

SKRIPSI

**PERSEPSI KEGUNAAN DAN KEMUDAHAN
DALAM PENGGUNAAN *FINANCIAL*
TECHNOLOGY (FINTECH) PADA MASYARAKAT
KOTA BANDA ACEH**



Disusun oleh:

**DHEA PRADIZA ANZELIN
NIM. 160603113**

**PROGRAM STUDI PERBANKAN SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2020 M / 1442 H**

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dhea Pradiza Anzelin

NIM : 160603113

Program Studi : Perbankan Syariah

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan SKRIPSI ini saya:

- 1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.***
- 2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.***
- 3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.***
- 4. Tidak melakukan manipulasi dan pemalsuan data.***
- 5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.***

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap untuk dicabut gelar akademik saya atau diberikan sanksi lain berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.



Banda Aceh, 20 Juli 2020

Yang Menyatakan,

DHEA PRADIZA ANZELIN

PERSETUJUAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

**PERSEPSI KEGUNAAN DAN KEMUDAHAN
DALAM PENGGUNAAN *FINANCIAL*
TECHNOLOGY (FINTECH) PADA MASYARAKAT
KOTA BANDA ACEH**

Disusun Oleh:

Dhea Pradiza Anzelin

NIM. 160603113

Disetujui untuk disidangkan dan dinyatakan bahwa isi dan formatnya telah memenuhi syarat penyelesaian studi pada
Program Studi Perbankan Syariah
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

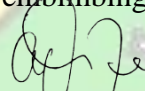
Pembimbing I



Ayumiati, S.E., M.Si.

NIP. 197806152009122002

Pembimbing II



T. Syifa FN, SE., Ak., M.Acc.

NIDN. 2022118501

Mengetahui

Ketua Program Studi Perbankan Syariah,



Dr. Nevi Hasnita, S.Ag., M.Ag

NIP. 197711052006042003

PENGESAHAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Persepsi Kegunaan Dan Kemudahan Dalam Penggunaan *Financial Technology (FINTECH)* Pada Masyarakat Kota Banda Aceh

Dhea Pradiza Anzelin
NIM. 160603113

Telah Disidangkan Oleh Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh
dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Menyelesaikan Program Studi Strata 1 (S-1) dalam
Bidang Perbankan Syariah

Pada Hari/Tanggal: Senin 20 Juli 2020 M
 29 Dzulqaidah 1441 H

Banda Aceh
Dewan Penguji Sidang Skripsi

Ketua,

Ayumiyati, S.E., M.Si.
NIP. 197806152009122002

Sekretaris,

T.Syifa F. Nanda SE., AK., M.Acc
NIDN. 2022118501

Penguji I,

→
Dr. Israk Ahmadsyah, B.Ec.,M.Ec.,M.Sc
NIP.197209072000031001

Penguji II,

Akmal Riza, SE.,M.Si
NIDN. 2002028402

Mengetahui

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
UIN Ar-Raniry Banda Aceh





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651-7552921, 7551857, Fax. 0651-7552922

Web: www.library.ar-raniry.ac.id Email: library@ar-raniry.ac.id

FORM PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA UNTUK KEPENTINGAN
AKADEMIK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Dhea Pradiza Anzelin

NIM : 160603113

Fakultas/Jurusan : Ekonomi dan Bisnis Islam/Perbankan Syariah

E-mail : 160603113@student.ar-raniry.ac.id

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah :

Tugas Akhir KKUSkripsi

yang berjudul:

Persepsi Kegunaan Dan Kemudahan Dalam Penggunaan *Financial Technology (FINTECH)* Pada Masyarakat Kota Banda Aceh

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, UPT Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh berhak menyimpan, mengalih-media formatkan, mengelola, mendiseminasikan, dan mempublikasikannya di internet atau media lain.

Secara *fulltext* untuk kepentingan akademik tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis, pencipta dan atau penerbit karya ilmiah tersebut.

UPT Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh akan terbebas dari segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Banda Aceh

Pada tanggal : 14 Juli 2020

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Penulis

Dhea Pradiza Anzelin
NIM. 160603113

Ayumiati, S.E., M.Si.
NIP. 197806152009122002

T. Syifa FN, SE., Ak., M.Acc.
NIDN. 2022118501

LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾

“Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

Skripsi ini saya persembahkan untuk Kedua orang tua saya, Papa tersayang yang selalu mendukung saya dan membanggakan saya dalam keadaan hal apapun dan Mama yang selalu mendoakan saya tiada hentinya agar dimudahkan dalam segala urusan yang saya jalani dan selalu menjadi tempat ternyaman untuk mengeluarkan segala keluh kesah, serta Adik tercinta yang selalu menyemangati dalam keadaan apapun. Juga untuk keluarga besar tercinta dan orang-orang yang saya sayangi.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, sang pencipta alam semesta, manusia dan kehidupan serta seperangkat aturanNya. Berkat limpahan rahmat, taufiq dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Persepsi Kegunaan Dan Kemudahan Dalam Penggunaan *Financial Technology (FINTECH)* Pada Masyarakat Kota Banda Aceh” dengan baik. Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya. Adapun penulis menyadari bahwasanya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari saran, petunjuk, bimbingan dan masukan dari berbagai pihak. Maka dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Dr. Zaki Fuad, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah membantu penulis, baik dukungan moril maupun sarana prasarana pembelajaran.
2. Dr. Nevi Hasnita, S.Ag.,M.Ag., dan Ayumiati, S.E., M.Si. selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yang selalu mendukung serta memberikan semangat dalam bidang kecerdasan akademik dan spiritual.
3. Muhammad Arifin, Ph.D. dan Isnaliana, S.HI., MA. sebagai Ketua dan Sekretaris Laboratorium Fakultas Ekonomi dan

Bisnis Islam yang telah memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Ayumiati, S.E., M.Si dan T. Syifa FN, SE.,M.Acc.,Ak. Sebagai Dosen Pembimbing I dan II yang selalu memberikan arahan yang terbaik dalam penulisan skripsi ini dan yang selalu sabar telah meluangkan waktu, untuk memberikan bimbingan, nasehat, dukungan dan ilmu yang dimiliki kepada penulis sebagai penguji I dan II yang telah memberikan saran yang membangun guna penyempurnaan skripsi ini
5. Evy Iskandar, SE., M.Si.AK.,CPAI. Sebagai Penasehat Akademik, Dosen-dosen dan para staff Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, khususnya Dosen-Dosen program studi Perbankan Syariah yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan kepada penulis selama mengikuti pembelajaran perkuliahan.
6. Kepada pihak Badan Pusat Statistik yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mendapatkan data penduduk Kota Banda Aceh. Dan kepada lembaga lain yang terkait dalam penulisan skripsi ini.
7. Teristimewa kepada kedua Orang Tua yang paling saya cintai dan saya sayangi, Ayahanda Syaifuddin Lukman dan Ibunda Irmayati yang selalu mendoakan saya tiada hentinya untuk kesuksesan dan kebahagiaan saya dan juga atas segala kasih sayang, bimbingan, dukungan setiap harinya, dan harapan kepada saya agar bisa menjadi kebanggaan bagi keluarga. Juga

adik Ghea Pinkan Matalatta yang selalu mengibur, mendoakan saya dan memberikan saya semangat tiada hentinya. Serta keluarga besar yang telah memberikan dukungan serta doa terbaik untuk saya.

8. Teruntuk kepada sahabat Nurchaliza, Karin, Dedek, Caca, Dini dan Nidia yang selalu memberikan motivasi kepada penulis agar bisa menjadi lebih baik dan menyelesaikan skripsi ini lebih cepat.
9. Seluruh pihak-pihak terkait yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah tulus dan ikhlas membantu juga memberi arahan dan kerjasama demi kelancaran penyusunan skripsi ini.

Hanya kepada Allah SWT kita berserah diri, semoga yang kita amalkan mendapat ridhoNya. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang sifatnya membangun akan menyempurnakan penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Banda Aceh, 20 Juli 2020
Penulis



DHEA PRADIZA ANZELIN

TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN
Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri P dan K
Nomor:158 Tahun1987 –Nomor:0543 b/u/1987

1. Konsonan

No	Arab	Latin	No	Arab	Latin
1	ا	Tidak dilambangkan	16	ط	T
2	ب	B	17	ظ	Z
3	ت	T	18	ع	'
4	ث	S	19	غ	G
5	ج	J	20	ف	F
6	ح	H	21	ق	Q
7	خ	Kh	22	ك	K
8	د	D	23	ل	L
9	ذ	Z	24	م	M
10	ر	R	25	ن	N
11	ز	Z	26	و	W
12	س	S	27	ه	H
13	ش	Sy	28	ء	'
14	ص	S	29	ي	Y
15	ض	D			

2. Vokal

Vokal Bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin
◌َ	<i>Fatḥah</i>	A
◌ِ	<i>Kasrah</i>	I
◌ُ	<i>Dammah</i>	U

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf, yaitu:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf
◌َ ي	<i>Fatḥah</i> dan ya	Ai
◌ِ و	<i>Fatḥah</i> dan wau	Au

Contoh:

كيف : *kaifa*

هول : *hauila*

3. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan tanda
◌َ / ا	<i>Fatḥah</i> dan <i>alif</i> atau ya	Ā
◌ِ ي	<i>Kasrah</i> dan ya	Ī
◌ُ ي	<i>Dammah</i> dan wau	Ū

Contoh:

قَالَ : *qāla*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَقُولُ : *yaqūlu*

4. *Ta Marbutah* (ة)

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua.

- a. Ta *marbutah* (ة)hidup
Ta *marbutah* (ة)yang hidup atau mendapat harkat *fatḥah*, *kasrah* dan *dammah*, transliterasinya adalah t.
- b. Ta *marbutah* (ة) mati
Ta *marbutah* (ة) yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah h.
- c. Kalau pada suatu kata yang akhir katanya ta *marbutah* (ة) diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta *marbutah* (ة) itu ditransliterasikan dengan h.

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	: <i>rauḍah al-atfāl/ rauḍatul atfāl</i>
الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ	: <i>al-Madīnah al-Munawwarah/ al-Madīnatul Munawwarah</i>
طَلْحَةُ	: <i>Talḥah</i>

**Catatan:
Modifikasi**

1. Nama orang berkebangsaan Indonesia ditulis seperti biasa tanpa transliterasi, seperti M. Syuhudi Ismail, sedangkan nama-nama lainnya ditulis sesuai kaidah penerjemahan. Contoh: Ḥamad Ibn Sulaiman.
2. Nama negara dan kota ditulis menurut ejaan Bahasa Indonesia, seperti Mesir, bukan Misr; Beirut, bukan Bayrut; dan sebagainya.
Kata-kata yang sudah dipakai (serapan) dalam kamus Bahasa Indonesia tidak ditransliterasi. Contoh: Tasauf, bukan Tasawuf.

ABSTRAK

Nama : Dhea Pradiza Anzelin
NIM : 160603113
Fakultas/Prodi : Ekonomi dan Bisnis Islam/Perbankan Syariah
Judul : Persepsi Kegunaan Dan Kemudahan Dalam Penggunaan *Financial Technology (FINTECH)* Pada Masyarakat Kota Banda Aceh
Tgl Sidang : 2 Juli 2020
Tebal :
Pembimbing I : Ayumiati, S.E., M.Si
Pembimbing II : T. Syifa FN, SE.,M.Acc.,Ak

Financial Technology (Fintech) adalah teknologi sistem keuangan. GO-PAY dan OVO merupakan *Fintech* jenis pembayaran yang menduduki peringkat pertama dan kedua di Indonesia maupun di Banda Aceh. Berdasarkan teori TAM (*Theory Acceptance Model*), persepsi kegunaan dan kemudahan merupakan konstruk utama dalam penggunaan suatu teknologi. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan *cross-sectional survey*. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan 15 pernyataan. Dari hasil penelitian, didapatkan 71% responden masuk dalam kategori sangat baik pada persepsi kegunaan dan 70,25% masuk dalam kategori sangat baik pada persepsi kemudahan. Kesimpulannya yaitu masyarakat Kota Banda Aceh meyakini *Fintech* berguna dan mudah untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, *Financial Technology*

DAFTAR ISI

LEMBARAN JUDUL	i
KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	ix
TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xi
ABSTRAK	xiv
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR RUMUS	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Batasan Masalah	8
1.6 Sistematika Penulisan	9
BAB II : LANDASAN TEORI	11
2.1 Persepsi	11
2.1.1 Definisi Persepsi	11
2.1.2 Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi	12
2.1.3 Syarat Terjadinya Persepsi	17
2.1.4 Proses Terjadinya Persepsi	17
2.1.5 Persepsi dan <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	20
2.1.6 Sejarah <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	20
2.1.7 Konsep Model Penerimaan Teknologi (TAM)	22

2.1.8 Persepsi Kegunaan dan Persepsi Kemudahan	23
2.2 <i>Financial Technology (Fintech)</i>	32
2.2.1 Definisi <i>Fintech</i>	32
2.2.2 Manfaat <i>Fintech</i>	38
2.2.3 Sejarah Lahirnya <i>Fintech</i>	39
2.2.4 <i>Fintech</i> di Indonesia	40
2.2.5 <i>Financial Technology</i> Menurut Syariat	41
2.2.6 Uang Elektronik Menurut Fatwa Ulama Indonesia	47
2.3 Masyarakat	51
2.3.1 Definisi Masyarakat	51
2.3.2 Definisi Masyarakat Kota	52
2.3.3 Karakter Masyarakat Perkotaan	53
2.3.4 Ciri-Ciri Masyarakat Kota	54
2.3.5 Masyarakat Kota Banda Aceh	59
2.4 Penelitian Terkait	61
2.5 Kerangka Berfikir	67
BAB III : METODE PENELITIAN	70
3.1 Jenis Penelitian	70
3.2 Variabel Penelitian	71
3.3 Teknik Pengumpulan Data	72
3.3.1 Kuesioner	72
3.3.2 Dokumentasi	73
3.4 Populasi dan Sampel	73
3.4.1 Populasi	73
3.4.2 Sampel	74
3.5 Instrumen Penelitian	76
3.6 Uji Instrumen Penelitian	79
3.6.1 Uji Validitas	79
3.6.2 Uji Reliabilitas	80
3.7 Pengumpulan Data	81
3.8 Teknik Pengolahan Data	81
3.8.1 <i>Editing</i>	81
3.8.2 <i>Scoring</i>	82
3.8.3 <i>Tabulating</i>	82

3.9 Analisis Data	82
3.10 Interpretasi Data	83
BAB IV : HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN	84
4.1 Hasil Penelitian	84
4.1.1 Gambaran Umum Responden	84
4.1.2 Hasil Pengujian Instrumen	89
4.1.3 Deskripsi Variabel Penelitian	93
4.2 Pembahasan	119
4.2.1 Persepsi Kegunaan Penggunaan <i>Fintech</i> Pada Masyarakat Kota Banda Aceh	119
4.2.2 Persepsi Kemudahan Penggunaan <i>Fintech</i> Pada Masyarakat Kota Banda Aceh	122
BAB V : PENUTUP	126
5.1 Kesimpulan	126
5.2 Saran	127
5.2.1 Bagi Pemerintah	127
5.2.2 Bagi penyedia layanan <i>Fintech</i>	127
5.2.3 Bagi peneliti lain	127
DAFTAR PUSTAKA	128
LAMPIRAN	133

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbedaan layanan Fintech GO-PAY dan OVO	41
Tabel 2.2	Jumlah Penduduk Kota Banda Aceh Tahun 2014	60
Tabel 2.3	Kajian Kepustakaan	64
Tabel 3.1	Definisi Operasional Variabel	71
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen Penelitian	77
Tabel 4.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Tempat Tinggal	84
Tabel 4.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	85
Tabel 4.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan	86
Tabel 4.4	Karakteristik Responden Berdasarkan Penghasilan Per Bulan	87
Tabel 4.5	Karakteristik Responden Berdasarkan Penggunaan OVO/GO-PAY Per Bulan	88
Tabel 4.6	Hasil Uji Validitas Persepsi Kegunaan Penggunaan <i>Fintech</i> Pada Masyarakat Kota Banda Aceh	90
Tabel 4.7	Hasil Uji Validitas Persepsi Kemudahan Penggunaan <i>Fintech</i> Pada Masyarakat Kota Banda Aceh	91
Tabel 4.8	Hasil Uji Reliabilitas Persepsi Kegunaan Penggunaan <i>Fintech</i> Pada Masyarakat Kota Banda Aceh	92
Tabel 4.9	Hasil Uji Reliabilitas Persepsi Kegunaan Penggunaan <i>Fintech</i> Pada Masyarakat Kota Banda Aceh	99
Tabel 4.10	Frekuensi Statistik Data Responden Persepsi Efisiensi	95
Tabel 4.11	Kategori Kecenderungan Persepsi Efisiensi	96
Tabel 4.12	Frekuensi Statistik Data Responden Persepsi Efektivitas	96
Tabel 4.13	Kategori Kecenderungan Persepsi Efektivitas	97
Tabel 4.14	Frekuensi Statistik Data Responden Persepsi Kegunaan Dalam Meningkatkan Kerja	98

