleh para peneliti. Salah satunya, Venkatesh bersama rekan-rekannya melakukan penelitian dan merumuskan mengenai *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT).

Dengan demikian, menjadi menarik untuk melakukan penelitian di Provinsi Papua, karena Provinsi Papua merupakan provinsi paling timur Indonesia dan mayoritas kabupatennya masih tergolong daerah 3T (Terdepan, Terpencil, Tertinggal) dengan jumlah UMKM masih rendah (Marasabessy & Karman, 2022).

Maka penelitian fokus tentang Analisis Intensi Penggunaan *Mobile Banking* dengan Pendekatan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) dengan subjek penelitian pada Mahasiswa IAIN Fattahul Muluk Papua untuk memahami bagaimana minat mahasiswa menggunakan *Mobile Banking* serta faktor-faktor yang mempengaruhinya, dengan menggunakan 4 konstruk utama model UTAUT yaitu Harapan Kinerja, Harapan Usaha, Pengaruh Sosial serta Kondisi yang Memfasilitasi.

KAJIAN LITERATUR

Mobile Banking

A. Pengertian *Mobile Banking*

Otoritas Jasa Keuangan dalam websitenya menyampaikan bahwa pengertian dari *Mobile Banking* ialah layanan perbankan yang juga dapat diakses langsung melalui ponsel seperti SMS banking, namun memiliki tingkat kecanggihan yang lebih tinggi. Bank bekerja sama dengan operator seluler, sehingga dalam SIM Card (kartu *chips* seluler) *Global for Mobile communication* (GSM) sudah dipasangkan program khusus untuk bisa melakukan transaksi perbankan (Otoritas Jasa Keuangan, 2022).

Ronald Hutabarat mendefinisikan *Mobile Banking* sebagai sebuah fasilitas perbankan melalui komunikasi bergerak seperti *handphone* dengan penyediaan fasilitas yang hampir sama dengan ATM kecuali mengambil uang *cash* (Hafidz Adityawan, 2019). Pengertian ini benar adanya walaupun sekarang perbankan telah meningkatkan inovasinya dengan kemampuan penarikan uang di ATM yang *cardless* atau tidak memerlukan kartu debit. Cukup menggunakan aplikasi *Mobile Banking* dan nomor token yang akan dikeluarkan sesuai dengan nominal yang telah dipilih untuk ditarik, yang mana token tersebut akan hangus dalam kurun waktu satu jam. Bank yang telah menerapkan layanan ini di Indonesia ialah Bank Cabang Asia (BCA) dan Bank Mandiri.

Dari segi manfaat, *Mobile Banking* dinilai jauh lebih praktis dikarenakan tidak perlu membawa dan menghitung uang tunai dan tentunya juga aman karena dilengkapi dengan keamanan berupa PIN, bahkan beberapa aplikasi *Mobile Banking* sekarang memiliki pembaruan yaitu nasabah dapat log in aplikasi cukup dengan fingerprint. *Mobile Banking* juga tentunya memudahkan transaksi baik finansial seperti cek saldo, cek 5bagi rekening maupun transaksi non-finansial seperti transfer antar rekening, antar bank, pembayaran tagihan telepon, listrik, pembelian pulsa, pengisian saldo *e-wallet*, pembayaran *e-commerce*, dan lain sebagainya. Keseluruhan transaksi dapat dilakukan tanpa harus dating ke ATM ataupun ke cabang cukup dengan adanya ponsel pintar dan jaringan internet.

B. Penggunaan dan Keamanan *Mobile Banking*

Adapun untuk penggunaannya, penggunaan *Mobile Banking* dinilai cukup mudah dan juga dapat dimengerti. Otoritas Jasa Keuangan dalam websitenya merilis panduan dalam menggunakan *Mobile Banking* yaitu dengan memiliki rekening perbankan terlebih dahulu kemudian mendatangi ATM atau kantor cabang bank yang dipilih untuk mendaftar melalui menu yang tersedia atau melalui *Customer Service*. Setelah memiliki akun dan mendaftarkan rekening di aplikasi *Mobile Banking*, nasabah atau pengguna bisa mulai bertransaksi dengan memastikan



layanan aplikasi sudah terinstal di *handphone* yang sebelumnya bisa di download di Google Play/Apple Store.

C. *Mobile Banking* dalam Perbankan Syariah

Bank Indonesia memaparkan bahwa Bank Syariah merupakan lembaga intermediasi dan penyedia jasa keuangan yang bekerja berdasarkan etika dan lembaga nilai Islam, khususnya yang bebas dari bunga (riba), bebas dari kegiatan spekulatif yang nonproduktif seperti perjudian (maysir), bebas dari hal-hal yang tidak jelas dan meragukan (gharar), berprinsip keadilan, dan hanya membiayai kegiatan usaha yang halal (Ascarya & Diana, 2022).

Dalam praktiknya menerapkan nilai dan ketentuan berdasarkan syariat Islam. Bank syariah mempunyai dua peran utama, yaitu sebagai badan usaha (*tammil*) dan badan lembaga (*maal*). Sebagai badan usaha, bank syariah mempunyai beberapa fungsi, yaitu sebagai manajer investasi, investor, dan jasa pelayanan. Sebagai manajer investasi, bank syariah melakukan penghimpunan dana dari para investor/nasabahnya dengan prinsip *wadi'ah yad dhamanah* (titipan), *mudharabah* (bagi hasil) atau *ijarah* (sewa). Sebagai investor, bank syariah melakukan penyaluran dana melalui kegiatan investasi dengan prinsip bagi hasil, jual beli, atau sewa.

Dalam hal jasa dan pelayan Bank Syariah juga tidak mau kalah dengan Bank Konvensional, menghadirkan inovasi berupa *Mobile Banking*. Yang mana didalamnya memuat hampir seluruh fungsi perbankan yang disebutkan diatas. Keseluruhan fungsi tersebut dapat diakses hanya dengan telpon genggam dan jaringan internet. Hadirnya *Mobile Banking* sendiri ini tentunya didasarkan sebagian pada nilai-nilai hukum Islam.

Dalam Islam, jika hendak memperoleh hasil yang terbaik dalam usahanya maka hendaklah pula memberikan produk dan layanan jasa yang terbaik, jangan memberikan yang buruk dan tidak berkualitas. Seperti teruang dalam surat Al-Baqarah ayat 267:

أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَنْفُسُوا مِنْ طَيِّبَاتِ مَا كَسَبْتُمْ وَمِمَّا أَخْرَجْنَا لَكُمْ مِنَ الْأَرْضِ ۖ وَلَا تَيَمَّمُوا الْخَبِيثَ مِنْهُ تُنْفِقُونَ وَلَسْتُمْ بِأَخِيهِ
إِلَّا أَنْ تُغْمِضُوا فِيهِ ۗ وَاعْلَمُوا أَنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ حَمِيدٌ

Terjemahnya: “Hai orang-orang yang beriman, nafkahkanlah (di jalan Allah) sebagian dari hasil usahamu yang baik-baik dan sebagian dari apa yang Kami keluarkan dari bumi untuk kamu. Dan janganlah kamu memilih yang buruk-buruk lalu kamu menafkahkan daripadanya, padahal kamu sendiri tidak mau mengambilnya melainkan dengan memicingkan mata terhadapnya. Dan ketahuilah, bahwa Allah Maha Kaya lagi Maha Terpuji. (Kementerian Agama Republik Indonesia, 2012).

Maka perbankan syariah diwajibkan untuk senantiasa mengusahakan pelayanan yang maksimal bagi seluruh nasabahnya, termasuk didalamnya ialah meningkatkan layanan inovasi aplikasi *Mobile Banking* yang dipastikan memiliki banyak manfaat bagi nasabah. Dalam Islam pun, diwajibkan untuk memanfaatkan suatu hal dengan maksimal. Dalam konsep maslahatnya Imam Ghozali mengatakan Sesungguhnya kewajiban mengambil manfaat dan menolak setiap yang membahayakan adalah merupakan tujuan seluruh makhluk. Sedangkan

kemaslahatan makhluk dalam menghasilkan tujuan mereka adalah terpeiharanya masahat berdasarkan tujuan syari'at (K.H.A Wahab Afif, 1995).

D. *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)*

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology atau yang di singkat UTAUT merupakan sebuah model teori yang memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana penerimaan dan juga penggunaan suatu user/pengguna terhadap teknologi sistem informasi (Venkatesh et al., 2003). Sebelumnya pendekatan untuk mengetahui sejauh mana seseorang menerima, berminat dan menggunakan suatu hal telah banyak dikeluarkan oleh banyak ilmuwan seperti *Theory of Reasoned Action* (TRA) oleh Ajzen lalu *Theory of Planned Behaviour* oleh Lee dan Kotler.