Tabel 4.15	Kategori Kecenderungan Persepsi Kegunaan Dalam Meningkatkan Kerja	99
Tabel 4.16	Frekuensi Statistik Data Responden Persepsi Kegunaan Dalam Menjawab Kebutuhan Informasi	100
Tabel 4.17	Kategori Kecenderungan Persepsi Kegunaan Dalam Menjawab Kebutuhan Informasi	101
Tabel 4.18	Frekuensi Statistik Data Responden Persepsi Kegunaan Penggunaan Fintech Pada Masyarakat Kota Banda Aceh	102
Tabel 4.19	Distribusi Frekuensi Variabel Persepsi Kegunaan Penggunaan Fintech Pada Masyarakat Kota Banda Aceh	104
Tabel 4.20	Kategori Kecenderungan Persepsi Kegunaan Penggunaan Fintech Pada Masyarakat Kota Banda Aceh	105
Tabel 4.21	Frekuensi Statistik Data Responden Persepsi Fleksibilitas	107
Tabel 4.22	Kategori Kecenderungan Persepsi Fleksibilitas ..	108
Tabel 4.23	Frekuensi Statistik Data Responden Persepsi Kemudahan Untuk Berinteraksi	109
Tabel 4.24	Kategori Kecenderungan Persepsi Kemudahan Untuk Berinteraksi	110
Tabel 4.25	Frekuensi Statistik Data Responden Persepsi Kemudahan Untuk Digunakan	111
Tabel 4.26	Kategori Kecenderungan Persepsi Kemudahan Untuk Digunakan	112
Tabel 4.27	Frekuensi Statistik Data Responden Persepsi Kemudahan Untuk Dipelajari	113
Tabel 4.28	Kategori Kecenderungan Persepsi Kemudahan Untuk Dipelajari	114
Tabel 4.29	Frekuensi Statistik Data Responden Persepsi Kemudahan Penggunaan Fintech Pada Masyarakat Kota Banda Aceh	115
Tabel 4.30	Distribusi Frekuensi Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan Fintech Pada Masyarakat Kota Banda Aceh	116

Tabel 4.31 Kategori Kecenderungan Persepsi Kemudahan Penggunaan Fintech Pada Masyarakat Kota Banda Aceh	117
---	-----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Distribusi Ekosistem Fintech di Indonesia	4
Gambar 2.1	Model TAM	23
Gambar 2.2	Kerangka Berfikir	67
Gambar 4.1	Distribusi Frekuensi Variabel Persepsi Kegunaan Penggunaan Fintech Pada Masyarakat Kota Banda Aceh	104
Gambar 4.2	Kategori Kecenderungan Persepsi Kegunaan Penggunaan Fintech Pada Masyarakat Kota Banda Aceh	105
Gambar 4.3	Distribusi Frekuensi Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan Fintech Pada Masyarakat Kota Banda Aceh	117
Gambar 4.4	Kategori Kecenderungan Persepsi Kegunaan Penggunaan Fintech Pada Masyarakat Kota Banda Aceh	118



DAFTAR RUMUS

Rumus 3.1 Ukuran sampel Slovin.....	75
Rumus 3.2 Uji validitas <i>Product moment</i>	79
Rumus 3.3 Reliabilitas Alpha Cronbach.....	81



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Kuesioner Penelitian	133
Lampiran 2.	Data Responden Persepsi Kegunaan Penggunaan <i>Fintech</i>	137
Lampiran 3.	Data Responden Persepsi Kemudahan Penggunaan <i>Fintech</i>	147



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam menggunakan suatu teknologi baik teknologi keuangan atau *Financial Technology (Fintech)* maupun teknologi lainnya, diperlukan suatu penerimaan atau minat dalam menggunakan teknologi tersebut. Minat ini tidak akan muncul sendiri melainkan dipengaruhi oleh suatu persepsi yang kemudian dijabarkan dalam suatu Model Penerimaan Teknologi. Model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model* atau TAM) merupakan suatu model penerimaan sistem teknologi informasi yang dikembangkan berdasarkan teori tindakan beralasan (*Theory of Reasoned Action* atau TRA). Pada TAM terdapat dua tambahan konstruk utama, yakni persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan (*perceived ease of use*). Persepsi kegunaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (Jogiyanto, 2007:26).

Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) keduanya mempunyai pengaruh ke minat perilaku (*behavioral intention*). Pemakai teknologi akan mempunyai minat menggunakan teknologi (minat perilaku) jika merasa sistem teknologi bermanfaat dan mudah

digunakan (Jogiyanto, 2007:111). Teknologi adalah keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dalam setiap kegiatan. Teknologi berfungsi untuk mempermudah manusia dalam melakukan kegiatannya, menjadikan pekerjaan lebih efisien, singkat dan cepat. Kehadiran teknologi mudah diterima dalam masyarakat membuat teknologi berkembang luas dalam masyarakat dan masuk kedalam berbagai bidang, salah satunya ekonomi. Dalam bidang ekonomi teknologi sangat mempengaruhi lembaga keuangan, banyak produk lembaga keuangan telah menggunakan teknologi seperti penggalangan dana, permodalan, saham, dan lain-lain.

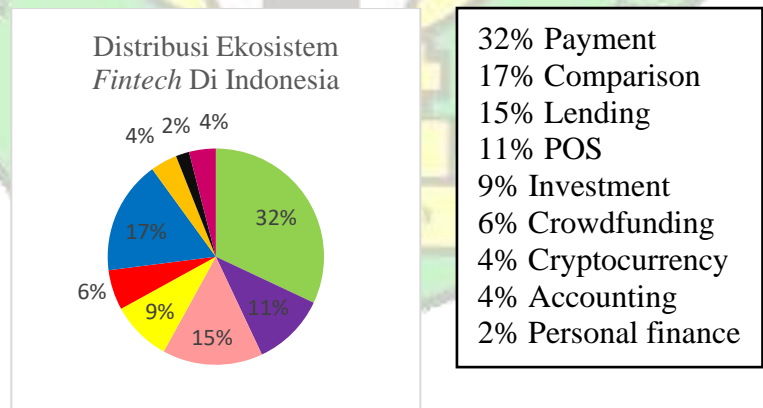
Teknologi dibidang ekonomi dibedakan menjadi dua, yaitu *E-commerce* dan *Financial Technology* atau yang dikenal sebagai *Fintech*. *E-commerce* merupakan perusahaan yang menyediakan platform jual beli online. Sementara *Fintech* merupakan perusahaan berpusat pada perusahaan yang melakukan inovasi di bidang lembaga keuangan dengan sentuhan teknologi modern. Jenis *fintech* memiliki banyak macam, seperti pengelolaan aset, penggalangan dana (Crowd Funding), peer to peer (P2P) Lending, payment gateway, saham, asuransi, dan e-money. *Fintech* sangat membantu masyarakat, dimana *Fintech* tersebut dapat mempengaruhi kebiasaan transaksi masyarakat menjadi lebih mudah/praktis dan efektif yang awalnya sedikit sulit karena harus bertransaksi dulu ke bank atau pergi ke ATM untuk mentransfer sejumlah uang kepada pihak lain yang dituju. Terdapat beberapa layanan *Financial*

Technology seperti pembayaran, peminjaman, pembiayaan, perencanaan keuangan, investasi, dan termasuk layanan yang menjadi solusi dalam permodalan yaitu layanan penyedia modal. Dengan adanya *Fintech* akan mengubah industri keuangan pada era digital.

Memanfaatkan penggunaan *gadget* yang telah memasuki seluruh lapisan masyarakat, *fintech* bisa diakses melalui *gadget*. *Fintech* dapat menjangkau seluruh kalangan mulai dari kalangan menengah ke bawah sampai kalangan menengah ke atas. Kehadiran *Fintech* dapat membantu masyarakat dalam mengakses produk-produk keuangan dan mempermudah melakukan transaksi keuangan dengan sentuhan teknologi tangan. Dimanapun dan kapanpun masyarakat dapat melakukan transaksi tanpa harus datang langsung ke lembaga keuangan atau tanpa harus mengantri dengan berbagai prosedur seperti pada bank umumnya.

Financial Technology (Fintech) dalam peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 merupakan penggunaan teknologi sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan/atau model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, efisiensi, kelancaran, keamanan dan kendala sistem pembayaran. Penyelenggaraan teknologi finansial yakni meliputi sistem pembayaran, pendukung pasar, manajemen investasi dan manajemen risiko, pinjaman, pembiayaan dan penyedia modal, dan jasa finansial lainnya (Peraturan BI no 19/12/PBI/2017).

Fintech bukan merupakan lembaga keuangan seperti perbankan, melainkan model bisnis baru yang sangat membantu masyarakat. *Fintech* tetap diatur oleh Bank Indonesia agar konsumen atau masyarakat dapat terlindungi. Oleh karena itu perusahaan *Fintech* wajib mendaftarkan perusahaannya pada Bank Indonesia ataupun Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Perusahaan *Fintech* sudah banyak berdiri di Indonesia dan banyak digunakan oleh Masyarakat Indonesia. Sampai September 2018 sebanyak 82 perusahaan *Fintech Lending* tercatat dan berizin pada Otoritas Jasa Keuangan (Otoritas Jasa Keuangan, 2018). Ada peningkatan yang sangat tinggi pada perusahaan *Fintech Lending*, yang sebelumnya pada Maret 2018 sebanyak 40 perusahaan *Fintech Lending* yang terdaftar dan berizin pada OJK. Perusahaan *Fintech* Di Indonesia meningkat lebih dari dua kali lipat atau sebesar 105% dalam jangka waktu 6 bulan.



Sumber : *Fintech* Indonesia

Gambar 1.1
Distribusi Ekosistem *Fintech* Di Indonesia

Dari Gambar 1.1 diatas, dapat dilihat bahwa penggunaan *Fintech* jenis *Payment* (Pembayaran) paling banyak digunakan, kedua adalah *Fintech Comparison* (Pembanding Produk Keuangan) dan yang ketiga adalah *Lending* (Pembiayaan). Data Asosiasi *Fintech* Indonesia (AFI) mencatat ada 235 Perusahaan *Fintech* yang beroperasi di Indonesia. Total transaksi industri *Fintech* di Indonesia sampai Juli 2018 mencapai USD 21 Juta atau sekitar Rp. 302,4 Miliar (Kurs Rp 14.400). dan diperkirakan akan meningkat terus dikarenakan banyaknya penduduk Indonesia yang memiliki ponsel dan menggunakan jasa *Fintech*. Di Indonesia berdasarkan data yang dilansir pada katadata.co.id (2019), terdapat dua platform *Fintech* jenis pembayaran (*payment*) atau sering disebut dompet digital yang paling banyak digunakan yaitu GO-PAY dan OVO. Pada akhir tahun 2018 pengguna GO-PAY tercatat sebanyak lebih kurang 142 juta pengguna dan data pengguna OVO tercatat sebanyak lebih kurang 115 juta pengguna.

Di Banda Aceh saat ini penggunaan *Fintech* jenis pembayaran (*payment*) semakin banyak digunakan, terutama dalam transaksi pembayaran seperti transportasi *online*, *merchant* makanan dan minuman, rekening listrik, pulsa, asuransi kesehatan dan lain sebagainya. Diantara semua jenis *Fintech* jenis pembayaran (*payment*), peneliti hanya akan meneliti dua jenis *Fintech* yang paling banyak digunakan dan secara umum diketahui masyarakat. Dua jenis *Fintech* ini yaitu GO-PAY dan OVO. *Fintech* jenis pembayaran (*payment*) memberikan kemudahan pada seluruh

lapisan masyarakat terutama masyarakat kota Banda Aceh. Dengan adanya *Fintech* jenis ini, masyarakat tidak perlu lagi mengeluarkan uang kertas untuk membayar makanan, transportasi, maupun belanjaan minimarket/supermarket. Oleh karena itu, semakin banyaknya penggunaan *Fintech* tersebut maka penulis ingin mengetahui persepsi kegunaan dan kemudahan pada masyarakat kota Banda Aceh dalam menggunakan *Fintech* tersebut.

Beberapa penelitian terdahulu seperti penelitian yang dilakukan oleh Nurits Nadia Khafiyah (2019) tentang pengaruh persepsi mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta mengenai uang elektronik terhadap minat menggunakan aplikasi OVO. Pada penelitian tersebut didapatkan persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan inovasi teknologi mempengaruhi secara signifikan minat menggunakan aplikasi OVO. Pada penelitian lainnya yang dilakukan oleh Reza Andryanto (2016) tentang pengaruh kepercayaan, persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat beli di toko online didapatkan hasil yang sama yaitu kepercayaan, persepsi manfaat dan persepsi kemudahan berpengaruh dan signifikan dalam minat beli konsumen di toko online.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis mencoba mengetahui lebih lanjut bagaimanakah persepsi kegunaan dan kemudahan masyarakat kota Banda Aceh terhadap penggunaan *Fintech*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Persepsi Kegunaan Dan Kemudahan**

Dalam Penggunaan *Financial Technology (Fintech)* Pada Masyarakat Kota Banda Aceh.”

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana persepsi kegunaan dalam penggunaan *financial technology (fintech)* pada masyarakat kota Banda Aceh?
2. Bagaimana persepsi kemudahan dalam penggunaan *financial technology (fintech)* pada masyarakat kota Banda Aceh?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui persepsi kegunaan dalam penggunaan *financial technology (fintech)* pada masyarakat kota Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui persepsi kemudahan dalam penggunaan *financial technology (fintech)* pada masyarakat kota Banda Aceh.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Kontribusi Teori
 - a. Secara teoritis, hasil penelitian ini akan memberikan saran dalam pengembangan ilmu ekonomi khususnya pada bidang *Fintech* jenis pembayaran (*Payment*).
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk melengkapi kajian teoritis yang berkaitan dengan persepsi mengenai *Fintech* jenis pembayaran (*Payment*).

2. Kontribusi Praktis

- a. Bagi Perusahaan. Bagi perusahaan yang bersangkutan yaitu GO-PAY dan OVO, diharapkan lebih menggiatkan dalam penyelenggaraan dan promosi *Fintech* jenis pembayaran (*payment*) di berbagai sektor dan lapisan masyarakat.
- b. Bagi Pembaca. Sebagai salah satu bahan untuk menambah referensi bacaan yang ingin melakukan penelitian selanjutnya, khususnya bagi para mahasiswa/i Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- c. Bagi Penulis. Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat dalam bangku perkuliahan dan membandingkannya dengan praktek di lapangan.

3. Kontribusi Kebijakan

Sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan regulasi mengenai *Fintech* jenis pembayaran (*Payment*).

1.5 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini hanya meneliti *Fintech* jenis pembayaran (*payment*) yang sering digunakan di Indonesia khususnya masyarakat Kota Banda Aceh. Diantara jenis *Fintech* yang diteliti yaitu GO-PAY dan OVO karena GO-PAY dan OVO merupakan pembayaran yang paling banyak digunakan oleh masyarakat kota Banda Aceh.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan urutan penyajian dari masing-masing bab secara terperinci, singkat, dan jelas serta diharapkan dapat mempermudah dalam memahami laporan penelitian. Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan pendahuluan yang menjadi gambaran awal dari apa yang menjadi latar belakang dalam penelitian ini melalui pengembangan fenomena khususnya *Fintech*, kemudian rumusan masalah dituangkan dalam pertanyaan yang akan mengarahkan penelitian, dan tujuan penelitian untuk mengetahui tujuan dibuatnya penelitian ini, serta sistematika penulisan menjelaskan penyajian hasil penelitian dari awal hingga kesimpulan dari penelitian yang akan dilakukan kemudian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang landasan teori dimana landasan teori menjabarkan dari variabel penelitian ini tentang persepsi, masyarakat, *Fintech*, dan menjelaskan hasil penelitian terdahulu, serta persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang variabel penelitian, populasi, dan sampel, pendekatan penelitian, tujuan dan arah penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, serta model analisis data. Uraian tersebut digunakan untuk menjawab permasalahan yang ada melalui teknik dan metode yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV : HASIL PENELITIAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan tentang deskripsi objek penelitian, analisis data dan interpretasi hasil pengolahan data secara induktif. Dalam pembahasan ini membahas hasil penelitian yang dilakukan secara mendalam.

BAB V : PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, keterbatasan penulis serta saran-saran yang dapat diberikan kepada pihak *Fintech* dan pihak-pihak lain yang membutuhkan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Persepsi

2.1.1 Definisi Persepsi

Thoha (2010: 141-142) persepsi pada hakikatnya adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang di dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan, dan penciuman.

Slameto (2010: 102) menyatakan bahwa persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia. Pendapat ini menekankan pada proses masuknya pesan ke dalam otak manusia

Walgito (2010: 99) juga memberikan penjelasan bahwa persepsi sebagai suatu proses yang didahului oleh proses penginderaan, yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera atau juga disebut proses sensoris. Proses tersebut tidak berhenti begitu saja, melainkan stimulus tersebut diteruskan dan proses selanjutnya merupakan proses persepsi.

Rakhmat (2005: 55-62) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi persepsi secara garis besar terdiri dari faktor fungsional dan faktor struktural. Faktor fungsional merupakan faktor yang berasal dari kebutuhan, pengalaman masa lalu dan hal-hal lain yang termasuk faktor-faktor personal, sedangkan

faktor struktural merupakan sifat stimuli fisik dan efek saraf yang ditimbulkannya. Menurut King (2012: 225), persepsi merupakan proses otak dalam mengatur dan menginterpretasi informasi sensoris dan memberikan makna.

Dari pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah sebuah proses identifikasi pada sesuatu hal menggunakan indera yang dimiliki masing-masing individu untuk menafsirkan secara spontan perasaan/kesan dan pikiran dari indera yang dimiliki agar memberikan makna dari dunia yang ada disekelilingnya.

2.1.2 Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi

Menurut Miftah Toha (2003:149-156), faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang adalah sebagai berikut:

a. Faktor internal, antara lain:

- 1) Proses belajar (*learning*), merupakan semua faktor-faktor dari dalam individu yang membentuk perhatian kepada sesuatu obyek sehingga menimbulkan adanya persepsi adalah didasarkan dari kekomplekan kejiwaan. Kekomplekan kejiwaan ini selaras dengan proses pemahaman atau prosesn belajar (*learning*) dan motivasi yang dimiliki oleh masing-masing orang.
- 2) Motivasi, selain proses belajar, faktor dari dalam diri individu juga dipengaruhi oleh

motivasi dan kepribadian. Walaupun motivasi dan kepribadian pada dasarnya tidak bisa dipisahkan dari proses belajar, keduanya juga mempunyai dampak yang amat penting. Dalam hal ini sesuatu yang menarik perhatian seringkali akan lebih menimbulkan motivasi.

- 3) Kepribadian, dalam membentuk persepsi unsur kepribadian amat erat hubungannya dengan proses belajar dan motivasi, yang mempunyai akibat tentang apa yang diperhatikan dalam menghadapi suatu situasi. Kepribadian, nilai –nilai, dan juga termasuk umur dapat memberikan dampak terhadap cara seseorang melakukan persepsi pada lingkungan di sekitarnya.

b. Faktor eksternal, antara lain:

- 1) Intensitas, prinsip intensitas dari suatu perhatian dapat dinyatakan bahwa semakin besar intensitas stimulus dari luar, tentunya semakin besar pula hal –hal itu dapat dipahami.
- 2) Ukuran, faktor ini sangat dekat dengan prinsip intensitas. Faktor ini menyatakan bahwa semakin besar ukuran sesuatu obyek,

maka semakin mudah untuk bisa diketahui atau dipahami. Bentuk ukuran ini akan mempengaruhi persepsi seseorang, dan dengan melihat bentuk ukuran sesuatu obyek orang akan mudah tertarik perhatiannya, yang pada gilirannya dapat membentuk persepsinya.

- 3) Keberlawanan atau kontras, prinsip keberlawanan ini menyatakan bahwa stimulus luar yang penampilannya berlawanan dengan latar belakangnya atau sekelilingnya atau yang sama sekali di luar dugaan orang banyak, akan menarik banyak perhatian. Dengan kata lain bahwa persepsi seseorang dibentuk dan dipengaruhi oleh faktor di luar diri individu yang menunjukkan adanya keberlawanan obyek dengan latar belakang atau sekelilingnya.
- 4) Pengulangan (*repetition*), dalam prinsip ini dikemukakan bahwa stimulus dari luar yang diulang akan memberikan perhatian yang lebih besar dibandingkan dengan yang sekali dilihat. Pengulangan itu akan menambah kepekaan kita atau kewaspadaan terhadap stimulus. Pengulangan merupakan daya tarik

dari luar tentang suatu obyek yang bisa mempengaruhi persepsi seseorang.

- 5) Gerakan (*moving*), prinsip gerakan menyatakan bahwa orang akan memberikan banyak perhatian terhadap obyek yang bergerak dalam jangkauan pandangannya dibandingkan dari obyek yang diam. Dari gerakan suatu obyek yang menarik perhatian seseorang, akan timbul suatu persepsi.
- 6) Baru dan familier, prinsip ini menyatakan bahwa baik situasi eksternal yang baru maupun yang sudah dikenal dapat digunakan sebagai penarik perhatian. Obyek atau peristiwa baru dalam tatanan yang sudah dikenal, atau obyek atau peristiwa yang sudah dikenal dalam tatanan yang baru (berbeda) akan menarik perhatian pengamat.

Sondang (2012: 101-105) menyebutkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi persepsi yaitu:

- a. Diri orang yang bersangkutan, dalam hal ini orang yang berpengaruh adalah karakteristik individual meliputi dimana sikap, kepentingan, minat, pengalaman dan harapan.
- b. Sasaran persepsi, yang menjadi sasaran persepsi dapat berupa orang, benda, peristiwa di mana sifat

sasaran dari persepsi dapat mempengaruhi persepsi orang yang melihatnya. Hal-hal lain yang ikut mempengaruhi persepsi seseorang adalah gerakan, suara, ukuran, tindak tanduk dan lain-lain dari sasaran persepsi.

- c. Faktor situasi, dalam hal ini tinjauan terhadap persepsi harus secara kontekstual artinya perlu dalam situasi yang mana persepsi itu timbul.

Menurut Walgito (2010: 101) berkaitan dengan faktor-faktor yang berperan dalam persepsi dapat dikemukakan adanya beberapa faktor, yaitu:

- a. Objek yang dipersepsi Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor. Stimulus dapat datang dari luar individu yang mempersepsi, tetapi juga dapat datang dari dalam diri individu yang bersangkutan yang langsung mengenai syaraf penerima yang bekerja sebagai reseptor. Namun sebagian terbesar stimulus datang dari luar individu.
- b. Alat indera, syaraf, dan pusat susunan syaraf alat indera atau reseptor merupakan alat untuk menerima stimulus. Di samping itu juga harus ada syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan syaraf, yaitu otak sebagai pusat kesadaran. Sebagai alat untuk mengadakan respon diperlukan syaraf motoris.

- c. Perhatian Untuk menyadari atau untuk mengadakan persepsi diperlukan adanya perhatian, yaitu merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam rangka mengadakan persepsi. perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada suatu atau sekumpulan objek.

2.1.3 Syarat Terjadinya Persepsi

Menurut Sunaryo (2004:98) syarat-syarat terjadinya persepsi adalah:

- a. Adanya objek yang dipersepsi;
- b. Adanya perhatian yang merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam mengadakan persepsi;
- c. Adanya alat indera/reseptor yaitu alat untuk menerima stimulus;
- d. Saraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus ke otak, yang kemudian sebagai alat untuk mengadakan respon.

2.1.4 Proses Terjadinya Persepsi

Individu mengenali suatu objek dari luar dan ditangkap melalui inderanya. Bagaimana individu menyadari, mengerti apa yang diindera ini merupakan suatu proses terjadinya persepsi. Proses terjadinya persepsi menurut Walgito (2010: 102) dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Objek menimbulkan stimulus, dan stimulus mengenai alat indera atau reseptor. Objek dan stimulus itu berbeda, tetapi ada kalanya bahwa objek dan stimulus itu menjadi satu, misalnya dalam hal tekanan. Benda sebagai objek langsung mengenai kulit, sehingga akan terasa tekanan tersebut.
- b. Proses kealaman atau proses fisik. Proses kealaman atau proses fisik merupakan proses ketika stimulus mengenai alat indera.
- c. Proses fisiologis merupakan proses ketika stimulus yang diterima oleh alat indera diteruskan oleh syaraf sensoris ke otak.
- d. Proses psikologis merupakan ketika terjadilah proses di otak sebagai pusat kesadaran sehingga individu menyadari apa yang dilihat, atau apa yang didengar, atau apa yang diraba.
- e. Taraf terakhir dari proses persepsi ialah individu menyadari tentang misalnya apa yang dilihat, atau apa yang didengar, atau apa yang diraba, yaitu stimulus yang diterima melalui alat indera.

Miftah Thoha (2003: 145) menyatakan bahwa proses terbentuknya persepsi seseorang didasari pada beberapa tahapan:

- a. Stimulus dan rangsang terjadinya persepsi diawali ketika seseorang dihadapkan pada suatu stimulus atau rangsangan yang hadir dari lingkungannya.
- b. Dalam proses registrasi, suatu gejala yang nampak adalah mekanisme fisik yang berupa penginderaan dan saraf seseorang berpengaruh melalui alat indera yang dimilikinya.
- c. Interpretasi merupakan suatu aspek kognitif dari persepsi yang sangat penting yaitu proses memberikan arti kepada stimulus yang diterimanya. Proses interpretasi bergantung pada cara pendalamannya, motivasi dan kepribadian seseorang.
- d. Umpan Balik (*feedback*) setelah melalui proses interpretasi informasi yang sudah diterima dipersepsikan oleh seseorang dalam bentuk umpan balik terhadap stimulus.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa persepsi adalah suatu proses aktif timbulnya kesadaran dengan segera terhadap suatu objek yang merupakan faktor internal serta eksternal individu meliputi keberadaan objek, kejadian, dan oranglain melalui pemberian nilai terhadap objek tersebut.

2.1.5 Persepsi dan *Technology Acceptance Model* (TAM)

Teori Model Penerimaan Teknologi (*Technology Acceptance Model* atau TAM) sangat berpengaruh dan umum digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem teknologi informasi. Teori ini pertama kali dikenalkan oleh Davis pada tahun 1986. Teori ini dikembangkan dari *Theory of Reasoned Action* atau TRA oleh Ajzen dan Fishbein pada tahun 1980 (Jogiyanto, 2007:111).

2.1.6 Sejarah *Technology Acceptance Model* (TAM)

Teori Model Penerimaan Teknologi (*Technology Acceptance Model* atau TAM) dikembangkan dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) oleh Davis pada tahun 1986. TRA dikembangkan oleh Icek Ajzen dan Martin Fishbein pada tahun 1980. Teori TRA diderivasi dari penelitian sebelumnya yang dimulai dari teori sikap (*theory of attitude*) yang mempelajari tentang sikap (*attitude*) dan perilaku (*behavior*). TRA lahir karena kurang berhasilnya penelitian-penelitian yang menguji teori sikap, yaitu hubungan antara sikap dan perilaku. Hasil-hasil dari penelitian yang menguji teori sikap ini kurang memuaskan karena banyak ditemukan hasil hubungan yang lemah antara pengukuran-pengukuran sikap (*attitude*) dengan kinerja dari perilaku sukarela (*volitional behavior*) yang dikehendaki.

Berdasarkan teori TRA, minat dan perilaku adalah dua hal yang mempengaruhi alasan seseorang menggunakan

teknologi. Minat merupakan keinginan untuk melakukan perilaku. Perilaku adalah tindakan atau kegiatan nyata yang dilakukan. TRA menjelaskan bahwa perilaku (*behavior*) dilakukan karena individual mempunyai minat atau keinginan untuk melakukannya. Sehingga minat perilaku akan mempengaruhi perilakunya.

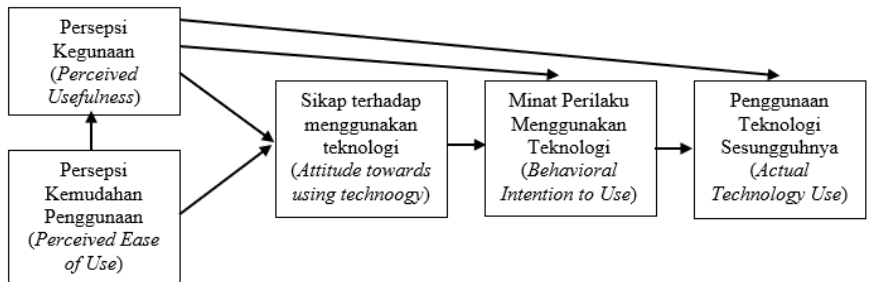
Model TRA dapat diterapkan karena keputusan yang dilakukan oleh individu untuk menerima suatu teknologi sistem informasi merupakan tindakan sadar yang dapat dijelaskan dan diprediksi oleh minat perilakunya. Pada tahun 1986, Davis menambahkan dua konstruk ke dalam model TRA yaitu persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) yang disebut dengan Model Penerimaan Teknologi (*Technology Acceptance Model* atau TAM). TAM berargumentasi bahwa penerimaan individual terhadap sistem teknologi informasi ditentukan oleh dua konstruk tersebut.

Teori Perilaku Rencana (*Theory Of Planned Behavior* atau TPB) merupakan pengembangan lebih jauh dari TRA. Pada tahun 1988, Ajzen menambahkan sebuah konstruk yang belum ada di TRA. Konstruk ini disebut dengan persepsi kontrol perilaku (*perceived behavioral control*). Konstruk ini ditambahkan di TPB untuk mengontrol perilaku individual yang dibatasi oleh kekurangan-kekurangan sumber daya yang digunakan untuk melakukan perilakunya.

Pada tahun 1991, Mathieson membandingkan teori TAM dan Teori Perilaku Rencana (*Theory of Planned Behavior* atau TPB). Kedua model ini sama-sama memprediksi minat pemakai untuk menggunakan teknologi sistem informasi. Tiga perbedaan utama antara TAM dan TPB adalah tingkat generalisasi pada TAM lebih spesifik dibandingkan dengan TPB, pada TPB terdapat norma-norma sosial dalam modelnya, dan pada TPB terdapat variabel-variabel mengontrol perilaku yang disebut persepsi kontrol perilaku (*perceived behavior control*) (Jogiyanto, 2007:111.)

2.1.7 Konsep Model Penerimaan Teknologi (TAM)

Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) keduanya mempunyai pengaruh ke minat perilaku (*behavioral intention*). Pemakai teknologi akan mempunyai minat menggunakan teknologi bermanfaat dan mudah digunakan. Persepsi kegunaan juga mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan tetapi tidak sebaliknya. Pemakai sistem akan menggunakan sistem jika sistem bermanfaat baik sistem itu mudah digunakan atau tidak mudah digunakan. Sistem yang sulit digunakan akan tetap digunakan jika pemakai merasa bahwa sistem masih berguna (Jogiyanto, 2013:112). Model dari TAM dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Sumber: Jogiyanto, 2007:113

Gambar 2.1 Model TAM

2.1.8 Persepsi Kegunaan dan Persepsi Kemudahan

a. Persepsi Kegunaan (*Perceived usefulness*)

Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Dari definisinya, diketahui bahwa persepsi kegunaan merupakan suatu kepercayaan (*belief*) tentang proses pengambilan keputusan. Dengan demikian jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya. Jika seseorang merasa percaya bahwa suatu sistem teknologi informasi dapat berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem teknologi

informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya. Konsep ini juga menggambarkan manfaat sistem bagi pemakainya yang berkaitan dengan *productivity* (produktivitas), *job performance* atau *effectiveness* (kinerja tugas atau efektivitas), *importance to job* (pentingnya bagi tugas), dan *overall usefulness* (kebermanfaatan secara keseluruhan) (Davis, 1989). Oleh karena itu, persepsi kegunaan menjadi keyakinan seseorang dengan menggunakan teknologi dapat memberikan manfaat.

Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*) memiliki indikator yang dapat dijadikan sebagai ukuran untuk mengukur niat berperilaku dalam menggunakan suatu sistem informasi. Ada banyak indikator persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) yang telah ditemukan menurut para ahli. Namun penelitian ini tidak menggunakan indikator-indikator pengukuran menurut banyak ahli. Chuang, et.al (2016:1-15) mengidentifikasi empat indikator dari persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), yaitu:

- 1) Persepsi Efisiensi

Dimensi ini berkaitan dengan kepercayaan individu bahwa penggunaan suatu teknologi akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya. Penggunaan layanan teknologi

informasi dipercaya akan membantu segala kegiatan menjadi lebih efisien sehingga akan memudahkan individu dalam menggunakannya. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya.

2) Persepsi Efektivitas

Dimensi ini berkaitan dengan kepercayaan individu bahwa penggunaan suatu teknologi akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya. Penggunaan layanan teknologi informasi dipercaya akan membantu individu dalam menggunakan layanan teknologi karena tidak dibatasi oleh waktu dan tempat sehingga memudahkan individu menggunakan layanan teknologi dimana saja dan kapan saja sehingga individu merasa percaya bahwa sistem berguna maka dia akan menggunakannya.

3) Persepsi Kegunaan Dalam Meningkatkan Kinerja

Dimensi ini berkaitan dengan kepercayaan individu bahwa penggunaan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja dari individu. Penggunaan layanan teknologi informasi dipercaya akan

membantu individu melakukan kegiatannya sehingga akan meningkatkan kinerja dari individu. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem teknologi informasi berguna untuk meningkatkan kinerja maka dia akan menggunakannya.

4) Persepsi Kegunaan Dalam Menjawab Kebutuhan Informasi

Dimensi ini berkaitan dengan kepercayaan individu bahwa penggunaan suatu teknologi akan membantu individu dalam mendapatkan kebutuhan informasi yang dibutuhkan. Penggunaan layanan teknologi informasi dipercaya akan mempermudah individu dalam mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah, sehingga penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi individu yang menggunakannya. Alasan digunakannya empat dimensi menurut Chuang, et.al. (2016:1-15) sebagai indikator pengukuran dalam penelitian ini adalah karena persepsi efisiensi, persepsi efektivitas, persepsi kegunaan dalam meningkatkan kinerja, dan persepsi kegunaan dalam menjawab kebutuhan informasi dapat dijadikan sebagai ukuran. Persepsi efisiensi dan persepsi efektivitas dapat dijadikan sebagai suatu ukuran karena suatu penggunaan layanan teknologi informasi memberikan manfaat

yang berbeda terhadap masing-masing individu. Persepsi kegunaan dalam meningkatkan kinerja dan persepsi kegunaan dalam menjawab kebutuhan informasi dapat menjadi ukuran layanan teknologi informasi karena tiap individu memiliki penilaian yang berbeda terhadap layanan teknologi informasi yang digunakan.