Untuk teknologi sendiri, telah ada *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dibuat oleh Davis sebagai pendahulu. Namun, Venkatesh, et al. dalam hal ini menggabungkan 8 teori pendahulunya untuk menyusun model terbaru yang menjelaskan penerimaan seseorang akan teknologi. UTAUT yang dikembangkan oleh Venkatesh, et al. menggabungkan fitur-fitur yang berhasil dari delapan teori penerimaan teknologi terkemuka menjadi satu teori. Kedelapan teori terkemuka yang disatukan di dalam UTAUT adalah: Theory of Reasoned Action (TRA), *Technology Acceptance Model* (TAM), Motivational Model (MM), Theory of Planned Behavior (TPB), Combined TAM and TPB (C-TAM-TPB), Model of PC Utilization (MPCU), Innovation Diffusion Theory (IDT), dan *Social Cognitive Theory* (SCT).

Tabel 2. 1. Teori-teori konstruk yang mendasari Model UTAUT

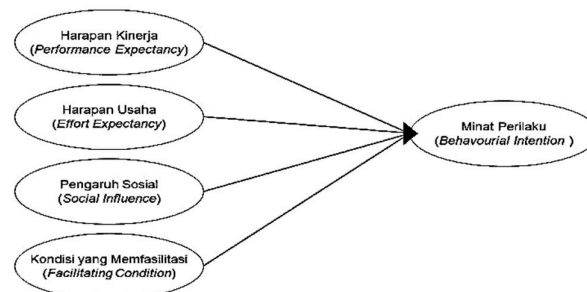
No	Nama Teori	Peneliti dan Tahun Penelitian	Pengertian
1.	Theory of Reasoned Action (TRA)	Fishbein dan Azjen (1975)	Teori untuk memprediksi perilaku manusia yaitu dengan cara menganalisis hubungan antara berbagai kriteria kinerja dan sikap seseorang, niat, dan norma subyektif.
2.	Theory of Planned Behavior (TPB)	Ajzen (1988)	Teori yang digunakan untuk memenuhi keadaan ketika perilaku seseorang tidak sukarela dengan memasukkan prediktor niat dan perilaku yang mengacu pada keyakinan tentang adanya faktor yang dapat memfasilitasi atau menghalangi kinerja suatu perilaku tertentu.
3.	Technology Acceptance Model (TAM)	Davis F.D (1989)	Mengidentifikasi reaksi dan persepsi seseorang terhadap suatu yang menentukan sikap dan perilaku orang tersebut dengan cara membuat model perilaku seseorang sebagai suatu fungsi dari tujuan perilaku dimana tujuan perilaku ditentukan oleh sikap atas perilaku tersebut.
4.	Motivational Model (MM)	Davis, et al. (1992)	Teori motivasi yang dikembangkan untuk memprediksi penerimaan dan penggunaan teknologi.
5.	Combined TAM and TPB (C-TAM-TPB)	Taylor dan Todd (1995)	Model hibrida dari TPB dengan TAM yang memberikan penjelasan akurat mengenai penentu penerimaan dan perilaku penggunaan suatu teknologi tertentu.
6.	Model of PC Utilization (MPCU)	Thompson, Higgins and Howell, (1991)	Menilai pengaruh dari kondisi-kondisi yang mempengaruhi dan memfasilitasi, faktor sosial, kompleksitas, kesesuaian tugas dan konsekuensi jangka panjang terhadap pemanfaatan PC
7.	Innovation Diffusion Theory (IDT)	Moore and Benbasat, (1991)	Diadopsi dari penerapan teknologi IDT dapat mengukur persepsi masyarakat dengan menggunakan tujuh atribut kunci.

8.	Social Cognitive Theory (SCT)	Bandura (1977)	Mengidentifikasi perilaku manusia sebagai interaksi dari faktor pribadi, perilaku, dan lingkungan yang bertujuan memberikan kerangka untuk memahami, memprediksi, dan mengubah perilaku manusia. (Jati. Jatmiko, 2012)
----	-------------------------------	----------------	--

Setelah mengkolaborasikan 8 teori penelitian terdahulunya, Venkatesh beserta rekannya merumuskan 4 konstruk utama dari Model UTAUT yaitu Harapan Kinerja (*Performance Expectancy*), Harapan Usaha (*Effort Expectancy*), Pengaruh Sosial (*Social Influence*) dan Kondisi yang Memfasilitasi (*Facilitating Conditions*) yang memiliki pengaruh secara langsung terhadap Minat Perilaku (*Behavioral Intention*) lalu kemudian Kondisi yang Memfasilitasi (*Facilitating Conditions*) bersama dengan Minat Perilaku (*Behavioral Intention*) berpengaruh terhadap Perilaku Menggunakan (*Use Behaviour*). Terdapat juga 4 variabel moderat yang berpengaruh terhadap hubungan konstruk utama yaitu jenis kelamin (*gender*), usia (*age*), pengalaman (*experience*), dan kesukarelaan menggunakan (*voluntariness of use*).

Pada peneliti memfokuskan penelitian dengan 4 konstruk utama UTAUT dan tidak menambahkan 4 konstruk moderat yang ada pada model UTAUT. Penelitian ini juga hanya meneliti sampai di Minat Perilaku (*Behavioral Intention*) untuk memfokuskan penelitian pada intensi Mahasiswa dalam menggunakan Mobile Banking. Sehingga, gambaran dari variabel penelitian ini ialah:

Gambar 2. 1 Penerapan Konstruk *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) pada Penelitian Ini.



A. Harapan Kinerja (*Performance Expectancy*)

Performance Expectancy (Ekspektasi Kinerja) didefinisikan sebagai tingkat dimana seseorang mempercayai bahwa suatu teknologi sistem informasi akan membantu orang tersebut sebagai user/pengguna untuk memperoleh keuntungan-keuntungan kinerja pada pekerjaan yang mengaplikasikan sistem informasi tersebut (Venkatesh et al., 2003). Dalam konsep Ekspektasi Kinerja ini terdapat gabungan variabel-variabel yang diperoleh dari 8 model penelitian pembentuk UTAUT yang telah disebutkan sebelumnya, yaitu:

1. Persepsi Terhadap Kegunaan (*Perceived usefulness*)

Persepsi terhadap kegunaan (*perceived usefulness*) didefinisikan sebagai seberapa jauh seseorang percaya bahwa menggunakan suatu sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Variabel penelitian ini terdapat pada penelitian Davis (1989) dan Davis, et al. (1989) yaitu *Technology Acceptance Model* (TAM) dan juga *Combined TAM and TPB*. (Ajzen, 1991).

2. Motivasi Ekstrinsik (*Extrinsic motivation*)

Motivasi ekstrinsik (*extrinsic motivation*) ialah persepsi yang diinginkan pemakai untuk melakukan suatu aktivitas karena dianggap sebagai alat untuk mencapai hasil bernilai yang berbeda dari aktivitas itu sendiri seperti kinerja pekerjaan, pembayaran, dan promosi-promosi. (Davis et al., 1992)

3. Kesesuaian Pekerjaan (*Job Fit*)

Kesesuaian pekerjaan (*job fit*) didefinisikan bagaimana kemampuan-kemampuan dari suatu sistem meningkatkan kinerja pekerjaan individual (Thompson et al., 1991).

4. Keuntungan Relatif (*Relative advantage*)

Keuntungan relatif (*relative advantage*) didefinisikan sebagai seberapa jauh menggunakan sesuatu inovasi yang dipersepsikan akan lebih baik dibandingkan menggunakan pendahulunya. Variabel penelitian ini terdapat pada penelitian Moore dan Benbasat yaitu *Innovation Diffusion Theory* (IDT). (Moore & Benbasat, 1991).