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

Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Dari definisinya diketahui bahwa konstruk persepsi kemudahan penggunaan ini juga merupakan suatu kepercayaan (*belief*) tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi tidak mudah digunakan maka dia tidak akan menggunakannya. Ketika suatu sistem teknologi informasi itu mudah untuk digunakan maka pengguna akan merasa lebih nyaman dan berkeinginan untuk menggunakan sistem teknologi informasi itu. Berbeda ketika suatu sistem teknologi informasi itu susah untuk digunakan maka pengguna

akan merasa enggan untuk menggunakan sistem teknologi informasi tersebut. Sesuai dengan teori TAM, persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) juga dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) karena semakin mudah suatu sistem teknologi informasi digunakan maka sistem teknologi informasi tersebut dirasakan semakin bermanfaat. Rasa mudah dalam menggunakan sistem teknologi informasi akan menimbulkan perasaan dalam diri seseorang bahwa sistem tersebut memiliki kegunaan dan karenanya menimbulkan rasa nyaman bila menggunakan sistem teknologi informasi (Venkatesh dan Davis, 2000:186-204).

Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) memiliki indikator yang dapat dijadikan sebagai ukuran untuk mengukur niat berperilaku dalam menggunakan suatu sistem informasi. Ada banyak indikator persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) yang telah ditemukan menurut para ahli. Namun penelitian ini tidak menggunakan indikator-indikator pengukuran menurut banyak ahli. Chuang, et.al. (2016:1-15) mengidentifikasi empat indikator dari persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), yaitu:

- 1) Persepsi Fleksibilitas

Dimensi ini berkaitan dengan kepercayaan seseorang yang menyatakan dalam penggunaan suatu sistem teknologi informasi dapat dengan mudah digunakan dan dipahami. Penggunaan layanan teknologi informasi dipercaya akan mempermudah individu beradaptasi dalam menggunakan suatu layanan teknologi informasi. Ketika individu merasa dimudahkan dengan penggunaan aplikasi teknologi informasi maka semakin tinggi pemanfaatan dan penggunaan sistem teknologi informasi tersebut.

2) Persepsi Kemudahan Untuk Berinteraksi

Dimensi ini berkaitan dengan kepercayaan seseorang dimana dalam penggunaan suatu sistem teknologi informasi dapat dengan mudah digunakan dan dipahami. Penggunaan suatu sistem teknologi informasi dipercaya akan mempermudah individu berinteraksi dalam menggunakan sistem teknologi informasi tersebut serta kemudahan untuk berinteraksi seperti kemudahan dalam melakukan kegiatan transaksi yang disediakan oleh suatu sistem teknologi informasi tersebut.

3) Persepsi Kemudahan Untuk Digunakan

Dimensi ini berkaitan dengan kepercayaan seseorang yang menyatakan dalam penggunaan

suatu sistem teknologi informasi dapat dengan mudah digunakan dan dipahami. Penggunaan suatu sistem teknologi informasi dipercaya akan mempermudah individu dalam menggunakan sistem teknologi informasi tersebut. suatu sistem teknologi informasi yang sering digunakan menunjukkan bahwa sistem tersebut lebih dikenal, lebih mudah dioperasikan, dan lebih mudah digunakan oleh penggunanya.

4) Persepsi Kemudahan Untuk Dipelajari

Dimensi ini berkaitan dengan kepercayaan seseorang dimana dalam penggunaan suatu sistem teknologi informasi dapat dengan mudah dipelajari dan dipahami. Penggunaan suatu sistem teknologi informasi dipercaya akan mempermudah individu dalam mengoperasikan sistem teknologi informasi tersebut.

Persepsi kemudahan ini akan berdampak pada perilaku, yaitu semakin tinggi persepsi seseorang tentang kemudahan menggunakan suatu sistem teknologi informasi, semakin tinggi pula tingkat pemanfaatan teknologi informasi. Alasan digunakannya empat dimensi menurut Chuang, et.al. (2016:1-15) sebagai indikator pengukuran dalam penelitian ini adalah karena persepsi fleksibilitas, persepsi kemudahan

untuk berinteraksi, persepsi kemudahan untuk digunakan, dan persepsi kemudahan untuk dipelajari dapat dijadikan sebagai ukuran. Persepsi fleksibilitas dapat dijadikan sebagai suatu ukuran karena suatu penggunaan sistem teknologi informasi memberikan manfaat yang berbeda terhadap masing-masing individu. Persepsi kemudahan untuk berinteraksi, persepsi kemudahan untuk digunakan, dan persepsi kemudahan untuk dipelajari dapat menjadi ukuran suatu sistem teknologi informasi karena tiap individu memiliki penilaian yang berbeda terhadap kemudahan layanan teknologi informasi yang digunakan.

c. Sikap Terhadap Perilaku

Sikap terhadap perilaku (*attitude towards behavior*) didefinisikan sebagai perasaan positif atau negatif dari seseorang jika harus melakukan perilaku yang akan ditentukan. Sikap terhadap perilaku juga didefinisikan sebagai evaluasi pemakai tentang ketertarikannya menggunakan sistem. Hasil penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa sikap ini berpengaruh secara positif ke minat perilaku.

d. Minat Perilaku

Minat perilaku (*behavioral intention*) adalah suatu keinginan (minat) seseorang untuk melakukan

suatu perilaku yang tertentu. Seseorang akan melakukan suatu perilaku jika mempunyai keinginan atau minat untuk melakukannya. Hasil penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa minat perilaku (*behavioral intention*) merupakan prediksi yang baik dari penggunaan teknologi oleh pemakai sistem.

e. Perilaku

Perilaku (*behavior*) adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang. Dalam konteks penggunaan sistem teknologi informasi, perilaku adalah penggunaan sesungguhnya dari teknologi.

2.2 *Financial Technology (Fintech)*

2.2.1 Definisi *Fintech*

Financial Technology (Fintech) merupakan perpaduan antara teknologi dan fitur keuangan atau dapat juga diartikan inovasi pada sektor finansial dengan setuhan teknologi moderen (Pribadiono, 2016:126-138)

Fintech merupakan industri yang bergerak industri yang bergerak dengan sangat cepat dan dinamis dimana terdapat banyak model bisnis yang berbeda (Dorfleitner, Hornuf, & Weber, 2017:126).

Teknologi Finansial adalah penggunaan teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan/atau model bisnis baru serta dapat berdampak

pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, dan/atau efisiensi, kelancaran, keamanan, dan keandalan sistem pembayaran (Bank Indonesia, 2017).

Dari definisi mengenai *Fintech* di atas dapat disimpulkan bahwa *Fintech* adalah penggabungan antara teknologi dengan sistem keuangan sehingga menghasilkan produk atau layanan keuangan dalam bentuk teknologi yang berdampak pada stabilitas keuangan dan kelancaran sistem pembayaran.

Setiap penyelenggara fintech memiliki perbedaan jenis jasa layanan teknologi finansial. Menurut Bank Indonesia *Financial Technology* yang ada di Indonesia dapat diklasifikasikan ke dalam 5 (lima) kategori, yaitu *payment*, *lending*, *insurance*, *crowdfunding*, dan *investment management*.

a. Pembayaran (*Payment gateway*)

Pembayaran (*Payment gateway*) dalam layanan *Financial Technology* relatif lebih mudah dibandingkan dengan produk dan layanan teknologi finansial lainnya. Dua pasar pembayaran *fintech* adalah pembayaran konsumen dan ritel dan pembayaran grosir dan perusahaan. Pembayaran adalah salah satu layanan keuangan ritel yang paling sering digunakan sehari-hari, serta salah satu layanan keuangan yang paling tidak diatur (Lee dan Shin, 2017:1-85). Menurut bnymellon.com (2015), *fintech*

pembayaran konsumen dan ritel termasuk *mobile wallets*, *peer-to-peer (P2P) mobile payments*, pertukaran mata uang asing dan pengiriman uang, *real-time payments*, dan solusi mata uang digital. Layanan ini meningkatkan pengalaman bagi pelanggan yang mencari pengalaman pembayaran yang efisien dalam hal kecepatan dan kenyamanan.

Penggunaan *fintech* dalam transaksi pembayaran (*payment gateway*) selalu berhubungan dengan uang elektronik. Pembayaran (*payment gateway*) menggunakan uang elektronik memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan pembayaran menggunakan uang elektronik menurut Ajeng (2018:20) diantaranya lebih cepat dan nyaman dibandingkan uang tunai, waktu transaksi yang diperlukan lebih singkat dan jumlah uang yang dapat diisi ulang melalui berbagai sarana yang telah disediakan. Adapun kelemahannya yaitu penggunaan instrumen uang elektronik oleh satu penerbit tidak bisa digunakan untuk pembayaran di *merchant* penerbit lainnya.

Contoh *fintech* jenis *payment gateway* di Indonesia diantaranya OVO dan GO-PAY. OVO dan GO-PAY merupakan aplikasi *fintech* yang berfungsi sebagai uang elektronik. Dengan menggunakan

OVO dan GO-PAY pembayaran dapat dilakukan kapanpun selama *merchant* tempat berbelanja mendukung aplikasi OVO dan GO-PAY. Pembayaran menggunakan OVO dan GO-PAY hanya khusus pada pembelian produk atau pembayaran jasa saja.

b. Pinjaman (*Lending*)

Pinjaman konsumen (*Peer-to-Peer Consumer Lending*) dan pinjaman bisnis (*Peer-to-Peer Bussines Lending*) adalah tren besar lainnya dalam *fintech*. *Fintech* dalam pinjaman (*Peer-to-Peer lending*) memungkinkan individu dan bisnis untuk meminjam antara satu sama lain. Dengan strukturnya yang efisien, layanan *fintech* pinjaman (*peer-to-peer lending*) mampu menawarkan suku bunga rendah dan proses peminjaman yang lebih baik bagi pemberi pinjaman dan peminjam. Perbedaan yang samar tetapi signifikan dari bank adalah bahwa *fintech* secara teknis tidak terlibat dalam peminjaman, karena mereka hanya menghubungkan antara pemberi pinjaman dengan peminjam, dan mengumpulkan biaya dari pengguna (Lee dan Shin, 2017:1-85).

c. Asuransi (*Insurance*)

Dalam model bisnis asuransi *fintech*, *fintech* bekerja untuk memungkinkan hubungan yang lebih mudah antara perusahaan asuransi dan pelanggan. Mereka menggunakan analitis data untuk menghitung dan menyesuaikan risiko, dan ketika kelompok pelanggan potensial bertambah, pelanggan ditawarkan produk untuk memenuhi kebutuhan mereka (misalnya, asuransi mobil, asuransi jiwa, asuransi kesehatan). Mereka juga mempermudah proses penagihan kesehatan. Model bisnis *fintech* asuransi tampaknya menjadi yang paling digunakan oleh penyedia asuransi tradisional. Teknologi ini memungkinkan perusahaan asuransi untuk memperluas pengumpulan data mereka ke sumber-sumber penyedia asuransi nontradisional untuk melengkapi model tradisional mereka, dan meningkatkan analisis risiko mereka (Lee dan Shin, 2017:1-85).

d. *Crowdfunding*

Crowdfunding dalam layanan *fintech* berperan sebagai pemberdayaan jaringan individu untuk mengawasi pembuatan produk baru, media, dan ide dan mengumpulkan dana untuk amal atau modal usaha. *Crowdfunding* melibatkan tiga pihak yaitu pemrakarsa proyek atau pengusaha yang

membutuhkan pendanaan, kontributor yang mungkin tertarik untuk mendukung penyebab atau proyek, dan organisasi moderator yang memfasilitasi keterlibatan antara para kontributor dan inisiator. Organisasi moderator memungkinkan para kontributor untuk mengakses informasi tentang berbagai inisiatif dan peluang pendanaan untuk pengembangan produk/ jasa (Lee dan Shin, 2017:1-85).

e. Manajemen Investasi (*Investment Management*)

Manajemen investasi dalam layanan fintech berperan sebagai penyedia jaringan individu untuk mengelola beragam sekuritas atau surat berharga seperti saham, obligasi dan aset lainnya dengan tujuan untuk mencapai target investasi yang menguntungkan bagi investor. Layanan dalam bidang ini dapat mempermudah investor dalam mengamati dan mendiskusikan strategi investasi atau portofolio dengan anggota lain dari jejaring sosial. Perdagangan saham dalam layanan fintech memungkinkan investor dan pedagang untuk terhubung satu sama lain untuk mendiskusikan dan berbagi pengetahuan, membeli dan menjual komoditas dan saham, dan memantau risiko secara real-time. Pengguna dapat melihat harga saham

secara langsung dan mengirim atau menerima dana dalam berbagai mata uang secara aman melalui perangkat seluler yang digunakan. Dengan layanan fintech, pengguna dapat bertransaksi dengan biaya yang jauh lebih rendah, melalui metode pembayaran yang jauh lebih mudah bagi individu atau bisnis.

2.2.2 Manfaat *Fintech*

Menurut Bank Indonesia, Perkembangan *Fintech* yang sangat pesat di Indonesia dapat membawa banyak manfaat, manfaat tersebut dapat bagi peminjam, investor maupun perbankan di Indonesia :

- a. Bagi peminjam, manfaat yang dirasakan seperti mendorong inklusi keuangan, memberikan alternatif pinjaman bagi debitur yang belum layak kredit, prosesnya mudah dan cepat, dan persaingan yang ditimbulkan mendorong penurunan suku bunga pinjaman.
- b. Bagi investor *Fintech*, manfaat yang dapat dirasakan seperti alternatif investasi dengan *return* yang lebih tinggi dengan risiko default yang tersebar di banyak investor dengan nominal masing-masing cukup rendah dan investor dapat memilih peminjam yang didanai sesuai preferensinya.
- c. Bagi perbankan, kerjasama dengan *Fintech* dapat mengurangi biaya seperti penggunaan non-

traditional *credit scoring* untuk *filtering* awal aplikasi kredit, menambah Dana Pihak Ketiga (DPK), menambah *channel* penyaluran kredit dan merupakan alternatif investasi bagi perbankan.

Menurut Otoritas Jasa Keuangan (2016), manfaat *Fintech* di Indonesia, yaitu:

- a. Mendorong distribusi pembiayaan Nasional yang masih belum merata di 17.000 pulau;
- b. Mendorong kemampuan ekspor UMKM yang saat ini masih rendah;
- c. Meningkatkan Inklusi keuangan nasional;
- d. Mendorong pemerataan tingkat kesejahteraan penduduk;
- e. Membantu pemenuhan kebutuhan pembiayaan dalam negeri yang masih sangat besar.

2.2.3 Sejarah Lahirnya *Fintech*

Fintech pertama kali muncul diawali dengan kemajuan teknologi industri. Perkembangan komputer beserta jaringan internet di tahun 1966 membuka peluang besar bagi para pengusaha finansial untuk mengembangkan bisnis secara global.

Di era 80-an, bank mulai menggunakan sistem pencatatan data yang mudah diakses melalui jaringan komputer. Dari sinilah, cikal bakal *Fintech* dimulai dengan munculnya

pula *back office* bank beserta fasilitas permodalan lainnya. Pada tahun 1982, *E-Trade* membawa *Fintech* menuju arah yang lebih baik dengan mengizinkan sistem perbankan secara elektronik untuk investor. Model finansial ini semakin ramai digunakan berkat pertumbuhannya pada 1990. Salah satunya karena saham *online* yang dapat memudahkan investor untuk menanamkan modal.

Tahun 1998 adalah masa ketika bank mulai mengenalkan online banking untuk para nasabahnya. *Fintech* pun menjadi primadona di masyarakat luas. Pembayaran yang praktis dan jauh berbeda dengan metode pembayaran konvensional membuat perkembangan *Fintech* semakin gencar. Layanan finansial yang lebih efisien dengan menggunakan teknologi dan *software* dapat dengan mudah diraih dengan *Fintech*.