5. Ekspektasi-ekspektasi Hasil (*Outcome expectations*)

Ekspektasi-ekspektasi hasil (*outcome expectations*) didefinisikan sebagai sesuatu yang berhubungan dengan konsekuensi-konsekuensi dari perilaku. Berdasarkan pada bukti empiris, mereka dipisahkan kedalam ekspektasi-ekspektasi kinerja (*performance expectations*) dan ekspektasi-ekspektasi personal (*personal expectations*). Variabel penelitian ini terdapat pada penelitian Compeau dkk yaitu *Social Cognitive Theory* (SCT). (Compeau et al., 1999)

B. Harapan Usaha (Effort Expectancy)

Ekspektasi usaha (*Effort Expectancy*) didefinisikan sebagai tingkat dimana seseorang mempercayai kemudahan penggunaan teknologi sistem informasi akan dapat mengurangi upaya dalam hal ini tenaga dan waktu seorang user/pengguna dalam melakukan pekerjaannya. Dalam konsep kspektasi usaha ini terdapat gabungan variabel-variabel yang diperoleh dari model-model penelitian pembentuk UTAUT yang telah disebutkan sebelumnya, yaitu:

1. Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived ease of use*)

Persepsi Kemudahan Penggunaan ialah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem akan meringankan pekerjaan. Variabel penelitian ini terdapat pada penelitian Davis dan Davis, et al. yaitu *Technology Acceptance Model* (TAM) dan juga *Combined TAM and TPB*. (Davis, 1989)



Kompleksitas (*Complexity*) ialah sejauh mana sistem dianggap relatif sulit untuk dimengerti dan digunakan. Variabel penelitian ini terdapat pada penelitian Thompson yaitu *Model of PC Utilization (MPCU)*. (Thompson et al., 1991).

3. Kemudahan Penggunaan (*Ease of use*)

Kemudahan Penggunaan ialah sejauh mana menggunakan inovasi dianggap mudah untuk dikerjakan dan tidak memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Variabel penelitian ini terdapat pada penelitian Moore dan Benbasat. (Moore & Benbasat, 1991)

Davis memberikan beberapa indikator kemudahan penggunaan teknologi informasi, yaitu: TI sangat mudah dipahami, TI mengerjakan dengan mudah apa yang diinginkan oleh penggunanya, keterampilan pengguna akan bertambah dengan menggunakan TI, dan TI tersebut sangat mudah untuk dioperasikan. (Davis, 1989).

C. Pengaruh Sosial (*Social Influence*)

Pengaruh Sosial diartikan sebagai tingkat dimana seorang individu menganggap bahwa orang lain menyakinkan dirinya bahwa dia harus menggunakan sistem baru. Dalam penelitian ini faktor pengaruh sosial ditunjukkan dari besarnya dukungan teman, keluarga, rekan kerja, organisasi, dan tokoh terkenal/influencer. Hal ini menunjukkan bahwa individu akan meningkatkan pemanfaatan teknologi informasi jika mendapat dukungan dari individu lainnya.

Dalam faktor sosial diidentifikasi memiliki tiga varietas yang terdiri dari kepatuhan (situasi ketika orang tampaknya setuju dengan orang lain, namun sebenarnya tetap tidak setuju dan sesuai pendapat mereka pribadi), Identifikasi (situasi ketika orang dipengaruhi oleh seseorang yang disukai dan dihormati, seperti selebriti terkenal atau seorang pemain favorit), serta Internalisasi (situasi ketika orang menerima keyakinan atau perilaku dan setuju baik umum dan pribadi) (Khoirunnisak, 2016). Variabel-variabel yang memepengaruhi Pengaruh Sosial yang diperoleh dari model-model penelitian pembentuk UTAUT yang telah disebutkan sebelumnya yaitu:

1. Norma Subyektif (*Subjective Norm*)

Persepsi seseorang bahwa orang-orang yang penting baginya harus atau tidak harus melakukan perilaku yang bersangkutan. Variabel penelitian ini terdapat pada berbagai macam model penelitian sebelumnya, diantara lain: Ajzen 1991 yaitu *Theory of Planned Behavior* (TPB), Davis et al 1989 yaitu *Motivational Model (MM)*, Fishbein and Ajzen 1975 yaitu *Theory of Reasoned Action (TRA)*, serta Taylor and Todd 1995 yaitu *Combined TAM and TPB (C-TAM- TPB)*.

2. Faktor Sosial (*Social factors*)



Internalisasi individu dari kelompok referensi budaya subjektif, dan kesepakatan individu yang telah membuat orang lain dalam situasi sosial tertentu. Variabel penelitian ini terdapat pada penelitian Thompson yaitu *Model of PC Utilization* (MPCU).

3. Kesan (Image)

Sejauh mana penggunaan suatu inovasi dianggap untuk meningkatkan kesan atau status seseorang dalam sistem *social*. Variabel penelitian ini terdapat pada penelitian Moore dan Benbasat (1991) yaitu *Innovation Diffusion Theory* (IDT).

D. Kondisi yang Memfasilitasi (Facilitating Conditions)

Kondisi yang Memfasilitasi adalah tingkat dimana seseorang percaya bahwa infrastruktur organisasi dan teknis ada untuk mendukung user/pengguna untuk menggunakan sistem informasi. Triandis (1980) dalam penelitiannya menjabarkan bahwa Kondisi yang Memfasilitasi sebagai faktor-faktor objektif yang dapat mempermudah atau mendorong seseorang melakukan suatu tindakan (Triandis, 1980). Tentunya, faktor-faktor seperti ketersediaan perangkat, pengetahuan, petunjuk, dan orang lain dalam kelompok dipercaya dapat memberikan alasan seseorang menggunakan perangkat tersebut. Dalam konsep Kondisi yang Memfasilitasi ini terdapat gabungan variabel-variabel yang diperoleh dari 8 model penelitian pembentuk UTAUT yaitu:

1. Persepsi Kontrol Perilaku (*Perceived behavioral control*)

Persepsi kontrol perilaku mencerminkan persepsi kendala internal dan eksternal pada perilaku dan meliputi self efficacy, kondisi yang sumber daya, dan kondisi yang memfasilitasi teknologi. Variabel penelitian ini terdapat pada berbagai macam model penelitian sebelumnya, diantara lain: penelitian Ajzen 1991 yaitu *Theory of Planned Behavior* (TPB) dan di dalam penelitian Taylor and Todd 1995 yaitu *Combined TAM and TPB* (C-TAM- TPB).

2. Kondisi yang Memfasilitasi (*Facilitating Conditions*)

Kondisi yang Memfasilitasi merupakan faktor objektif dalam lingkungan yang membuat suatu tindakan mudah dilakukan, termasuk dukungan perangkat computer. Variabel penelitian ini terdapat pada penelitian Thompson et al (1991) yaitu *Model of PC Utilization* (MPCU).

3. Kecocokan (compability)

Sejauh mana suatu inovasi dianggap konsisten dengan nilai-nilai yang ada, kebutuhan, dan pengalaman. Variabel penelitian ini terdapat pada penelitian Moore dan Benbasat (1991) yaitu *Innovation Diffusion Theory* (IDT).

E. Minat Perilaku (Behaviorial Intention)

Minat Perilaku didefinisikan sebagai sejauh mana keinginan atau niat *user/pengguna* untuk menggunakan sistem secara terus menerus. Seorang akan berminat menggunakan



teknologi informasi yang baru apabila pengguna tersebut meyakini dengan menggunakan teknologi informasi tersebut akan meningkatkan kinerjanya, dilakukan dengan mudah, mendapatkan pengaruh lingkungan sekitarnya serta didukung oleh tersedianya fasilitas, sarana dan prasarana. Selanjutnya tentunya, Minat Pemanfaatan akan memiliki pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan teknologi. (Khoirunnisak, 2016).

METODE PENELITIAN

Jenis dan Sumber data Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah metode kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivisme dan berfungsi untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan pengumpulan data menggunakan instrument penelitian serta dilakukan analisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah penelitian eksplanatori, karena penelitian ini menggunakan data-data kuantitatif yang diolah dan nantinya digunakan untuk memperjelas bagaimana hubungan-hubungan variabel satu dengan variabel lainnya. (Suhartono, 2005)

Populasi dan sampel

Penelitian ini memfokuskan penelitian pada mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Fattahul Muluk Papua yang menggunakan aplikasi mobile banking dengan cara menyebarkan kuisioner untuk mendapatkan data, serta observasi dan dokumentasi. Penentuan sampel menggunakan Teknik Stratified Random Sampling yang merupakan bagian dari Probability Sampling sehingga jumlah sampel responden yang harus didapatkan minimal ialah 96 orang. Melihat dari jumlah populasi yang tidak diketahui lalu hasil perhitungan dengan Rumus Lemeshow dan keterbatasan waktu untuk itu peneliti akan mengambil sampel sejumlah 100 responden.

Teknik Analisis Data

a. Uji Instrumen

1. Uji validitas

Pengujian validitas untuk mencari korelasi kedua instrument tersebut secara keseluruhan, lalu akan didapatkan nilai r hitung nya dan dibandingkan nilai r tabelnya. Koefisien kolerasi harus memiliki nilai signifikan 5%, jika nilai r hitung $>$ r tabel. Maka item pertanyaan dinyatakan valid. Sebaliknya, jika r hitung $<$ r tabel maka item pertanyaan tidak valid. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut: (S, Achmad Sani. V, 2013).

$$r = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

r = koefisien korelasi

n = jumlah responden

x = skor pertanyaan

y = skor pertanyaan



2. Uji Reliabilitas

Pengujian reabilitas suatu instrument dapat dilakukan dengan teknik uji statistic rumus *Cornbach Alpha (a)*. Penggunaan rumus ini sehubungan dengan penilaian kuesioner yang menggunakan skor. Suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cornbach Alpha (a)* lebih besar dari 0.60. Berikut interpretasi nilai koefisien reliabilitas: (Trihendradi, 2012).

Tabel 3. 1 Interpretasi Nilai Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Tingkat reliabilitas
0.00 s/d 0.20	Kurang Reliabel
>0.20 s/d 0.40	Agak Reliabel
>0.40 s/d 0.60	Cukup Reliabel
>0.60 s/d 0.80	Reliabel
>0.80 s/d 1.00	Sangat Reliabel

b. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah Uji *Kolmogorov-Smirnov*. Menurut Sapardi dapat dilakukan Uji *Kolmogorov-Smirnov* jika data yang akan diuji bukan data dalam distribusi frekuensi kelompok, melainkan data tunggal atau data frekuensi tunggal. Uji ini dapat dilakukan dengan membandingkan signifikansi dengan α . Jika nilai sig $0.05 \geq \alpha$ maka hal ini mengindikasikan bahwa data telah berdistribusi dengan normal (S, Achmad Sani. V, 2013)

2. Uji Multikolinieritas

Untuk melakukan Uji Multikolinieritas ini dapat dilakukan dengan melihat nilai VIF (*Variance Inflation Faktor*) atau nilai Tol (*Tolerance*). Apabila Nilai Tol > 0.1 atau Nilai VIF < 10 maka dapat disimpulkan bahwa Tidak terjadi multikolinieritas antara variabel independen (Supardi US, 2013).

3. Uji Heterokedastisitas

Penelitian ini menggunakan pola grafik *scatterplot* untuk menguji heterokedastisitas. Apabila *scatterplot* antara *standardized residual (zresid)* dan *standardized predicted value (zpred)* tidak membentuk pola tertentu atau titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y maka disimpulkan bahwa tidak terdapat heterokedastisitas. (S, Achmad Sani. V, 2013)

4. Uji Regresi Linear Berganda

Analisis ini dapat membantu menginterpretasikan hubungan antar variabel. Pada penelitian ini variabel bebasnya antara lain Harapan Kinerja, Harapan Usaha, Pengaruh Sosial, dan Kondisi yang Memfasilitasi. Keempatnya akan diteliti hubungan linearnya apakah positif atau negative dengan variabel terikat yaitu Minat Perilaku. Model persamaan regresi yang digunakan ialah berikut:



$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \beta_4 X_4$$

Keterangan:

Y	: Minat Perilaku (MP)
α	: Konstanta
$\beta_1 \beta_2 \beta_3 \beta_4$: Koefisien Regresi
X1	: Harapan Kinerja (HK)
X2	: Harapan Usaha (HU)
X3	: Pengaruh Sosial (PS)
X4	: Kondisi yang Memfasilitasi (KF)

5. Uji Hipotesis

5.1. Uji Signifikan Parameter Individual (Uji t)

Uji t dapat juga disebut dengan istilah uji koefisien regresi. Tujuannya untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel independen (Harapan Kinerja, Harapan Usaha, Pengaruh Sosial dan Kondisi yang Memfasilitasi) secara parsial atau sendiri-sendiri dengan variabel dependen (Minat Perilaku). Uji ini dapat dilakukan dengan cara melihat nilai probabilitas pada aplikasi SPSS. Jika nilai probabilitas lebih kecil dari pada 0.05 maka H_0 ditolak atau koefisien regresi signifikan, dan apabila nilai probabilitas lebih besar dari pada 0.05 maka H_0 diterima atau koefisien regresi tidak signifikan (Singgih Santoso, 2005).

5.2. Uji Kelayakan Model (Uji F)

Uji F merupakan tahap awal untuk mengestimasi apakah model regresi layak untuk digunakan. Maksudnya, model yang diestimasi apakah layak digunakan untuk menjelaskan pengaruh variabel-variabel bebas terhadap variabel terikat. Uji F ini juga dikenal sebagai Uji Anova yaitu *Analysis of Varians*. Uji ini dapat dilakukan dengan cara melihat nilai probabilitas. F hitung. Jika nilai probabilitas. F hitung < tingkat kesalahan/error (alpha) 0.05 (yang telah ditentukan) maka model regresi yang diestimasi layak, sedangkan apabila nilai probabilitas. F hitung > tingkat kesalahan 0.05 maka model regresi yang diestimasi tidak layak. (Singgih Santoso, 2005)

5.3. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi merupakan sebuah uji untuk mengukur seberapa jauh kemampuan variabel independen (X) dalam mempengaruhi variabel dependen (Y). Nilai koefisien determinasi (R^2) adalah antara 0-1. Nilai R^2 yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen amat terbatas. Dengan kata lain, jika R^2 semakin besar maka presentase perubahan variabel Y oleh variabel X semakin besar (Nella Fanitawati, 2020).

PEMBAHASAN

Hasil

1. Uji Validitas

Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas

No	Variabel		r hitung	r tabel	Status
1.	Harapan Kinerja (X ₁)	HK1	0.840	0.3061	Valid
2.		HK2	0.889	0.3061	Valid
3.		HK3	0.894	0.3061	Valid
4.		HK4	0.910	0.3061	Valid
5.		HK5	0.906	0.3061	Valid
6.		HK6	0.891	0.3061	Valid
7.		HK7	0.683	0.3061	Valid
8.	Harapan Usaha (X ₂)	HU1	0.748	0.3061	Valid
9.		HU2	0.787	0.3061	Valid
10.		HU3	0.708	0.3061	Valid
11.		HU4	0.707	0.3061	Valid
12.		HU5	0.719	0.3061	Valid
13.		HU6	0.606	0.3061	Valid
14.		HU7	0.611	0.3061	Valid
15.	Pengaruh Sosial (X ₃)	PS1	0.786	0.3061	Valid
16.		PS2	0.797	0.3061	Valid
17.		PS3	0.962	0.3061	Valid
18.		PS4	0.302	0.3061	Tidak valid
19.		PS5	0.817	0.3061	Valid
20.		PS6	0.837	0.3061	Valid
21.		PS7	0.734	0.3061	Valid
22.	Kondisi yang Memfasilitasi (X ₄)	KF1	0.589	0.3061	Valid
23.		KF2	0.746	0.3061	Valid
24.		KF3	0.786	0.3061	Valid
25.		KF4	0.689	0.3061	Valid
26.		KF5	0.443	0.3061	Valid
27.		KF6	0.773	0.3061	Valid
28.	Minat Perilaku (Y)	MP1	0.680	0.3061	Valid
29.		MP2	0.181	0.3061	Tidak valid
30.		MP3	0.408	0.3061	Valid

Berdasarkan tabel diatas, diketahui mayoritas instrument penelitian dinyatakan valid, sebagaimana syarat yang kita ketahui apabila nilai r hitung > r tabel maka instrument pernyataan dinilai valid, namun sebaliknya apabila nilai r hitung < r tabel maka instrument pernyataan dinilai tidak valid. Pada variabel Harapan Kinerja (X₁) dan Harapan Usaha (X₂) keduanya masing-masing memiliki 7 item pernyataan yang keseluruhannya valid, begitu juga Kondisi Memfasilitasi (X₄) yang memiliki 6 item pernyataan yang semuanya valid. Sedangkan pada variabel Pengaruh Sosial (X₃) dengan jumlah 7 item pernyataan memiliki 1 item pernyataan yang Tidak Valid, begitu juga dengan variabel terikat Minat Perilaku (Y) memiliki 1 item pernyataan yang tidak valid dari total 3 pertanyaan. Sehubungan dari kedua item pernyataan yang tidak valid bukan merupakan pernyataan inti maka penelitian dilanjutkan dengan mengurangi kedua item pernyataan tersebut.



2. Uji reliabilitas

Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Keterangan
Harapan Kinerja (HK)	0.927	7	Sangat Reliabel
Harapan Usaha (HU)	0.799	7	Reliabel
Pengaruh Sosial (PS)	0.854	6	Sangat Reliabel
Kondisi yang Memfasilitasi (KF)	0.760	6	Reliabel
Minat Perilaku (MP)	0.629	2	Reliabel

(Sumber: Data Primer Diolah SPSS 2022)

Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa keseluruhan variabel memiliki nilai cronbach's alpha pada instrumen penelitian $> 0,6$ yang berarti jawaban yang diberikan oleh responden konsisten dari waktu ke waktu dan instrument penelitian dikatakan Reliabel.

3. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

**Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov Test
 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

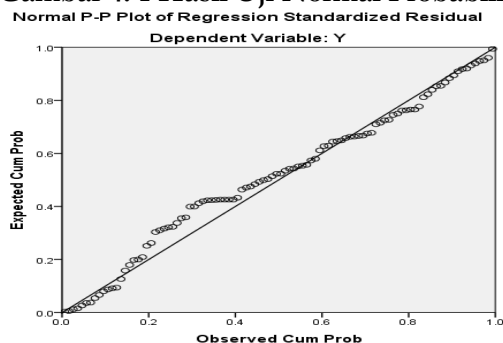
		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.15887849
Most Extreme Differences	Absolute	.088
	Positive	.036
	Negative	-.088
Test Statistic		.088
Asymp. Sig. (2-tailed)		.057 ^c

a. Test distribution is Normal.

(Sumber: Data Primer Diolah SPSS 2022)

Dilihat pada tabel diatas nilai hasil uji menggunakan aplikasi SPSS merupakan $0.057 > 0.050$ maka hal ini mengindikasikan bahwa data telah berdistribusi dengan normal. Hasil ini juga diperkuat dengan hasil dari *Normal Probability Plot* berikut, dimana terlihat titik-titik pada gambar dibawah mengikuti garis diagonal sehingga kesimpulannya model regresi atau data berdistribusi normal sebagaimana gambar berikut:

Gambar 4. 1 Hasil Uji Normal Probability Plot



(Sumber: Data Primer Diolah SPSS 2022)

b. Uji Multikoleniaritas

Uji Multikolinieritas dapat dilakukan dengan melihat nilai VIF (*Variance Inflation Faktor*) atau nilai Tol (*Tolerance*). Apabila Nilai Tolerance > 0.1 atau Nilai VIF < 10 maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas antara variabel independen. Pengujian ini dilakukan dengan aplikasi SPSS 24 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Uji Multikolinieritas

Model		Unstandardized Coefficients		Coefficients ^a		Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t		Tolerance	VIF
1	(Constant)	-.195	.674		-.289	.773		
	X1	.010	.027	.035	.369	.713	.409	2.445
	X2	.097	.037	.294	2.638	.010	.300	3.334
	X3	-.004	.025	-.009	-.141	.888	.827	1.209
	X4	.226	.041	.533	5.541	.000	.403	2.481

a. Dependent Variable: Y

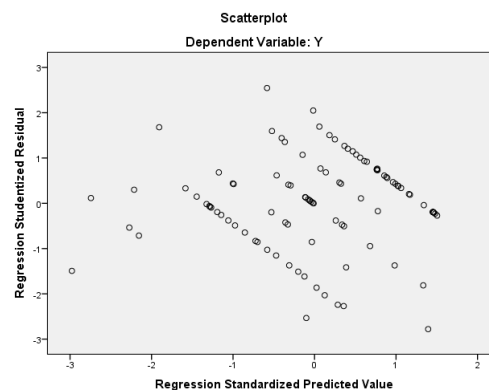
(Sumber: Data Primer Diolah SPSS 2022)

Dari data diatas diperoleh keseluruhan variabel independen/X memiliki nilai Tolerance > 0.1 yaitu 0.409 untuk X₁, 0.300 untuk X₂, 0.827 untuk X₃, serta 0.403 untuk X₄. Begitu juga dengan nilai VIF < 10 yaitu 2.445 untuk X₁, 3.334 untuk X₂, 1.209 untuk X₃, serta 2.481 untuk X₄. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa data terbebas dari Multikolinieritas.

c. Uji Heterokedastisitas

Penelitian ini menggunakan pola grafik *scatterplot* untuk menguji heterokedastisitas. Apabila *scatterplot* antara *standardized residual* (zresid) dan *standardized predicted value* (zpred) tidak membentuk pola tertentu atau titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y maka disimpulkan bahwa tidak terdapat heterokedastisitas. Pengujian ini dilakukan dengan aplikasi SPSS 24 dengan hasil sebagai berikut:

Gambar 4. 2 Hasil Uji Heterokedastisitas



(Sumber: Data Primer Diolah SPSS 2022)

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa titik-titik data menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y. titik data tidak mengumpul di atas atau di bawah dan titik-titik data tidak membentuk pola gelombang melebar kemudian menyempit dan melebar kembali. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data lulus uji heterokedastisitas.

4. Uji Asumsi Klasik

Tabel 4. 5 Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-.195	.674		-.289	.773
X1	.010	.027	.035	.369	.713
X2	.097	.037	.294	2.638	.010
X3	-.004	.025	-.009	-.141	.888
X4	.226	.041	.533	5.541	.000

a. Dependent Variable: Y

(Sumber: Data Primer Diolah SPSS 2022)

Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh nilai konstanta sebesar -0.195, koefisien Harapan Kinerja (HK) atau X₁ sebesar 0.010, koefisien Harapan Usaha (HU) atau X₂ sebesar 0.097, koefisien Pengaruh Sosial (PS) atau X₃ sebesar -0.004 dan koefisien Kondisi yang Memfasilitasi (KF) atau X₄ sebesar 0.226. Maka dari itu dapat dirumuskan persamaan regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y = -0.195 + 0.010X_1 + 0.097X_2 + (-0.004X_3) + 0,226X_4$$

Dari persamaan tersebut dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- Besarnya nilai konstanta yaitu -0.195 berarti jika variabel independen yakni Harapan Kinerja (HK) atau X₁, Harapan Usaha (HU) atau X₂, Pengaruh Sosial (PS) atau X₃, dan Kondisi yang Memfasilitasi (KF) atau X₄ tidak digunakan sebagai variabel dalam penelitian ini atau 0, maka Minat Perilaku masih menurun 0.195%
- Nilai Koefesien regresi Harapan Kinerja (HK) atau X₁ sebesar 0.010 bernilai positif yang berarti Harapan Kinerja memiliki pengaruh positif terhadap Minat Perilaku. Serta, jika Harapan Kinerja (HK) atau X₁ meningkat sebesar 1 satuan maka Minat Perilaku akan meningkat 0.010% dengan asumsi variabel independen yang lain dianggap konstan
- Nilai Koefesien regresi Harapan Usaha (HU) atau X₂ sebesar 0.097 bernilai positif yang berarti Harapan Usaha memiliki arah pengaruh positif terhadap Minat Perilaku. Serta, jika Harapan Usaha (HU) atau X₂ meningkat sebesar 1 satuan maka Minat Perilaku akan meningkat 0.097% dengan asumsi variabel independen yang lain dianggap konstan
- Nilai Koefesien regresi Pengaruh Sosial (PS) atau X₃ sebesar -0.004 bernilai negatif yang berarti Harapan Usaha memiliki arah pengaruh negatif terhadap Minat Perilaku. Serta, jika

Pengaruh Sosial meningkat sebesar 1 satuan maka Minat Perilaku akan menurun sebesar 0.004% dengan asumsi variabel independen yang lain dianggap konstan

- e. Nilai Koefisien regresi Kondisi yang Memfasilitasi (KF) atau X_4 sebesar 0.226 bernilai positif yang berarti Kondisi yang Memfasilitasi memiliki arah pengaruh positif terhadap Minat Perilaku. Serta, jika Kondisi yang Memfasilitasi meningkat sebesar 1 satuan maka Minat Perilaku akan meningkat 0.226% dengan asumsi variabel independen yang lain dianggap konstan.

5. Uji Hipotesis

a. Uji Parsial (t)

Uji t berfungsi untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh parsial atau sendiri yang diberikan oleh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat dengan menggunakan nilai signifikansi 0.05%. Dasar pengambilan keputusan ini adalah:

1. Jika nilai sig < 0.05 atau nilai t hitung > t tabel, maka kesimpulannya terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y secara parsial (individu).
2. Jika nilai sig > 0.05 atau nilai t hitung < t tabel, maka kesimpulannya tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y secara parsial atau H_a diterima dan H_o ditolak.
3. Rumus t tabel = $t (\alpha/2; n-k-1) = t (0.05/2=0.025); (100-4-1=95) ; (0.025:95) = 1.98525$
Maka hasil dan interpretasi dari Uji t menggunakan aplikasi SPSS 24 ialah:

Tabel 4. 6 Hasil Uji t

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.195	.674		-.289	.773
	X1	.010	.027	.035	.369	.713
	X2	.097	.037	.294	2.638	.010
	X3	-.004	.025	-.009	-.141	.888
	X4	.226	.041	.533	5.541	.000

a. Dependent Variable: Y

(Sumber: Data Primer Diolah SPSS 2022)

- a) Diketahui nilai t hitung variabel Harapan Kinerja ialah sebesar 0.369 yaitu lebih kecil dari pada t tabel 1.985 ($0.369 < 1.985$) dengan nilai signifikansi 0.71 yaitu lebih besar dari nilai sig 0.05 ($0.71 > 0.05$). Sehingga disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara Harapan Kinerja terhadap Minat
- b) Diketahui nilai t hitung variabel Harapan Usaha ialah sebesar 2.638 yaitu lebih besar dari pada t tabel 1.985 ($2.638 > 1.985$) dengan nilai signifikansi 0.010 yaitu lebih kecil dari nilai sig 0.05 ($0.010 < 0.050$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Harapan Usaha terhadap Minat.