2.2.4 *Fintech* di Indonesia

Pada akhir tahun 2018 terdapat dua layanan *Fintech* jenis pembayaran (*payment*) yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia diantaranya GO-PAY dan OVO. Pada akhir tahun 2018 tercatat pengguna GO-PAY sebanyak lebih kurang 142 juta pengguna dan OVO sebanyak lebih kurang 115 juta pengguna. Banyaknya pengguna dua layanan ini disebabkan oleh keuntungan dan kemudahan yang ditawarkan dari masing-masing layanan. Perbedaan kedua layanan ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.1
Perbedaan layanan *Fintech* jenis pembayaran (*payment*)
GO-PAY dan OVO

No.	Perbedaan	Layanan <i>Fintech</i>	
		GO-PAY	OVO
1	Jumlah Pengguna	± 142 juta pengguna	± 115 juta pengguna
2	Jumlah <i>Outlet/Merchant</i>	± 300.000	± 500.000
3	Isi saldo (<i>top up</i>)	Mitra pengemudi, ATM, swalayan, Pegadaian	Mitra pengemudi, ATM, SPBU Shell, Cinemaxxx, Swalayan, OVO booth
4	Saldo maksimal	Rp 2 juta hingga Rp 10 juta	Rp 2 juta hingga Rp 10 juta
5	Tarik tunai	Transfer ke rekening, ambil di ATM terdekat	Transfer ke rekening, ambil di ATM terdekat
6	Cara pembayaran	Salin QR Code	Salin QR Code, salin Barcode, Masukkan nomor ponsel
7	Layanan pembayaran	Ojek online, taksi online, voucher game online, SIM/SKCK, pulsa, bioskop, pijat	Ojek online, taksi online, listrik, SIM/SKCK, asuransi, bioskop, hotel

Sumber: katadata.co.id (2019)

2.2.5 *Financial Technology* Menurut Syariat

Sebagai bagian dari sistem Islam, sistem ekonomi Islam dibangun di atas dasar syariah, yaitu menempatkan Allah SWT

sebagai *As-Syari'* (Pembuat hukum) dan menyadari sepenuhnya kewenangan-Nya dalam menetapkan aturan yang berkaitan dengan amal perbuatan manusia. Pengakuan ini harus total. Akal harus diposisikan sebagai alat memahami hukum dan realitas untuk memecahkan masalah kehidupan secara islami, yang dikenal dengan istilah *ijtihad*. Akal berfungsi untuk memahami realitas yang dihadapi dan kemudian dipertautkan dengan hukum syariah yang mengaturnya. Akal bukanlah sumber kelahiran sebuah hukum (Yusanto dan Yunus, 2009:18-21).

Secara prinsip islami, tidak ada satu pijakan hukum pun yang dapat diterima kecuali yang berasal dari Allah SWT. Oleh karena itu, sebuah hukum, agar dapat disebut sebagai hukum syariah, haruslah bersumber dari dalil-dalil syariah. Sumber-sumber tersebut adalah Al-Quran, as-Sunnah, Imam Sahabat dan Qiyas. Qiyas merupakan bentuk pengambilan hukum dengan menganalogikan hukum asal *'illat* (hal yang menimbulkan adanya hukum) pada perkara baru yang harus dihukumi (Yusanto dan Yunus, 2009:18-21).

وَلَا تَقُولُوا لِمَا تَصِفُ أَلْسِنَتِكُمْ الْكُذِبَ هَذَا حَلَالٌ وَهَذَا حَرَامٌ

Artinya: Janganlah kalian mengatakan terhadap apa yang disebut-sebut oleh lisan kalian secara dusta, bahwa ini halal dan ini haram ... (QS An-Nahl:116)

Halal atau haram adalah dua sifat yang salah satunya pasti ada untuk setiap benda yang dapat diindera, yang diciptakan oleh Allah SWT seperti benda yang dapat dimakan, dipakai, dikendarai, didiami, yang dapat digunakan atau tidak dapat digunakan. Apabila kita mendalami nash-nash syariah pada dasarnya Allah telah menetapkan bahwa hukum asal segala sesuatu/benda adalah mubah. Allah membolehkan kita memanfaatkan segala sesuatu/benda yang ada, yang diperoleh manusia dari usahanya. Allah hanya mengecualikan, dari yang umum itu, sebagian (kecil) benda yang diharamkan melalui nash secara khusus.

Menurut Yusuf, Ashal dan Fadhli (2019: 1-2), *E-Commerce* merupakan transaksi komersil (jual beli) secara elektronik (digital). Adanya kemudahan dan biaya relatif murah memberikan pengaruh yang cukup besar untuk mengubah perilaku masyarakat, baik pedagang maupun pembeli, untuk melakukan transaksi melalui *e-commerce*. Jika mengutip kaidah fikih, kita mendapatkan bahwa pada dasarnya suatu transaksi (urusan sosial) itu hukumnya boleh/mubah sampai ada dalil yang mengharamkannya.

Jumhur ulama berpendapat bahwa rukun jual beli ada 4, yaitu: pertama akad (*ijab qabul*), kedua orang-orang yang berakad, ketiga *ma'kud 'alaih* yaitu barang-barang yang bermanfaat atau objek dan keempat adalah nilai tukar pengganti barang yaitu sesuatu yang memenuhi 3 syarat yakni bisa

menyimpan nilai, bisa menilai atau menghargakan suatu barang dan bisa dijadikan alat tukar. Dalam praktik jual beli *e-commerce* ada beberapa hal yang menjadi isu dan harus diperhatikan, yaitu majlis akad, prinsip akad, bentuk penyerahan barang, bentuk serah terima barang dan keabsahan barang yang diterima. (Yusuf, Ashal & Fadhli, 2019: 25-37)

a. Majlis Akad

Secara umum bentuk majlis akad dalam jual beli harus dilakukan dengan tatap muka dan tunai. Namun pada majlis akad dalam *e-commerce* kedua belah pihak tidak langsung bertatap muka pada saat transaksi dilakukan. Dalam transaksi *e-commerce*, semua bentuk rukun jual beli harus terpenuhi mulai dari pihak yang berakad hingga terhubungnya *qabul* dan *ijab*. Sebagaimana kita ketahui bahwa dasar dari rukun dan syarat pada suatu transaksi dapat dibenarkan adalah keridhaan pada pihak yang berakad, yaitu penjual dan pembeli, sehingga dalam suatu akad, instrumen yang sangat diperhatikan adalah kejelasan secara detail terhadap objek yang diperjualbelikan, baik zatnya, keutamaannya, fungsinya, bentuknya, bahkan ketentuan harganya.

Semua itu dilakukan demi tuntutan untuk mewujudkan jual beli yang didasari atas “*taradhi*” atau keridhaan kedua belah pihak. Maka dengan

dasar keridahaan dalam jual beli, majlis akad tidak terbatas pada pemahaman di mana kedua belah pihak harus hadir secara fisik di tempat, melainkan boleh secara virtual, selama terhubung melalui suatu jaringan yang menghubungkan kedua belah pihak dalam waktu berjalan (*online*), seperti komunikasi melalui seluler atau internet.

b. Prinsip Akad

Ada beberapa prinsip yang harus dipenuhi dalam mewujudkan akad yang sah dalam syariat, yaitu: Prinsip kebolehan, prinsip kebebasan berakad, prinsip konsensualisme, prinsip janji itu mengikat, prinsip kemaslahatan, prinsip amanah dan prinsip keadilan.

c. Bentuk Penyerahan Barang

Sebelum melakukan proses serah terima barang, perlu diketahui bentuk-bentuk pernyataan kehendak berupa *ijab* dan *qabul* dalam proses akad. Adapun beberapa bentuk yang boleh dilakukan dapat melalui verbal (ucapan), delegasi dan tulisan.

d. Bentuk Serah Terima

Pola dan skema serah terima barang dalam jual beli memiliki macam bentuk. Suatu transaksi jual beli dapat dikatakan sah manakala barang yang dibeli telah diterima fisiknya oleh pembeli. Dalam

transaksi *e-commerce* pada umumnya menerapkan skema pembayaran secara tunai, selanjutnya barang akan dikirim kepada pembeli, sebagaimana sering disebut dengan istilah *bai' salam*.

e. Keabsahan Barang yang Diterima

Ada beberapa hal yang wajib diperhatikan agar transaksi dalam *e-commerce* memenuhi keabsahan dan terhindar dari cacat dalam prosesnya, yaitu: hak kepemilikan penuh dan barang yang ditampilkan jelas dan terukur secara detail jenis maupun sifatnya. Dengan menyampaikan keterangan sifat saja cukup dapat dianggap dikategorikan melihat, apalagi *e-commerce* didukung dengan teknologi foto yang dapat menggambarkan objek sebenarnya. Oleh karena itu keabsahan barang yang diperjualbelikan harus memenuhi dua syarat: Pertama, barang yang dijual dan dibeli adalah barang yang halal dan bermanfaat. Kedua, barang yang dikirim sesuai dengan yang ditampilkan/diiklankan.

Sahnya transaksi jual beli dalam *e-commerce* dapat dikatakan sempurna manakala barang yang dipesan telah sampai sesuai dengan alamat tujuan dengan perjanjian waktu pengiriman yang telah ditentukan dan utuh sebagaimana keterangan melalui sifat-sifat yang telah dijelaskan melalui

katalog *Olshop*. Jika yang diterima tidak sesuai dengan apa yang diakadkan, maka pihak pembeli diberikan hak *hiyar* untuk melakukan *refund* atau penggantian barang sesuai dengan yang termaktub dalam akad. (Yusuf, Ashal & Fadhli, 2019: 25-37)

2.2.6 Uang Elektronik Menurut Fatwa Ulama Indonesia

Berdasarkan Fatwa Majelis Ulama Indonesia No. NO: 116IDSN-MUUIW2017 uang elektronik adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur berikut: diterbitkan atas jumlah nominal uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit, jumlah uang disimpan secara elektronik dalam suatu media teregistrasi, jumlah nominal uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan dan digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.

Uang elektronik boleh digunakan sebagai alat pembayaran dengan mengikuti ketentuan yang terdapat dalam fatwa ini. Adapun ketentuan yang dimaksud diantaranya ketentuan terkait akad dan personalia hukum, ketentuan biaya layanan fasilitas, ketentuan dan batasan penyelegaraan dan penggunaan uang elektronik serta ketentuan khusus.

- a. Ketentuan terkait akad dan personalia hukum.
 - 1) Akad antara penerbit dengan pemegang uang elektronik adalah *wadi'ah* atau akad *qardh*.

- 2) Diantara akad yang dapat digunakan penerbit dengan para pihak dalam penyelenggaraan uang elektronik adalah akad *ijarah*, akad *ju'alah* dan akad *wakalah bi al-ujrah*.
- 3) Diantara akad yang dapat digunakan antara penerbit dengan agen layanan keuangan digital adalah akad *ijarah*, akad *ju'alah* dan akad *wakalah bi al-hujrah*.

Akad *wadi'ah* adalah akad penitipan uang dari pemegang uang elektronik kepada penerbit dengan ketentuan pemegang uang elektronik dapat mengambil/menarik/menggunakan kapan saja sesuai kesepakatan. Akad *qardh* adalah akad pinjaman dari pemegang uang elektronik kepada penerbit dengan ketentuan bahwa penerbit wajib mengembalikan uang yang diterimanya kepada pemegang kapan saja sesuai kesepakatan. Akad *ijarah* adalah pemindahan hak guna atas suatu barang atau jasa dalam waktu tertentu dengan pembayaran atau upah. Akad *ju'alah* adalah akad untuk memberikan imbalan tertentu atas pencapaian hasil yang ditentukan dari suatu pekerjaan. Akad *wakalah bi al-hujrah* adalah akad wakalah dengan imbalan (*ujrah*).

Biaya layanan fasilitas uang elektronik adalah biaya yang dikenakan penerbit kepada pemegang berupa: Biaya penggantian media uang elektronik untuk penggunaan pertama kali, biaya pengisian ulang (*top up*) melalui pihak lain yang bekerjasama dengan penerbit, biaya tarik tunai melalui pihak lain yang bekerjasama dengan penerbit atau menggunakan delivery channel pihak lain dan/atau biaya administrasi untuk uang elektronik yang tidak digunakan dalam jangka waktu tertentu.

b. Ketentuan biaya layanan fasilitas.

- 1) Biaya layanan fasilitas harus berupa biaya riil untuk mendukung proses kelancaran penyelenggaraan uang elektronik.
- 2) Penggunaan biaya layanan fasilitas harus disampaikan kepada pemegang kartu secara benar sesuai syariah dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

c. Ketentuan dan batasan penyelegaraan dan penggunaan uang elektronik

- 1) Penyelenggaraan uang elektronik wajib terhindar dari transaksi yang *ribawi*, *gharar*, *maysir*, *risywah*, dan *israf*.

- 2) Penyelenggaraan dan penggunaan uang elektronik wajib terhindar dari transaksi atas objek haram atau maksiat.

Riba adalah tambahan yang diberikan dalam pertukaran barang-barang ribawi dan tambahan yang diberikan atas pokok utang dengan imbalan penangguhan pembayaran secara mutlak. *Gharar* adalah ketidakpastian dalam suatu akad, baik mengenai kualitas atau kuantitas objek akad maupun mengenai penyerahannya. *Maysir* adalah setiap akad yang dilakukan dengan tujuan yang tidak jelas, dan perhitungan yang tidak cermat, spekulasi atau untung-untungan. *Riswyah* adalah suatu pemberian yang bertujuan untuk mengambil sesuatu yang bukan haknya, membenarkan yang batil dan menjadikan sesuatu hasil sebagai sesuatu yang benar. *Israf* adalah pengeluaran harta yang berlebihan.

d. Ketentuan khusus.

- 1) Jumlah nominal uang elektronik yang ada pada penerbit harus ditempatkan di bank syariah.
- 2) Dalam hal kartu yang digunakan sebagai media uang elektronik hilang maka jumlah

nominal uang yang ada di penerbit tidak boleh hilang.

2.3 Masyarakat

2.3.1 Definisi Masyarakat

Masyarakat adalah sekumpulan manusia saling “bergaul”, atau dengan istilah ilmiah, saling “berinteraksi” (Koentjaraningrat, 2009: 116). Masyarakat adalah kesatuan hidup manusia yang berinteraksi menurut suatu sistem adat istiadat tertentu yang bersifat kontinyu, dan yang terikat oleh suatu rasa identitas bersama. Kontinuitas merupakan kesatuan masyarakat yang memiliki keempat ciri yaitu: 1) Interaksi antar warga-warganya, 2). Adat istiadat, 3) Kontinuitas waktu, 4) Rasa identitas kuat yang mengikat semua warga (Koentjaraningrat, 2009: 115-118).

Mac Iver dan Page (dalam Soerjono Soekanto 2006: 22), memaparkan bahwa masyarakat adalah suatu sistem dari kebiasaan, tata cara, dari wewenang dan kerja sama antara berbagai kelompok, penggolongan, dan pengawasan tingkah laku serta kebiasaan-kebiasaan manusia. Masyarakat merupakan suatu bentuk kehidupan bersama untuk jangka waktu yang cukup lama sehingga menghasilkan suatu adat istiadat, menurut Ralph Linton (dalam Soerjono Soekanto, 2006: 22) masyarakat merupakan setiap kelompok manusia yang telah hidup dan bekerja bersama cukup lama, sehingga mereka dapat mengatur

diri mereka dan menganggap diri mereka sebagai suatu kesatuan sosial dengan batas-batas yang dirumuskan dengan jelas.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan yang dimaksud dengan masyarakat adalah kelompok manusia yang saling berinteraksi dan dicirikan oleh suatu tingkat kecukupan diri yang relatif bagi lingkungannya atau bisa dikatakan masyarakat memiliki arti ikut serta atau berpartisipasi, sedangkan dalam bahasa Inggris disebut society. Bisa dikatakan bahwa masyarakat adalah sekumpulan manusia yang berinteraksi dalam suatu hubungan sosial.

2.3.2 Definisi Masyarakat Kota

Masyarakat perkotaan sering disebut juga urban community. Pengertian masyarakat kota lebih ditekankan pada sifat-sifat kehidupannya serta ciri-ciri kehidupannya yang berbeda dengan masyarakat perdesaan (Harwantiyoko, 1997: 148).

Perhatian khusus masyarakat kota tidak terbatas pada aspek-aspek seperti pakaian, makanan, dan perumahan, tetapi mempunyai perhatian lebih luas lagi. Orang-orang kota sudah memandang penggunaan kebutuhan hidup, artinya oleh hanya sekedarnya atau apa adanya. Hal ini disebabkan oleh karena pandangan warga kota sekitarnya. Kalau menghidangkan makanan misalnya, yang diutamakan adalah bahwa yang menghidangkannya mempunyai kedudukan sosial yang tinggi. Bila ada tamu misalnya, diusahakan menghidangkan makanan-

makanan yang ada dalam kaleng. Pada orang-orang desa ada kesan, bahwa mereka masak makanan itu sendiri tanpa memperdulikan apakah tamu-tamunya suka atau tidak. Pada orang kota, makanan yang dihidangkan harus kelihatan mewah dan tempat penghidangannya juga harus mewah dan terhormat. Di sini terlihat perbedaan penilaian. Orang desa memandang makanan sebagai suatu alat memenuhi kebutuhan biologis, sedangkan pada orang kota, makanan sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan sosial. Demikian pula masalah pakaian, orang kota memandang pakaian sebagai alat kebutuhan sosial. Bahkan pakaian yang dipakai merupakan perwujudan dari kedudukan sosial si pemakai (Harwantiyoko, 1997: 148-149).

2.3.3 Karakter Masyarakat Perkotaan

Menurut Adon Nasrullah Jamaludin (2015: 6) karakter masyarakat perkotaan adalah:

- a. Netral Afektif yaitu masyarakat kota yang memperlihatkan sifat yang lebih mementingkan rasionalitas dan sifat rasional ini erat hubungannya dengan konsep Association. Mereka tidak mau mencampurkan hal-hal yang bersifat emosional atau yang menyangkut perasaan pada umumnya dengan hal-hal yang bersifat rasional, itulah sebabnya tipe masyarakat itu disebut netral dalam perasaannya.