- c) Diketahui nilai t hitung variabel Pengaruh Sosial ialah sebesar -0.141 yaitu lebih kecil dari pada t tabel 1.985 (-0.141 < 1.985) dengan nilai signifikansi 0.888 yaitu lebih besar dari nilai sig 0.050 (0.888 > 0.050). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara Pengaruh Sosial terhadap Minat Perilaku.
- d) Diketahui nilai t hitung variabel Kondisi yang Memfasilitasi ialah sebesar 5.541 yaitu lebih besar dari pada t tabel 1.985 (5.541 > 1.985) dengan nilai signifikansi 0.000 yaitu lebih kecil dari nilai sig 0.050 (0.000 < 0.050). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Kondisi yang Memfasilitasi terhadap Minat Perilaku

b. Uji Simultan (f)

Uji f bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh simultan atau bersama-sama yang diberikan oleh seluruh variabel bebas (X) dalam hal ini Harapan Kinerja (HK) atau X1, Harapan Usaha (HU) atau X2, Pengaruh Sosial (PS) atau X3, dan Kondisi yang Memfasilitasi (KF) atau X4 terhadap variabel terikat yaitu Minat Perilaku (MP) atau Y dengan menggunakan nilai signifikansi 0.05%.

Hasil uji f dapat dilihat dengan cara apabila nilai signifikansi < 0.05 dan f hitung > f tabel maka variabel *independent* berpengaruh secara simultan/bersama-sama terhadap variabel *dependent*, sehingga Ha diterima dan Ho ditolak. Dengan rumus f tabel yaitu $F(k; n-k) = F(4; 96) = 2.47$. Berikut adalah hasil uji ANOVA:

Tabel 4. 7 Hasil Anova Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	225.748	4	56.437	43.164	.000 ^b
	Residual	124.212	95	1.307		
	Total	349.960	99			

a. *Dependent Variable: Y*

b. Predictors: (Constant), X4, X3, X1, X2

(Sumber: Data Primer Diolah SPSS 2022)

Tabel 4.9 menunjukkan bahwa nilai f hitung sebesar 43.167 yaitu lebih besar dari f tabel sebesar 2.47 (43.16 > 2.47) begitu juga nilai signifikansi sebesar 0.000 yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari nilai standar signifikansi 0.05 (0.05 < 0.00) maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh antara keempat variabel independen yaitu Harapan Kinerja (HK) atau X1, Harapan Usaha (HU) atau X2, Pengaruh Sosial (PS) atau X3, dan Kondisi yang Memfasilitasi (KF) atau X4 secara simultan terhadap variabel terikat yaitu Minat Perilaku (MP) atau Y.

c. Uji Koefisien Determinasi (R2)

Koefisien Determinasi berfungsi untuk mengetahui berapa persen pengaruh yang diberikan oleh variabel bebas (X) dalam hal ini Harapan Kinerja (HK) atau X1, Harapan



Usaha (HU) atau X2, Pengaruh Sosial (PS) atau X3, dan Kondisi yang Memfasilitasi (KF) atau X4 terhadap variabel terikat yaitu Minat Perilaku (MP) atau Y. Nilai koefisien determinasi adalah antara 0 dan 1 yang mana jika nilainya mendekati 1 maka semakin kuat variabel *independent* mampu menjelaskan variabel *dependent*. Berikut adalah hasil uji koefisien determinasi:

**Tabel 4. 8 Hasil Uji Koefisien Determinasi
Model Summary^b**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.803 ^a	.645	.630	1.14346	2.286

a. Predictors: (Constant), X4, X3, X1, X2

b. *Dependent Variable:* Y

(Sumber: Data Primer Diolah SPSS 2022)

Data pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai R² atau R square ialah sebesar 0.645 atau dapat diinterpretasikan keempat variabel independen yakni Harapan Kinerja (HK) atau X1, Harapan Usaha (HU) atau X2, Pengaruh Sosial (PS) atau X3, dan Kondisi yang Memfasilitasi (KF) atau X4 memiliki kemampuan menjelaskan/pengaruh terhadap variabel terikat sebesar 65% sedangkan sisanya 35% dipengaruhi oleh faktor lain yang belum diteliti dalam penelitian ini.

PEMBAHASAN

Pengaruh Harapan Kinerja terhadap Minat Perilaku

Berdasarkan hasil uji t sebelumnya, diketahui nilai t hitung variabel Harapan Kinerja ialah sebesar 0.369 yaitu lebih kecil dari pada t tabel 1.985 ($0.369 < 1.985$) dengan nilai signifikansi 0.71 yaitu lebih besar dari nilai sig 0.05 ($0.71 > 0.05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara Harapan Kinerja terhadap Minat Perilaku (MP) atau H_{a1} ditolak dan H_{o1} diterima.

Hasil penelitian ini tidak sesuai dengan hasil yang ditemukan oleh Venkatesh et al pada penelitiannya tahun 2003 dan juga penelitian yang dilakukan oleh Winduwiratsoko berjudul Analisis Penerapan Model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) Untuk Memahami Penerimaan dan Penggunaan Layanan E-Banking oleh Nasabah Di Provinsi Daerah Yogyakarta serta penelitian oleh Hanifah Oktana Putri berjudul Penerapan Metode Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) dalam Memprediksi Behavioral Intentions pada Penggunaan E-commerce Shopee di Kalangan Mahasiswa (studi kasus di fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Ar-raniry Banda Aceh). Hasil penelitian keduanya menunjukkan bahwa variabel Harapan Kinerja (HK) mempunyai pengaruh positif yang signifikan terhadap Minat Perilaku (MP).



Hal ini dinilai karena aplikasi *Mobile Banking* sendiri secara fitur yang ditawarkan mengadopsi layanan produk dan jasa yang sebelumnya sudah ada dan dapat diakses melalui kantor cabang dan ATM seperti penarikan, transfer, cek saldo, pengajuan kredit dan lain sebagainya. Sehingga secara praktik, keunggulan layanan aplikasi *Mobile Banking* terletak pada efisiensi usaha yang dikeluarkan, efektivitas waktu serta kemudahan dalam memahami cara penggunaannya, bukan pada manfaat dan juga kinerja yang ada pada aplikasi *Mobile Banking* secara umum.

Pengaruh Harapan Usaha terhadap Minat Perilaku

Berdasarkan hasil uji t sebelumnya, diketahui nilai t hitung variabel Harapan Usaha ialah sebesar 2.638 yaitu lebih besar dari pada t tabel 1.985 ($2.638 > 1.985$) dengan nilai signifikansi 0.010 yaitu lebih kecil dari nilai sig 0.05 ($0.010 < 0.050$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Harapan Usaha terhadap Minat Perilaku atau H_{a1} diterima dan H_{o1} ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, semakin tinggi tingkat kemudahan dalam penggunaan suatu sistem akan meningkatkan minat penggunaan suatu sistem. Secara logis dapat dipersepsikan semakin mudah penggunaan sistem akan semakin diterima dan digunakan oleh pengguna.

Berbeda dengan temuan yang didapatkan oleh Wahyu Khoirunnisak, pada penelitiannya berjudul Implementasi Model Penerimaan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) Untuk Menganalisis Faktor-Faktor Penerimaan Dosen Terhadap Penggunaan E-Learnig Share-ITS. Penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa variabel Harapan Usaha (HU) tidak berpengaruh dan tidak signifikan terhadap variabel Minat Perilaku (MP).

Namun, hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang ditemukan oleh Venkatesh et al pada penelitiannya tahun 2003 dan juga penelitian yang dilakukan oleh Winduwiratsoko berjudul Analisis Penerapan Model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) Untuk Memahami Penerimaan dan Penggunaan Layanan E-Banking oleh Nasabah Di Provinsi Daerah Yogyakarta serta penelitian oleh Hanifah Oktana Putri berjudul Penerapan Metode *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) dalam Memprediksi Behavioral Intentions pada Penggunaan E-commerce Shopee di Kalangan Mahasiswa (studi kasus di fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Ar-raniry Banda Aceh) Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Harapan Usaha (HU) mempunyai pengaruh positif yang signifikan terhadap Minat Perilaku (MP).

Dengan situasi pasca Pandemi Covid-19 yang mengharuskan masyarakat untuk menjaga jarak, mengurangi mobilitas keluar rumah dan menghindari sentuhan pada benda yang tidak higienis tentu sangat cocok dengan adaptasi yang ditawarkan *Mobile Banking*. Kemudahan seperti efisiensi penggunaan tanpa harus pergi ke kantor cabang atau ATM, dan menghindari potensi penularan virus melalui transaksi dengan uang cash tentunya sangat-sangat berpengaruh untuk meningkatkan minat

masyarakat dalam hal ini Mahasiswa IAIN Fattahul Muluk Papua dalam menggunakan layanan aplikasi *Mobile Banking*.

Pengaruh Pengaruh Sosial terhadap Minat Perilaku

Berdasarkan hasil uji t sebelumnya, diketahui nilai t hitung variabel Pengaruh Sosial ialah sebesar -0.141 yaitu lebih kecil dari pada t tabel 1.985 ($-0.141 < 1.985$) dengan nilai signifikansi 0.888 yaitu lebih besar dari nilai sig 0.050 ($0.888 > 0.050$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan melainkan terdapat pengaruh negative antara Pengaruh Sosial terhadap Minat Perilaku atau H_{a1} ditolak dan H_{o1} diterima.

Hasil penelitian ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Winduwiratsoko berjudul Analisis Penerapan Model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) Untuk Memahami Penerimaan dan Penggunaan Layanan E-Banking oleh Nasabah Di Provinsi Daerah Yogyakarta dan penemuan Wahyu Khoirunnisak pada penelitiannya Implementasi Model Penerimaan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) Untuk Menganalisis Faktor-Faktor Penerimaan Dosen Terhadap Penggunaan E-Learnig Share-ITS membuktikan bahwa pengaruh sosial (PS) tidak berpengaruh signifikan terhadap Minat Perilaku (MP) dalam menggunakan Sistem Informasi.

Yuen dkk dalam penelitiannya berpendapat bahwa Pengaruh Sosial tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan mengadopsi internet banking, hal ini dikarenakan pengguna internet banking cenderung mengakses sendiri dengan alasan utama ialah untuk keamanan (Yuen et al., 2010). Juga, sebagaimana halnya yang ditemukan oleh Venkatesh et al. ketika mempelajari model yang dianalisis untuk menciptakan UTAUT pada tahun 2003 menyatakan hal ini karena kemungkinan seorang individu memenuhi harapan individu lain lebih besar ketika seseorang mampu memberi hadiah atau menghukum perilaku.

Dengan kata lain, Pengaruh Sosial seperti norma-norma *social*, keluarga, kerabat atau orang terkenal akan berpengaruh terhadap penggunaan suatu sistem informasi jika penggunaannya dapat mendatangkan keuntungan atau hadiah dan sebaliknya jika penggunaannya tidak mendatangkan keuntungan atau bahkan menghasilkan keuntungan. Tentunya dalam hal ini Mahasiswa tidak memiliki tuntutan dari sekitarnya untuk menggunakan *Mobile Banking* sehingga Pengaruh Sosial tidak menunjukkan arah pengaruh yang positif.

Selain itu, walaupun mahasiswa pada angkatan yang menjadi sampel penelitian termasuk kedalam Generasi Z yang merupakan generasi paling terespos dengan dunia digital, tidak menampik bahwa isu rendahnya literasi keuangan digital dari pemerintah juga lingkungan sekitar dapat mempengaruhi persepsi mahasiswa terhadap *Mobile Banking*. Rendahnya literasi keuangan digital



dapat mengakibatkan Mahasiswa tidak berminat menggunakan *Mobile Banking* karena tidak paham atau menilai *Mobile Banking* tidak bermanfaat.

Pengaruh Kondisi yang Memfasilitasi terhadap Minat Perilaku

Berdasarkan hasil uji t sebelumnya, diketahui nilai t hitung variabel Kondisi yang Memfasilitasi ialah sebesar 5.541 yaitu lebih besar dari pada t tabel 1.985 ($5.541 > 1.985$) dengan nilai signifikansi 0.000 yaitu lebih kecil dari nilai sig 0.05 ($0.000 < 0.050$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Kondisi yang Memfasilitasi terhadap Minat Perilaku atau H_{a1} diterima dan H_{o1} ditolak.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulunya yaitu penelitian Winduwiratsoko berjudul Analisis Penerapan Model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) Untuk Memahami Penerimaan dan Penggunaan Layanan E-Banking oleh Nasabah Di Provinsi Daerah Yogyakarta, penelitian Wahyu Khoirunnisak berjudul Implementasi Model Penerimaan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) Untuk Menganalisis Faktor-Faktor Penerimaan Dosen Terhadap Penggunaan E-Learnig Share-ITS, serta penelitian Hanifah Oktana Putri berjudul Penerapan Metode *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) dalam Memprediksi Behavioral Intentions pada Penggunaan E-commerce Shopee di Kalangan Mahasiswa (studi kasus di fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Ar-raniry Banda Aceh). Ketiganya menunjukkan kesamaan bahwa variabel Kondisi yang Memfasilitasi mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Minat Perilaku (MP) menggunakan Sistem Informasi.

Hasil ini mengindikasikan bahwa semakin tersedianya sarana dan prasarana dan semakin tinggi nilai kepercayaan pengguna terhadap infrastruktur organisasional dan teknikal yang tersedia semakin tinggi pula penerimaan dan penggunaan suatu sistem. Dalam hal ini, tersedianya sarana seperti handphone dan juga jaringan internet untuk para Mahasiswa tentu menjadi faktor dan memicu mahasiswa untuk bertransaksi menggunakan *Mobile Banking*. Selain itu tersedianya juga tata cara penggunaan dan laman bantuan yang disediakan perbankan mendorong Mahasiswa untuk mau menggunakan aplikasi mobile banking.

Walaupun dalam latarbelakang sebelumnya ditemukan salah satu isu dari rendahnya pengoptimalan *Mobile Banking* ialah masih banyaknya masyarakat yang tidak memiliki pendapatan cukup sehingga tidak merasa butuh untuk memiliki rekening dan mengakses mobile banking, Mahasiswa dalam lingkup IAIN Fattahul Muluk Papua sendiri walau belum memiliki gaji mayoritas telah menerima beasiswa dari berbagai instansi juga mendapat uang saku dari orang tua sehingga dapat tetap mengakses atau bertransaksi dengan mobile banking.

Pengaruh Harapan Kinerja, Harapan Usaha, Pengaruh Sosial dan Kondisi yang Memfasilitasi secara simultan terhadap Minat Perilaku

Diketahui berdasarkan hasil uji f sebelumnya bahwa diperoleh nilai f hitung sebesar 43.167 yaitu lebih besar dari f tabel sebesar 2.47 ($43.16 > 2.47$) begitu juga nilai signifikansi sebesar 0.000 yaitu lebih kecil dari 0.05 ($0.05 < 0.00$) maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh secara simultan dari keempat variabel independen yaitu Harapan Kinerja (HK) atau X1, Harapan Usaha (HU) atau X2, Pengaruh Sosial (PS) atau X3, dan Kondisi yang Memfasilitasi (KF) atau X4 terhadap variabel terikat yaitu Minat Perilaku (MP) atau Y. Hasil ini juga mengindikasikan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.