- b. Orientasi Diri yaitu manusia dengan kekuatannya sendiri harus dapat mempertahankan dirinya sendiri, pada umumnya dikota tetangga itu bukan orang yang mempunyai hubungan kekeluargaan dengan kita oleh karena itu setiap orang dikota terbiasa hidup tanpa menggantungkan diri pada orang lain maka mereka cenderung untuk individualistik.
- c. Universalisme yaitu berhubungan dengan semua hal yang berlaku umum, oleh karena itu pemikiran rasional merupakan dasar yang sangat penting untuk universalisme.
- d. Prestasi yaitu mutu seseorang akan dapat menyebabkan orang itu diterima berdasarkan kepandaian atau keahlian yang dimilikinya.
- e. Heterogenitas yaitu masyarakat kota yang lebih memperlihatkan sifat Heterogen, artinya terdiri dari lebih banyak komponen dalam susunan penduduknya.

2.3.4 Ciri-Ciri Masyarakat Kota

Masyarakat kota sering dicirikan dengan masyarakat modern. Adapun ciri-ciri masyarakat modern menurut Mutakin (2007:104), antara lain :

- a. Hubungan antar sesama nyaris hanya didasarkan pada pertimbangan untuk kepentingan pribadi.

- b. Hubungan dengan masyarakat lain berlangsung secara terbuka dan saling mempengaruhi.
- c. Menyakini bahwa iptek memiliki kemanfaatan untuk meningkatkan kualitas hidupnya.
- d. Masyarakat kota berdeferensi atas dasar perbedaan profesi dan keahlian sebagai fungsi pendidikan serta pelatihan.
- e. Tingkat pendidikan masyarakat kota relatif lebih tinggi bila dibandingkan dengan masyarakat pedesaan.
- f. Aturan-aturan atau hukum yang berlaku dalam masyarakat perkotaan lebih berorientasi pada aturan atau huku formal yang bersifat kompleks.
- g. Tata ekonomi yang berlaku bagi masyarakat kota umumnya ekonomi pasar yang berorientasi pada nilai uang, persaingan, dan nilai-nilai inovatif lainnya.
- h. Kehidupan keagamaannya berkurang, kadangkala tidak terlalu dipikirkan karena memang kehidupan yang cenderung kearah dunia saja.
- i. Orang kota pada umumnya dapat mengurus dirinya sendiri tanpa harus berdantung pada orang lain (Individualisme).

Sedangkan, beberapa ciri-ciri sosial kehidupan masyarakat kota, antara lain:

- a. Tingkat perbedaan sosial ekonomi, pendidikan dan status sosial dapat menimbulkan suatu keadaan yang heterogen.
- b. Status perbedaan sosial-ekonomi maupun kultural dapat menimbulkan sifat “individualisme”.
- c. Kesibukan masing-masing warga kota dalam tempo yang cukup tinggi dapat mengurangi perhatiannya kepada sesamanya. Apabila ini berlebihan maka mereka mampu akan mempunyai sifat acuh tak acuh atau kurang mempunyai toleransi sosial. Di kota masalah ini dapat diatasi dengan adanya lembaga atau yayasan yang berkecimpung dalam bidang kemasyarakatan.
- d. Kepadatan penduduk di kota-kota memang pada umumnya dapat dikatakan cukup tinggi. Biasanya sudah melebihi 10.000 orang/km². Jadi, secara fisik di jalan, di pasar, di toko, di bioskop dan di tempat yang lain warga kota berdekatan tetapi dari segi sosial berjauhan, karena perbedaan kebutuhan dan kepentingan.
- e. Perbedaan sosial, kepentingan dan situasi kondisi kehidupan kota mempunyai pengaruh terhadap sistem penilaian yang berbeda mengenai gejala-gejala yang timbul di kota. Penilaian dapat didasarkan pada latar belakang ekonomi, pendidikan

dan filsafat. Perubahan dan variasi dapat terjadi, karena tidak ada kota yang sama persis struktur dan keadaannya.

Menurut Harwantiyoko, (1997: 149-150) Ada beberapa ciri yang menonjol pada masyarakat kota, yaitu:

- a. Kehidupan keagamaan berkurang bila dibandingkan dengan kehidupan keagamaan di desa. Kegiatan-kegiatan keagamaan hanya setempat di tempat-tempat peribadatan, seperti : di masjid, gereja. Sedangkan di itu, kehidupan masyarakat berada dalam lingkungan ekonomi, perdagangan. Cara kehidupan demikian mempunyai kecendrungan kearah keduniawian, bila dibandingkan dengan kehidupan warga masyarakat desa yang cenderung kearah keagamaan.
- b. Orang kota pada umumnya dapat mengurus dapat mengurus dirinya sendiri tanpa harus berganung pada orang-orang lain. Yang terpenting dia sini adalah manusia perorangan atau individu. Di kota-kota kehidupan keluarga sering sukar untuk disatukan, sebab perbedaan kepentingan, paham politil, perbedaan agama, dan sebagainya.
- c. Pembagian kerja antara warga-warga kota juga lebih tegas dan mempunyai batas-batas yang nyata. Misalnya seorang pegawai negeri lebih banyak

bergaul dengan rekan-rekannya daripada ukang-tukang becak, tukang kelontong atau pedagang kaki lima lainnya. Begitu pula dalam lingkungan mahasiswa mereka lebih senang bergaul dengan sesamanya daripada dengan mahasiswa yang ingkatannya lebih tinggi atau lebih rendah.

- d. Kemungkinan-kemungkinan untuk mendapatkan pekerjaan juga lebih banyak diperoleh warga kota daripada warga desa. Pekerjaan para warga desa lebih bersifat seragam, terutama dalam bidang bertani. Oleh karena itu pada masyarakat desa tidak banyak dijumpai pembagian kerja berdasarkan keahlian. Lain halnya di kota, pembagian kerja sudah meluas, sudah ada macam-macam kegiatan industri, sehingga tidak hanya terbatas pada satu sector pekerjaan. Singkatnya, di kota banyak jenis-jenis pekerjaan yang dapat dikerjakan oleh warga-warga kota, mulai dari pekerjaan yang sederhana sampai pada yang bersifat teknologi.
- e. Jalan pikiran rasional yang pada umumnya dianut masyarakat perkotaan, menyebabkan bahwa interaksi-interaksi yang terjadi lebih didasarkan pada factor kepentingan daripada factor pribadi.
- f. Jalan kehidupan yang cepat di kota-kota, mengakibatkan peningnya faktor waktu bagi warga

kota, sehingga pembagian waktu yang teliti sangat penting untuk dapat mengejar kebutuhan-kebutuhan seorang individu.

- g. Perubahan-perubahan sosial tampak dengan nyata di kota-kota, sebab kota-kota biasanya terbuka dalam menerima pengaruh-pengaruh dari luar. Hal ini sering menimbulkan pertentangan antara golongan tua dengan golongan muda. Oleh karena itu golongan muda yang belum sepenuhnya terwujud keperibadiannya, lebih sering mengikuti pola-pola baru dalam kehidupannya.

2.3.5 Masyarakat Kota Banda Aceh

Kota Banda Aceh dikenal sebagai Bandar Aceh Darussalam pada masa kesultanan. Kota ini dibangun oleh Sultan Johan Syah pada hari Jumat, tanggal 1 Ramadhan 601 H (22 April 1205 M). Saat ini, Banda Aceh telah berusia 813 tahun. Banda Aceh merupakan salah satu kota Islam Tertua di Asia Tenggara. Kota Banda Aceh juga memerankan peranan penting dalam penyebaran Islam ke seluruh Nusantara/Indonesia. Oleh karena itu, kota ini juga dikenal sebagai Serambi Mekkah. (Pemko Banda Aceh, diakses tanggal 4 Maret 2020: <https://bandaacehkota.go.id/p/sejarah.html>)

Jumlah penduduk Kota Banda Aceh berdasarkan Badan Pusat Statistik Provinsi Aceh pada tahun 2019 yaitu 270.321 jiwa. Jumlah penduduk laki-laki dan perempuan cukup

berimbang. Sedangkan jumlah penduduk Kota Banda Aceh menurut usia diantaranya 64.996 jiwa pada usia 0-14 tahun, 197.991 jiwa pada usia 15-64 tahun dan 7.334 jiwa pada usia 65 tahun ke atas.

Kota Banda Aceh terdiri dari 9 Kecamatan dan 90 Gampong (desa). Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh tahun 2014, jumlah penduduk dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2.2
Jumlah Penduduk Kota Banda Aceh Tahun 2014

Kecamatan	2014		
	Rata-Rata Kepadatan Penduduk (Jiwa)		Jumlah Penduduk Menurut Kecamatan (Jiwa)
	Per Desa	Per Km2	
Banda Aceh	2.772	4.066	249.499
Meuraxa	1.186	2.614	18.979
Jaya Baru	2.720	6.476	24.481
Banda Raya	2.296	4.794	22.961
Baiturrahman	3.525	7.764	35.249
Lueng Bata	2.731	4.603	24.581
Kuta Alam	4.504	4.930	49.545
Kuta Raja	2.139	2.463	12.831
Syiah Kuala	3.570	2.507	35.702
Ulee Kareng	2.797	4.093	25.170

Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh Tahun 2014 (2020)

Jumlah penduduk miskin berdasarkan data Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh pada tahun 2013 berjumlah 19.420 jiwa dengan persentase 8,03% dari total penduduk Kota Banda Aceh. Sedangkan pengeluaran per kapita penduduk Kota Banda Aceh pada tahun 2013 sebesar Rp 643.000,-.

2.4 Penelitian Terkait

Dalam penulisan penelitian ini peneliti menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada.

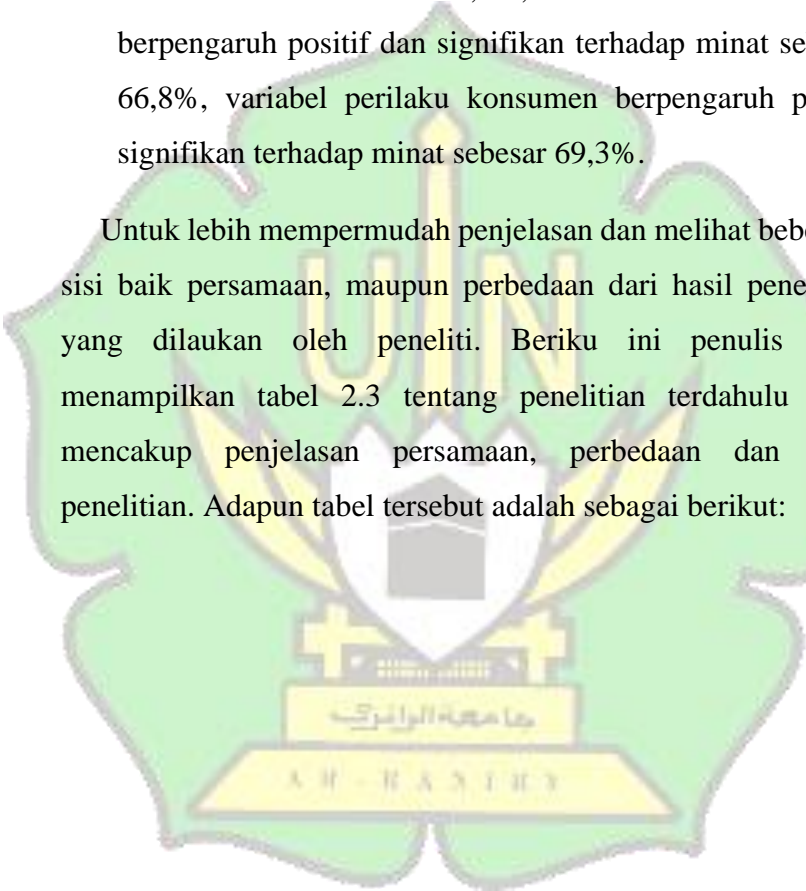
- 1) Reza Andryanto (2016), Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Manfaat, dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Beli di Toko Online. Dari hasil penelitian diperoleh kepercayaan, persepsi manfaat dan persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat beli konsumen OLX.co.id.
- 2) Nurits Nadia Khafiyah (2019), Pengaruh Persepsi Mahasiswa Mengenai Uang Elektronik Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi OVO. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa, terdapat pengaruh antara variabel persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik terhadap minat menggunakan aplikasi ovo. Minat menggunakan aplikasi ovo dipengaruhi secara signifikan oleh persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan inovasi teknologi.
- 3) Tri Inda Fadhilah R (2018), Persepsi Masyarakat Kota Medan Terhadap Penggunaan Financial Tecnology (*Fintech*). Penelitian ini menyimpulkan bahwa keberadaan *Fintech* yang menjadikan inovasi keuangan model terbaru di Indonesia khususnya di kota Medan telah memberikan kemudahan masyarakat dalam melakukan proses tanksaksi

keuangan, sehingga menimbulkan sikap masyarakat untuk mendukung adanya keberadaan *Fintech* dan kemudian merasa senang menggunakan layanan tersebut.

- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Adi Firman Ramadhan, Andrian Budi Prasetyo dan Lala (2016), Persepsi Mahasiswa dalam Menggunakan E-Money. Penelitian ini menyimpulkan bahwa persepsi mudah digunakan dan persepsi keamanan serta persepsi risiko secara signifikan mempengaruhi minat penggunaan. Namun, persepsi manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan.
- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Ajeng Nurmalasari (2018), Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan T-Cash pada Mahasiswa Universitas Islam Indonesia. Penelitian ini menyimpulkan bahwa hasil yang didapat dari analisis data menunjukkan bahwa variabel kepercayaan secara parsial berpengaruh positif terhadap minat penggunaan T-Cash. Sedangkan persepsi kemudahan, persepsi kebermanfaatan serta keamanan secara parsial tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan T-Cash.
- 6) Penelitian yang dilakukan oleh Indrawan Firdauzi (2016) Pengaruh Kemampuan Finansial, Kemudahan dan Perilaku Konsumen Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik di Kota Yogyakarta. Penelitian ini menyimpulkan bahwa variabel kemampuan finansial berpengaruh positif

signifikan terhadap minat sebesar 17,2%, variabel kemampuan finansial berpengaruh positif terhadap kemudahan sebesar 54,7%, variabel kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumen sebesar 82,4%, variabel kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat sebesar 66,8%, variabel perilaku konsumen berpengaruh positif signifikan terhadap minat sebesar 69,3%.

Untuk lebih mempermudah penjelasan dan melihat beberapa sisi baik persamaan, maupun perbedaan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Berikut ini penulis akan menampilkan tabel 2.3 tentang penelitian terdahulu yang mencakup penjelasan persamaan, perbedaan dan hasil penelitian. Adapun tabel tersebut adalah sebagai berikut:



Tabel 2.3
Tinjauan Penelitian Sebelumnya

NO	PENULIS JURNAL	JUDUL PENELITIAN	PERSAMAAN	PERBEDAAN	HASIL PENELITIAN
1.	Reza Andryanto (2016)	Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Manfaat, dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Beli di Toko Online	Pada penelitian ini sama-sama mengenai persepsi masyarakat terhadap suatu teknologi pembayaran	Pada penelitian ini hanya meneliti sebatas persepsi <i>website</i> jual beli online olx.co.id. Penelitian ini menguji pengaruh antar variabel dan tempat beserta subjek berbeda	Dari hasil penelitian diperoleh kepercayaan, persepsi manfaat dan persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat beli konsumen OLX.co.id.
2.	Nurits Nadia Khafiyah (2019)	Pengaruh Persepsi Mahasiswa Mengenai Uang Elektronik Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi OVO	Pada penelitian ini sama- sama mengenai persepsi terhadap penggunaan aplikasi <i>financial</i> <i>technology</i> / teknologi keuangan	Pada penelitian ini hanya meneliti sebatas penggunaan aplikasi ovo, penelitian ini menguji pengaruh antar variabel dan tempat beserta subjek berbeda	Dari hasil penelitian diperoleh bahwa, terdapat pengaruh antara variabel persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik terhadap minat menggunakan aplikasi ovo. Minat menggunakan aplikasi ovo dipengaruhi secara signifikan oleh persepsi manfaat, persepsi kemudahan dan inovasi teknologi.

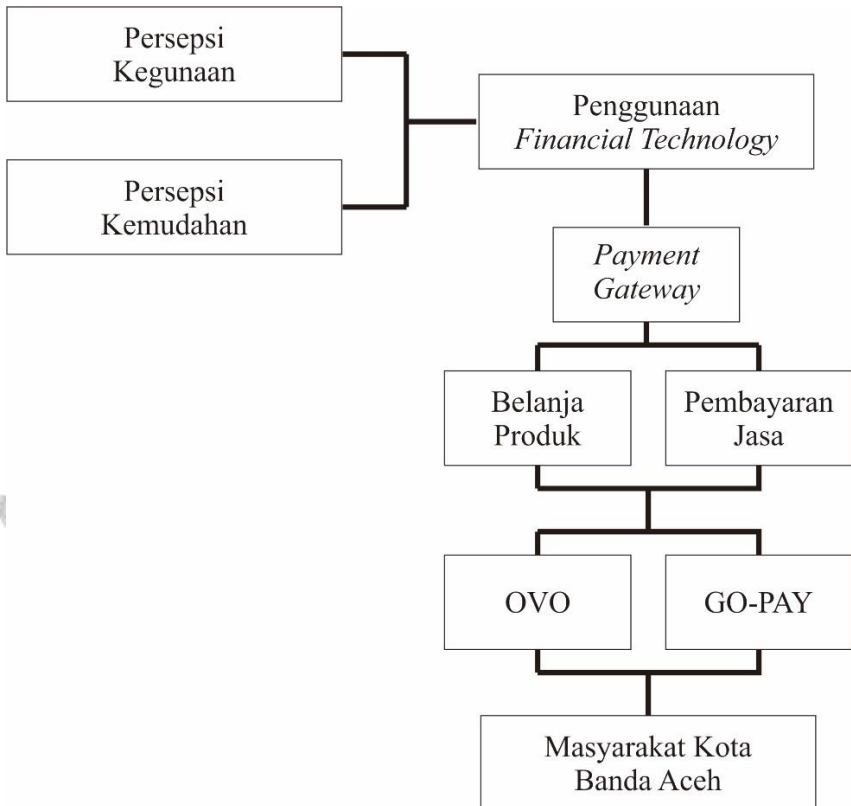
Tabel 2.3
Lanjutan

3.	Tri Inda Fadhilah R (2018)	Persepsi Masyarakat Kota Medan Terhadap Penggunaan <i>Financial Tecnology (Fintech)</i>	Pada penelitian ini sama-sama mengenai persepsi masyarakat terhadap <i>Fintech</i> .	Perbedaan penelitian ini terdapat pada subjek yang diteliti bahwasanya penelitian ini meneliti mengenai masyarakat Kota Medan sedangkan Penelitian yang akan dilakukan masyarakat Kota Banda Aceh, dan juga terdapat perbedaan pada metode penelitian.	Keberadaan <i>Fintech</i> yang menjadikan inovasi keuangan model terbaru di Indonesia khususnya di Kota Medan telah memberikan kemudahan masyarakat dalam melakukan proses transaksi keuangan, sehingga menimbulkan sikap masyarakat untuk mendukung adanya keberadaan <i>Fintech</i> dan kemudian merasa senang menggunakan layanan tersebut.
4.	Adi Firman Ramadhan, Andrian Budi Prasetyo dan Lala Irviana (2016)	Persepsi Mahasiswa dalam Menggunakan E-Money	Pada penelitian ini pendekatan penelitian dan teknik pengumpulan data yang digunakan sama	Pada penelitian ini terdapat perbedaan pada tempat penelitian dan teknik analisis data	Persepsi mudah digunakan dan persepsi keamanan serta persepsi risiko secara signifikan mempengaruhi minat penggunaan. Namun, persepsi manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan

Tabel 2.3
Lanjutan

5.	Ajeng Nurmalasari (2018)	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan T-Cash pada Mahasiswa Universitas Islam Indonesia	Pada pendekatan penelitian dan teknik pengumpulan data yang digunakan sama	Pada penelitian ini terdapat perbedaan pada tempat penelitian dan teknik analisis data	Hasil yang didapat dari analisis data menunjukkan bahwa variabel kepercayaan secara parsial berpengaruh positif terhadap minat penggunaan T-Cash. Sedangkan persepsi kemudahan, persepsi kebermanfaatan serta keamanan secara parsial tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan T-Cash
6.	Indrawan Firdauzi (2016)	Pengaruh Kemampuan Finansial, Kemudahan dan Perilaku Konsumen Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik di Kota Yogyakarta	Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini sama.	Pada penelitian ini terdapat perbedaan pada tempat penelitian dan teknik analisis data	Variabel kemampuan finansial berpengaruh positif signifikan terhadap minat, variabel kemampuan finansial berpengaruh positif terhadap kemudahan, variabel kemudahan berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku konsumen, variabel kemudahan berpengaruh positif signifikan terhadap minat, variabel perilaku konsumen berpengaruh positif signifikan terhadap minat.

2.5 Kerangka Berfikir



Sumber: Dokumen pribadi

Gambar 2.2
Kerangka Berfikir

Berdasarkan gambar di atas menyatakan bahwa dalam sebuah rancangan penelitian, adanya sebuah kerangka penelitian. Sebagaimana diketahui bahwa kerangka penelitian merupakan sebuah alur penelitian yang dirancang sebelum proses penelitian berlangsung. Kerangka penelitian tersebut didasarkan atas persepsi kegunaan dan kemudahan. Persepsi kegunaan adalah sejauh mana

seseorang percaya suatu sistem informasi berguna dan persepsi kemudahan adalah sejauh mana seseorang percaya suatu sistem informasi memberikan kemudahan dalam menyelesaikan permasalahannya. Persepsi kegunaan dan kemudahan merupakan dua konstruk yang penting pada model penerimaan teknologi atau TAM (*Technology Acceptance Model*). Dua konstruk ini berhubungan terhadap penggunaan *financial technology (Fintech)*. Salah satu *Fintech* yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu *Fintech* jenis pembayaran (*payment gateway*). *Payment gateway* merupakan layanan keuangan ritel yang paling sering digunakan sehari-hari. *Payment gateway* selalu berhubungan dengan uang elektronik. *Payment gateway* yang umum digunakan oleh masyarakat yaitu untuk berbelanja produk dan pembayaran jasa. Contoh aplikasi yang paling banyak digunakan untuk berbelanja produk dan pembayaran jasa adalah OVO dan GO-PAY. Aplikasi OVO dan GO-PAY telah digunakan hampir seluruh masyarakat Indonesia termasuk masyarakat Kota Banda Aceh. Maka berdasarkan kerangka penelitian ini akan meneliti persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan *Fintech* pada masyarakat kota Banda Aceh.

Pada penelitian ini, penulis ingin mengetahui persepsi kegunaan dan kemudahan dalam menggunakan *fintech* khususnya jenis *payment gateway* berbasis aplikasi OVO dan GO-PAY pada masyarakat Kota Banda Aceh. Persepsi kegunaan dan kemudahan merupakan dua konstruk utama dalam teori *Technology Acceptance*

Model (TAM). Karena berdasarkan teori tersebut, seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya. Begitupun jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi tidak mudah digunakan maka dia tidak akan menggunakannya.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif dengan metode survei. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, objektif, terukur, rasional dan sistematis. Serta data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Penelitian survei adalah penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok (Sofian dan Tukiran, 2014:130). Metode survei yang dilakukan fokus pada pendekatan survei deskriptif. Pendekatan survei deskriptif adalah penelitian yang memberikan gambaran tentang suatu fenomena yang terjadi di masyarakat. Teknik pengumpulan data pada survei deskriptif dapat melalui wawancara, angket atau observasi (Soehartono, 2000:54).

Jika dilihat dari perlakuan terhadap sampel maka survei deskriptif pada penelitian ini bersifat survei sekali waktu (*cross-sectional survey*). Survei sekali waktu adalah survei dengan perolehan atau pengumpulan data hanya dilakukan pada waktu tertentu dengan tujuan menggambarkan kondisi populasi yang ada (Yusuf, 2011). Penelitian akan diawali pemberian kuesioner kepada beberapa masyarakat Kota Banda Aceh, kemudian akan dilanjutkan dengan analisis data yang sudah terkumpul, selanjutnya menjawab

rumusan masalah penelitian dan menentukan hipotesis, dan akan diakhiri dengan perumusan kesimpulan penelitian.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014:59). Karena penelitian ini merupakan pengertian deskriptif, maka tidak terdapat variabel terikat dan variabel bebas. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini akan dideskripsikan sebagai hasil penelitian. Adapun definisi operasional variabel dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1
Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi Konseptual	Definisi Operasional		
		Indikator	Skala persepsi	Skala pengukuran
Persepsi Kegunaan Penggunaan <i>Financial Technology</i> jenis pembayaran	Persepsi kegunaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. (Jogiyanto, 2007:26)	1. Persepsi Efisiensi 2. Persepsi efektivitas 3. Persepsi kegunaan dalam meningkatkan kerja 4. Persepsi kegunaan dalam menjawab kebutuhan informasi	1. Sangat Setuju (SS)=5 2. Setuju (S)=4 3. Kurang Setuju (KS)=3 4. Tidak Setuju (TS)=2 5. Sangat Tidak Setuju (STS)=1	Nominal

Tabel 3.1
Lanjutan

Persepsi Kemudahan Penggunaan <i>Financial</i> <i>Technology</i> jenis pembayaran	Persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. (Jogiyanto, 2007:26)	1. Persepsi fleksibilitas 2. Persepsi kemudahan untuk berinteraksi 3. Persepsi kemudahan untuk digunakan 4. Persepsi kemudahan untuk dipelajari	1. Sangat Setuju (SS)=5 2. Setuju (S)=4 3. Kurang Setuju (KS)=3 4. Tidak Setuju (TS)=2 5. Sangat Tidak Setuju (STS)=1	Nominal
--	---	--	---	---------

Sumber: Data diolah (2020)

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan studi lapangan dan kepustakaan dengan beberapa teknik yaitu:

3.3.1 Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Teknik pengumpulan data yang efisien agar penulis mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan dari responden. Selain itu juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan dan pernyataan

tertutup dan terbuka. Adapun jenis kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini merupakan kuesioner tertutup (Sugiyono, 2014: 82).

Menurut Suharsimi Arikunto, “kuesioner tertutup disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda centang pada kolom atau tempat yang sesuai”. Jenis kuesioner ini dipilih untuk membatasi jawaban responden dengan memilih jawaban-jawaban yang sudah disediakan (Arikunto, 2013: 95).

Data diperoleh dengan cara menghimpun informasi yang didapat melalui pertanyaan dan pernyataan tertulis yang diisi dengan *check list* dengan skala likert dimana responden tinggal membubuhkan tanda *check* pada kolom jawaban yang sesuai dengan kondisi yang dihadapi atau dialami oleh responden. Jika data diperoleh maka jawaban diberi skor (Arikunto, 2013: 95).

3.3.2 Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan data-data yang diperlukan dari jurnal-jurnal, buku-buku atau *website*, dan hal lain yang terkait dengan pembahasan dalam penelitian ini, dan juga jurnal yang membahas tentang persepsi masyarakat tentang Lembaga Keuangan.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Sugiyono (2014:38) populasi adalah wilayah generalis yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat Kota Banda Aceh. Berdasarkan data statistik kota Banda Aceh pada tahun 2019 terdapat jumlah penduduk yang berumur 15-64 tahun sebanyak 197.991 jiwa.

3.4.2 Sampel

Sugiyono (2014:38) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki pada populasi. Penelitian ini menggunakan teknik *Sampling Kuota*. Sugiyono (2014) *Sampling Kuota* adalah teknik menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah kuota yang diinginkan.

Adapun pada penelitian ini, metode *sampling* yang digunakan adalah *quota sampling*. Menurut Muhammad (2008:173) *quota sampling* merupakan metode memilih sampel yang mempunyai ciri-ciri tertentu dalam jumlah atau kuota yang diinginkan. Tujuan kuota *sampling* adalah ingin memastikan berbagai subkelompok dari suatu populasi akan terwakilkan pada karakteristik sampel yang relevan dalam jumlah yang diharapkan peneliti.

Keuntungan metode ini adalah mudah, murah dan relatif cepat melaksanakannya. Akan tetapi, hasilnya hanyalah berupa

kesan-kesan umum yang masih bersifat kasar dan generalisasi. Dalam menentukan ukuran sampel, peneliti menggunakan pendekatan Slovin yang tertuang dalam Muhammad (2008:180):

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

Rumus 3.1 Ukuran sampel Slovin

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

E = persen kelonggaran ketidak telitian

Berdasarkan data statistik kota Banda Aceh pada tahun 2019 terdapat jumlah penduduk yang berumur 15-64 tahun sebanyak 197.991 jiwa. Jika kelonggaran ketidaktelitian sebesar 5% maka ukuran sampel pada penelitian ini menjadi:

$$n = \frac{197.991}{1 + 197.991 \times 0,05^2}$$

$$n = \frac{197.991}{1 + 494,9775}$$

$$n = \frac{197.991}{495,9775}$$

$$n = 399,19$$

Berdasarkan hasil ukuran sampel menggunakan pendekatan Slovin didapatkan hasil jumlah sampel 399,19 dibulatkan mejadi 400 sampel.

3.5 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, teknik pengukuran data menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut menjadi titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan (Sugiyono, 2014:93). Skala Likert menggunakan jawaban alternatif yang telah disediakan oleh penulis, sehingga responden hanya menjawab dengan cara *check list* pada jawaban. Skala Likert yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Sangat Setuju (SS).
- 2) Setuju (S).
- 3) Kurang Setuju (KS).
- 4) Tidak Setuju (TS).
- 5) Sangat Tidak Setuju (STS).

Untuk keperluan analisis kuantitatif maka jawaban itu dapat diberi skor sebagai berikut:

- 1) Sangat Setuju (SS) diberi skor 5.
- 2) Setuju (S) diberi skor 4.
- 3) Kurang Setuju (KS) diberi skor 3.
- 4) Tidak Setuju (TS) diberi skor 2.
- 5) Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1.

Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Indikator variabel ini dijadikan sebagai titik tolak ukur untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan yang akan diberikan kepada responden (Sugiyono, 2014:94). Instrumen disusun dan dilakukan dalam penelitian ini mengenai “Persepsi Kegunaan dan Kemudahan Dalam Penggunaan *Fintech* Pada Masyarakat Kota Banda Aceh”.

Pada instrumen penelitian persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan *Fintech*, penulis menyusunnya berdasarkan indikator masing-masing persepsi. Adapun kuesioner pada penelitian ini diadopsi dari penelitian Reza Andryanto (2016: 94) dan Nurits Nadia Khafiyah (2019: 90). Gambaran indikator pernyataan yang diajukan kepada responden dalam kuesioner disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Nomor Butir Soal	Pernyataan
Persepsi Kegunaan Penggunaan	Persepsi Efisiensi	1	GO-PAY/OVO dapat menghemat biaya dalam proses transaksi
		2	GO-PAY/OVO dapat menghemat waktu dalam proses transaksi
		3	GO-PAY/OVO dapat membuat transaksi lebih efisien

Tabel 3.2
Lanjutan

	Persepsi Efektivitas	4	Dengan layanan GO-PAY/OVO memungkinkan saya lebih cepat dalam bertransaksi
		5	Dengan layanan GO-PAY/OVO memungkinkan saya lebih mudah dalam melakukan transaksi
	Persepsi Kegunaan Dalam Meningkatkan Kerja	6	Penggunaan layanan GO-PAY/OVO dapat memperlancar segala macam transaksi
	Persepsi Kegunaan Dalam Menjawab Kebutuhan Informasi	7	Layanan GO-PAY/OVO berguna untuk mendapatkan informasi transaksi
Persepsi Kemudahan Penggunaan	Persepsi Fleksibilitas	1	GO-PAY/OVO dapat digunakan dengan mudah diakses dibandingkan pembayaran tunai
		2	GO-PAY/OVO dapat membantu untuk sering melakukan transaksi
	Persepsi Kemudahan Untuk Berinteraksi	3	Dengan menggunakan layanan GO-PAY/OVO dapat meningkatkan keterampilan
	4	Menggunakan GO-PAY/OVO dapat mengerti penggunaan teknologi dalam transaksi	

Tabel 3.2
Lanjutan

	Persepsi Kemudahan Untuk Digunakan	5	Susunan menu pada layanan GO-PAY/OVO mudah dipahami
		6	GO-PAY/OVO dapat digunakan dengan mudah di manapun/kapanpun
		7	Fitur yang ada pada layanan GO-PAY/OVO mudah dimengerti
	Persepsi Kemudahan Untuk Dipelajari	8	Cara penggunaan layanan GO-PAY/OVO mudah dipelajari

Sumber: Andryanto, 2016 dan Khafiyah, 2019.

3.6 Uji Instrumen Penelitian

3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu instrumen (kuesioner). Suatu instrumen (kuesioner) dikatakan valid jika pertanyaan pada instrumen (kuesioner) mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh instrumen (kuesioner) tersebut. Perhitungan uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$r \text{ hitung} = \frac{n(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[n(\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2][n(\Sigma Y^2) - (\Sigma Y)^2]}}$$

Rumus 3.2 Uji validitas *Product moment*

Keterangan:

N : Jumlah responden

ΣX : Jumlah skor variabel (jawaban responden)

ΣY : Jumlah skor total dari variabel untuk responden ke-n

ΣX^2 : Jumlah skor variabel (jawaban responden) yang dikuadratkan

ΣY^2 : Jumlah skor total dari variabel untuk responden ke-n yang dikuadratkan

Uji signifikansi dilakukan dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} untuk *degree of freedom* ($df = n - 2$), dalam hal ini n adalah jumlah sampel. Untuk melihat nilai dari r_{tabel} dilihat pada $\alpha = 0,05$ *r product moment*. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan nilai positif maka item pertanyaan valid. Namun jika sebaliknya, item pertanyaan dianggap tidak valid maka soal tersebut tidak dilibatkan dalam penelitian atau dengan kata lain, soal dibuang.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula. Reliabilitas alat ukur dapat diuji dengan menganalisis konsisten butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu (Ghozali, 2013:52). Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan untuk menguji reliabilitas instrumen adalah teknik Alpha Cronbach dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\Sigma\sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Rumus 3.3 Reliabilitas Alpha Cronbach

Keterangan:

r_{11} : Koefisien reliabilitas instrumen

k : jumlah butir pertanyaan

$\Sigma\sigma_b^2$: Jumlah varian butir

σ_1^2 : Varian total

Berdasarkan teknik Alpha Cronbach kriteria suatu instrumen dikatakan reliabel bila koefisien reliabilitas (r_{11}) > 0,6 (Siregar, 2013:90).