Selanjutnya dalam Uji Koefisien Determinasi, model konseptual yang ada yakni UTAUT sendiri dapat dinyatakan benar karena memiliki nilai *goodness of fit* yang dihasilkan pada R-Square dari olahan aplikasi SPSS 24 sebesar 0.645. Hal tersebut dinyatakan baik karena berarti keempat variabel independen yakni Harapan Kinerja (HK), Harapan Usaha (HU), Pengaruh Sosial (PS), dan Kondisi yang Memfasilitasi (KF) memiliki kemampuan menjelaskan/pengaruh terhadap variabel terikat Minat Perilaku (MP) sebesar 65%. Adapun untuk 35% lainnya berasal dari variabel lain diluar variabel penelitian ini

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian dari Hanifah Oktana Putri berjudul Penerapan Metode Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) dalam Memprediksi Behavioral Intentions pada Penggunaan E-commerce Shopee di Kalangan Mahasiswa (studi kasus di fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Ar-raniry Banda Aceh) yang menunjukkan bahwa keempat konstruk utama dalam model UTAUT tersebut yakni Harapan Kinerja, Harapan Usaha, Pengaruh Sosial, dan Kondisi yang Memfasilitasi secara bersama-sama memiliki pengaruh terhadap variabel terikat yakni Minat Perilaku.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

- a. Harapan Kinerja (HK) tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Minat Perilaku (MP).
- b. Harapan Usaha (HU) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Minat Perilaku (MP).
- c. Pengaruh Sosial (PS) tidak memiliki pengaruh yang signifikan melainkan terhadap pengaruh negative terhadap Minat Perilaku (MP).
- d. Kondisi yang Memfasilitasi (KF) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Minat Perilaku (MP).
- e. Harapan Kinerja (HK), Harapan Usaha (HU), Pengaruh Sosial (PS), dan Kondisi yang Memfasilitasi (KF) secara simultan atau bersama-sama memiliki pengaruh terhadap variabel terikat yakni Minat Perilaku (MP).



Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian di atas, maka saran yang dapat diberikan kepada berbagai pihak terkait ataupun untuk kelanjutan dari penelitian kedepan ialah sebagai berikut:

a. Bagi Perbankan

Diketahui hasil dari penelitian ini bahwa Harapan Usaha memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat mahasiswa untuk menggunakan layanan *Mobile Banking*. Sehingga ini dapat dijadikan acuan untuk perbankan dapat meningkatkan publikasi dan sosialisai akan mudahnya cara mengoprasikan dan juga memahami fitur-fitur yang ada pada *Mobile Banking*.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa Kondisi yang Memfasilitasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat mahasiswa untuk menggunakan layanan *Mobile Banking*. Oleh karena itu, kedepannya perlu terus ditingkatkan kualitas fasilitas yang disediakan oleh, baik itu infrastruktur secara fisik maupun bantuan customer service untuk layanan bantuan.

b. Bagi Perbankan Syariah

Diketahui bahwa faktor harapan usaha atau kemudahan dalam bertransaksi di *Mobile Banking* serta kondisi fasilitas sarana dan pra-sarana yang memadai merupakan faktor yang secara signifikan memengaruhi minat pengguna untuk menggunakan *Mobile Banking*.

Hal ini dapat dijadikan acuan bagi Perbankan Syariah untuk tidak kalah berkompetisi dengan tarus berinovasi meningkatkan kemudahan, efesiensi dan fasilitas layanan *Mobile Banking*. Sehingga, Perbankan Syariah dapat menarik banyak nasabah baru dari aplikasi yang lebih unggul dari aplikasi yang dibuat oleh Perbankan Konvensional.

c. Bagi Pemerintah

Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa Kondisi yang Memfasilitasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat mahasiswa untuk menggunakan layanan *Mobile Banking*. Oleh karena itu, kedepannya pemerintah perlu meningkatkan kualitas jaringan internet dan mempermudah akses masyarakat di daerah terpencil terhadap teknologi. Hal ini menjadi salah satu hal fundamental apabila pemerintah ingin terus meningkatkan transaksi digital dan non-tunai

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Pada proses penelitian ini salah satu kendala yang paling berat ialah sulitnya ditemukan mahasiswa yang telah memenuhi kriteria responden yakni telah menggunakan *Mobile Banking*. Sehingga disarankan pada penelitian selanjutnya, proses pengambilan data atau penyebaran angket kuasioner dapat dilakukan secara fokus, intensif dan *face to face* antara peneliti terhadap responden dengan memberikan instruksi atau arahan yang jelas atas isi kuesioner tersebut. Selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber referensi yang bermanfaat untuk para pembaca atau peneliti selanjutnya, Penelitian ini memiliki banyak potensi untuk



dikembangkan mulai dari memilih objek atau populasi penelitian yang lebih luas dan menambah variabel moderasi yang telah ada pada Model teori UTAUT.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Karman, Purnomo, Akbar Jaya, & Teguh Setiawan Wibowo. (2022). Identification of Human Resource Management Best Practices in the MSME Sector. No Title. *Enrichment: Journal of Management*, 12(2), 2441–2451.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35335/enrichment.v12i2.590>
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- Ascarya & Diana. (2022). *Bank Syariah: Gambaran Umum, Seri Kebanksentralan No.14*. Pusat Pendidikan Dan Studi Kebanksentralan (PPSK) Bank Indonesia.
[https://www.bi.go.id/id/edukasi/Documents/14. Bank Syariah Gambaran Umum.pdf](https://www.bi.go.id/id/edukasi/Documents/14.Bank%20Syariah%20Gambaran%20Umum.pdf)
- Compeau, D., Higgins, C. A., & Huff, S. (1999). Social Cognitive Theory and Individual Reactions to Computing Technology: A Longitudinal Study. *MIS Quarterly*, 23(2), 145.
<https://doi.org/10.2307/249749>
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1992). Extrinsic and Intrinsic Motivation to Use Computers in the Workplace. *Journal of Applied Social Psychology*, 22(14), 1111–1132.
<https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.1992.tb00945.x>
- Hafidz Adityawan. (2019). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Mobile Banking (Studi Kasus Pada Pengguna Jenius di Daerah Istimewa Yogyakarta)*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jati, Jatmiko, N. laksito. H. (2012). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PEMANFAATAN DAN PENGGUNAAN SISTEM E-TICKET (Studi Empiris pada Biro Perjalanan di Kota Semarang). *Diponegoro Journal of Accounting*, 1(2), 5.
<http://eprints.undip.ac.id/37153/1/JATI.pdf>
- K.H.A Wahab Afif. (1995). Pandangan Ulama Terhadap Sistem Perbankan. *Jurnal Al-Qalam*, 52(X), 38–39.
- Kementerian Agama Republik Indonesia, A.-Q. dn T. (2012). *Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Quran dn Terjemahnya*. Kemenag RI.
- Khoirunnisak, W. (2016). *Implementasi Model Penerimaan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) Untuk Menganalisis Faktor-Faktor Penerimaan Dosen Terhadap Penggunaan E-Learnig Share-ITS*. Institut Teknologi Sepuluh November.



- Marasabessy, M., & Karman, A. (2022). Pengaruh Pinjaman Modal dan Pendampingan Usaha Terhadap Peningkatan Kesejahteraan Nasabah Pada Bank Wakaf Mikro Honai Sejahtera Papua. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 4(6), 1586–1597. <https://doi.org/10.47467/alkharaj.v4i6.1026>
- Moore, G. C., & Benbasat, I. (1991). Development of an Instrument to Measure the Perceptions of Adopting an Information Technology Innovation. *Information Systems Research*, 2(3), 192–222. <https://doi.org/10.1287/isre.2.3.192>
- Nella Fanitawati. (2020). *Pengaruh Tingkat Harga dan Kualitas Produk terhadap Keputusan Pembelian bagi Konsumen di Dapur Putih Café Metro*. IAIN Metro.
- Otoritas Jasa Keuangan. (2022). *Layanan Digital Banking*. Layanan Digital Banking. <https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/CMS/Article/345>
- S, Achmad Sani. V, M. (2013). *Metodologi Penelitian Manajemen Sumber Daya Manusia Teori Kuesioner dan Analisis Data*. UIN Maliki Press.
- Singgih Santoso. (2005). *Buku Latihan Statistik Parametrik*. PT. Elex Media Komputindo.
- Suhartono. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Alfa Beta.
- Supardi US. (2013). *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian Edisi Revisi: Konsep Statistika Yang Lebih Komprehensif*. Change Pulication Design.
- Thompson, R. L., Higgins, C. A., & Howell, J. M. (1991). Personal Computing: Toward a Conceptual Model of Utilization. *MIS Quarterly*, 15(1), 125. <https://doi.org/10.2307/249443>
- Triandis, H. C. (1980). Values, attitudes, and interpersonal behavior. *Nebraska Symposium on Motivation. Nebraska Symposium on Motivation*, 27, 195–259.
- Trihendradi, C. (2012). *Step by Step SPSS 20 Analisis Data Statistik*. Andi.
- Venkatesh, Morris, Davis, & Davis. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS Quarterly*, 27(3), 425. <https://doi.org/10.2307/30036540>
- Yuen, Y. Y., Yeow, P. H. P., Lim, N., & Saylani, N. (2010). Internet Banking Adoption: Comparing Developed and Developing Countries. *Journal of Computer Information Systems*, 51(1), 52–61. <https://doi.org/10.1080/08874417.2010.11645449>