3.7 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada sampel melalui layanan *Google form*. Setiap butir pertanyaan dapat dijawab menggunakan situs *website* yang telah ditetapkan sebelumnya. Susunan pertanyaan dapat dilihat pada lampiran.

3.8 Teknik Pengolahan Data

Setelah semua data selesai dikumpulkan dengan lengkap, maka tahap selanjutnya adalah tahap pengolahan data. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut.

3.8.1 *Editing*

Editing adalah memeriksa daftar pertanyaan yang telah dikumpulkan dari lapangan. Jadi, setelah kuesioner diisi dan dikembalikan oleh responden, penulis segera meneliti satu

persatu kuesioner yang dikembalikan. Penulis berusaha meneliti sedetail mungkin terhadap kuesioner yang telah disebarakan kepada populasi yang ada. Hal ini dilakukan untuk menghindari dari kesalahan ataupun kekurangan data penelitian.

3.8.2 *Scoring*

Setelah tahap *editing*, maka selanjutnya adalah tahap *scoring*. Yang dimaksud dengan *scoring* adalah memberikan skor terhadap item-item pertanyaan yang terdapat pada kuesioner. Setiap jawaban mempunyai angka kode sendiri untuk menghitung data.

3.8.3 *Tabulating*

Tahap selanjutnya dari proses pengolahan data adalah *tabulating*. *Tabulating* yaitu memasukkan data yang telah terkumpul pada tabel kemudian menghitungnya sesuai angka-angka yang didapat. Setelah proses perisapan data tersebut dilakukan, kegiatan selanjutnya adalah mengolah dan menganalisis data tersebut ke dalam bentuk statistik, baik itu frekuensi maupun persentase.

3.9 Analisis Data

Menurut Amin (2011:7), terdapat tiga jenis analisis data yang dapat digunakan pada penelitian survei, yaitu analisis deskriptif, analisis korelasional dan analisis ketepatan estimasi sampel dengan populasi. Pada penelitian ini, analisis yang digunakan adalah analisis deksriptif. Analisis deskriptif merupakan analisis yang mengikhtisar data yang berupa angka dalam bentuk frekuensi dan persentase.

Disamping penggunaan frekuensi dan persentase, hasil survei juga dilaporkan dalam bentuk rata-rata (*mean*) dan ukuran tendensi sentral (*modus*, *median* dan standar deviasi). Dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS for windows ver. 22. Tahap analisis data pada penelitian ini diantaranya *frequencies*, *descriptive*, *explore* dan *crosstabs*.

Frequencies digunakan untuk memperoleh jumlah pada nilai-nilai sebuah variabel tunggal. *Descriptives* digunakan untuk menunjukkan jumlah pengukuran, nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata dan standar deviasi.

Explore digunakan untuk membandingkan antara dua atau lebih kelompok dengan satu variabel. *Crosstabs* digunakan untuk memperoleh jumlah pada nilai-nilai lebih dari satu variabel. Apabila analisis deskriptif sebelumnya mengolah data secara keseluruhan dalam setiap variabel dengan menghitung perhitungan statistik seperti *Mean*, Standar deviasi dan sebagainya. Pada *crosstabs*, setiap nilai pada variabel yang dianalisis dijabarkan jumlahnya. Deskripsi data pada *crosstabs* akan disajikan dalam bentuk tabel silang yang terdiri dari baris dan kolom.

3.10 Interpretasi Data

Pada interpretasi data, peneliti akan mengaitkan temuan dan data dengan teori yang dibangun sejak awal. Selanjutnya data temuan tersebut akan diberikan konteks, makna, atau implikasi dengan kondisi dan situasi atau setting penelitian secara lebih luas.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum Responden

Pada pembahasan berikut didapatkan data hasil penelitian. Data diperoleh langsung dari pertanyaan yang terdapat pada kuesioner secara online. Responden pada penelitian ini berjumlah 400 sampel masyarakat kota Banda Aceh.

a. Karakteristik Responden Berdasarkan Kecamatan

Jumlah responden dan besarnya persentase responden berdasarkan tempat tinggal disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1
Karakteristik Responden Berdasarkan Tempat Tinggal

No.	Kecamatan	Jumlah Responden (Orang)	Persentase (%)
1.	Meuraxa	38	9,5
2.	Jaya Baru	33	8,25
3.	Banda Raya	40	10
4.	Baiturrahman	41	10,25
5.	Lueng Bata	60	15
6.	Kuta Alam	53	13,25
7.	Kuta Raja	41	10,25
8.	Syiah Kuala	56	14
9.	Ulee Kareng	38	9,5
	Jumlah	400	100

Sumber: Data diolah (2020)

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa masyarakat kota Banda Aceh yang paling banyak mengisi kuesioner terdapat pada Kecamatan Lueng Bata berjumlah 60 responden (15%), dilanjutkan Kecamatan Syiah Kuala sebanyak 56 responden (14%), lalu Kecamatan Kuta Alam 53 responden (13,25%), kemudian Kecamatan Baiturrahman dan Kuta Raja masing-masing 41 responden (10,25%), dilanjutkan Kecamatan Banda Raya 40 responden (10%), kemudian Kecamatan Meuraxa dan Ulee Kareng masing-masing 38 responden (9,5%) dan Kecamatan dengan responden paling sedikit yaitu Kecamatan Jaya Baru dengan jumlah responden 33 orang (8,25%). Dapat disimpulkan bahwa Kecamatan yang dominan yaitu Kecamatan Lueng Bata.

b. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Jumlah responden dan besarnya persentase responden berdasarkan usia disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2
Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Jumlah	Persentase (%)
17 – 22 tahun	124	31
23 – 28 tahun	150	37,5
29 – 34 tahun	67	16,75
> 35 tahun	59	14,75
Jumlah	400	85,25

Sumber: Data diolah (2020)

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa masyarakat kota Banda Aceh yang paling banyak mengisi kuesioner terdapat pada rentang usia 23-28 tahun berjumlah 150 responden (37,5%), dilanjutkan rentang usia 17-22 tahun sebanyak 124 responden (31%), lalu rentang usia 29-34 tahun sebanyak 67 responden (16,75%) dan responden dengan usia lebih dari 35 tahun sebanyak 59 orang (14,75%). Dapat disimpulkan bahwa rentang usia yang dominan yaitu usia 23-28 tahun.

c. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenjang Pendidikan

Jumlah responden dan besarnya persentase responden berdasarkan jenjang pendidikan disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3
Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan

Pendidikan	Jumlah	Persentase (%)
SMP	11	2,75
SMA	173	43,25
S1	205	51,25
S2	10	2,5
S3	1	0,25
Jumlah	400	100

Sumber: Data diolah (2020)

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa masyarakat kota Banda Aceh yang paling banyak

mengisi kuesioner terdapat pada jenjang pendidikan S1 dengan jumlah responden sebanyak 205 orang (51,25%), dilanjutkan jenjang pendidikan SMA sebanyak 173 responden (43,25%), lalu jenjang pendidikan SMP sebanyak 11 responden (2,75%), lalu responden dengan jenjang pendidikan S2 sebanyak 10 orang (10%) dan dengan jenjang pendidikan paling sedikit yaitu S3 sebanyak 1 orang responden (0,25%). Dapat disimpulkan bahwa jenjang pendidikan yang dominan yaitu jenjang pendidikan S1.

d. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendapatan Per Bulan

Jumlah responden dan besarnya persentase responden berdasarkan pendapatan per bulan disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4
Karakteristik Responden Berdasarkan Penghasilan Per Bulan

Penghasilan Per Bulan	Jumlah	Persentase (%)
<2 juta	184	46
2,1 - 3 juta	70	17,5
3,1 - 4 juta	66	16,5
>4,1 juta	80	20
Jumlah	400	100

Sumber: Data diolah (2020)

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa masyarakat kota Banda Aceh yang paling banyak

mengisi kuesioner memiliki penghasilan per bulan kurang dari 2 juta dengan jumlah responden sebanyak 184 orang (46%), dilanjutkan penghasilan per bulan lebih dari 4,1 juta dengan responden sebanyak 80 orang (20%), lalu responden dengan rentang penghasilan per bulan antara 2,1-3 juta sebanyak 79 orang (17,5%) dan responden dengan rentang penghasilan per bulan antara 3,1-4 juta sebanyak 66 orang (16,5%). Dapat disimpulkan bahwa responden yang mengisi kuesioner memiliki penghasilan per bulan dominan dibawah 2 juta per bulan.

e. Karakteristik Responden Berdasarkan Penggunaan Aplikasi OVO/GO-PAY Per Bulan

Jumlah responden dan besarnya persentase responden berdasarkan penggunaan aplikasi OVO/GO-PAY per bulan disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5
Karakteristik Responden Berdasarkan Penggunaan OVO/GO-PAY Per Bulan

Penggunaan OVO/GO-PAY	Jumlah	Persentase (%)
1-2 kali per bulan	140	35
3-4 kali per bulan	181	45,25
5-6 kali per bulan	58	14,5
>6 kali per bulan	21	5,25
Jumlah	400	100

Sumber: Data diolah (2020)

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa masyarakat kota Banda Aceh yang paling banyak mengisi kuesioner menggunakan aplikasi OVO/GO-PAY 3-4 kali per bulan dengan jumlah responden sebanyak 181 orang (45,25%), dilanjutkan dengan penggunaan aplikasi OVO/GO-PAY 1-2 kali per bulan dengan responden sebanyak 140 orang (35%), lalu responden dengan penggunaan aplikasi OVO/GO-PAY 5-6 kali per bulan sebanyak 58 orang (14,5%) dan responden dengan penggunaan aplikasi OVO/GO-PAY lebih dari 6 kali per bulan sebanyak 21 orang (5,25%). Dapat disimpulkan bahwa responden yang menggunakan aplikasi OVO/GO-PAY paling dominan yaitu 3-4 kali per bulan.

4.1.2 Hasil Pengujian Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu instrumen (kuesioner). Suatu instrumen (kuesioner) dikatakan valid jika pertanyaan pada instrumen (kuesioner) mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh instrumen (kuesioner) tersebut. Uji signifikansi dilakukan dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} untuk *degree of freedom* (df) = $n - 2$, dalam hal ini n adalah jumlah sampel. Untuk melihat nilai r_{tabel} dilihat pada $\alpha = 0,05$ r

product moment. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan nilai positif maka item pertanyaan valid. Maka dalam penelitian ini $n = 20$, $(df) = 20 - 2 = 18$, jadi melihat df 18 maka r_{hitung} dikatakan tidak valid jika nilainya kurang dari 0,468 dan sebaiknya dibuang untuk hasil penelitian yang lebih baik.

Uji validitas instrumen penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *SPSS for windows ver. 22*, yaitu dengan memperhatikan angka pada kolom *Corrected Item-Total Correlation*. Berdasarkan hasil uji validitas instrumen penelitian persepsi kegunaan dan kemudahan dalam penggunaan *Fintech* pada masyarakat Kota Banda Aceh terhadap 20 responden dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Uji Validitas Persepsi Kegunaan Penggunaan *Fintech* Pada Masyarakat Kota Banda Aceh

Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan	Kesimpulan
1	0,576	0,468	$r_{positif} (r_{hitung} > r_{tabel})$	Valid
2	0,761	0,468	$r_{positif} (r_{hitung} > r_{tabel})$	Valid
3	0,578	0,468	$r_{positif} (r_{hitung} > r_{tabel})$	Valid
4	0,659	0,468	$r_{positif} (r_{hitung} > r_{tabel})$	Valid
5	0,763	0,468	$r_{positif} (r_{hitung} > r_{tabel})$	Valid
6	0,652	0,468	$r_{positif} (r_{hitung} > r_{tabel})$	Valid
7	0,740	0,468	$r_{positif} (r_{hitung} > r_{tabel})$	Valid

Sumber: Data diolah SPSS (2020)

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan uji validitas dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk variabel persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* pada masyarakat Kota Banda Aceh dari 7 pernyataan terdapat 7 pernyataan valid. Dengan demikian item pernyataan yang akan digunakan untuk penelitian sebanyak 7 item.

Tabel 4.7
Hasil Uji Validitas Persepsi Kemudahan Penggunaan *Fintech* Pada Masyarakat Kota Banda Aceh

Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan	Kesimpulan
1.	0,768	0,468	$r_{positif} (r_{hitung} > r_{tabel})$	Valid
2	0,650	0,468	$r_{positif} (r_{hitung} > r_{tabel})$	Valid
3	0,696	0,468	$r_{positif} (r_{hitung} > r_{tabel})$	Valid
4	0,714	0,468	$r_{positif} (r_{hitung} > r_{tabel})$	Valid
5	0,689	0,468	$r_{positif} (r_{hitung} > r_{tabel})$	Valid
6	0,710	0,468	$r_{positif} (r_{hitung} > r_{tabel})$	Valid
7	0,770	0,468	$r_{positif} (r_{hitung} > r_{tabel})$	Valid
8	0,770	0,468	$r_{positif} (r_{hitung} > r_{tabel})$	Valid

Sumber: Data diolah SPSS (2020)

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan uji validitas dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk variabel persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* pada masyarakat Kota Banda Aceh dari 8 pernyataan terdapat 8 pernyataan valid. Dengan demikian item pernyataan yang akan digunakan untuk penelitian sebanyak 8 item.

b. Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas maka selanjutnya penulis melakukan uji reliabilitas pada instrumen penelitian. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula.

Uji reliabilitas instrumen penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS *for windows ver. 22*. Berdasarkan teknik *Alpha Cronbach* kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel bila koefisien reliabilitas (r_{11}) $> 0,6$. Hasil uji reliabilitas instrumen penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil Uji Reliabilitas Persepsi Kegunaan Penggunaan *Fintech* Pada Masyarakat Kota Banda Aceh

Koefisien Alfa Cronbach	Kesimpulan
0,900	Reliabel

Sumber: Data diolah SPSS (2020)

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan uji reliabilitas di atas dengan menggunakan SPSS *for windows ver. 22*, maka uji reliabilitas pada variabel persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* pada masyarakat Kota Banda Aceh dapat dilihat besarnya nilai *Alpha Cronbach's* yaitu 0,900. Kesimpulan uji reliabilitas

persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* pada masyarakat Kota Banda Aceh menunjukkan koefisien $0,900 > 0,6$ adalah reliabel.

Tabel 4.9
Hasil Uji Reliabilitas Persepsi Kegunaan Penggunaan *Fintech* Pada Masyarakat Kota Banda Aceh

Koefisien Alfa Cronbach	Kesimpulan
0,930	Reliabel

Sumber: Data diolah SPSS (2020)

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan uji reliabilitas di atas dengan menggunakan SPSS *for windows ver. 22*, maka uji reliabilitas pada variabel persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* pada masyarakat Kota Banda Aceh dapat dilihat besarnya nilai *Alpha Cronbach's* yaitu 0,930. Kesimpulan uji reliabilitas persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* pada masyarakat Kota Banda Aceh menunjukkan koefisien $0,930 > 0,6$ adalah reliabel.

4.1.3 Deskripsi Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* OVO/GO-PAY dan variabel persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* OVO/GO-PAY. Penulis memperoleh data dengan metode deskriptif *cross sectional survey* menggunakan kuesioner yang disebar secara online kepada 400 responden dengan variabel persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* OVO/GO-PAY sebanyak 7

pernyataan dan persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* OVO/GO-PAY sebanyak 8 pernyataan.

a. Variabel Persepsi Kegunaan Penggunaan *Fintech*

Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur bagaimana persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* pada masyarakat Kota Banda Aceh diantaranya persepsi efisiensi, persepsi efektivitas, persepsi kegunaan dalam meningkatkan kerja dan persepsi kegunaan dalam menjawab kebutuhan informasi.

Persepsi Efisiensi merupakan kepercayaan individu bahwa penggunaan suatu teknologi akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya. Persepsi efisiensi terdiri dari 3 pernyataan. Dengan bantuan *SPSS for Windows ver. 22*, diperoleh skor maksimal 15 dan skor minimal sebesar 3. Sedangkan perhitungan *Mean* (M) sebesar 13,3675; *Median* (Me) sebesar 15; dan *Modus* (Mo) sebesar 15. Adapun data frekuensi statistik persepsi efisiensi yang merupakan bagian dari indikator persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.10
Frekuensi Statistik Data Responden Persepsi Efisiensi

N	<i>Valid</i>	400
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		13,3675
<i>Median</i>		15,0000
<i>Mode</i>		15,00
<i>Range</i>		12,00
<i>Minimum</i>		3,00
<i>Maximum</i>		15,00
<i>Sum</i>		5347,00

Sumber: Data diolah SPSS (2020)

Data pada persepsi efisiensi kemudian dibagi menjadi 5 kategori kecenderungan. Berdasarkan pembagian tersebut menggunakan *SPSS for Windows ver. 22* didapatkan hasil kategori sangat baik sebanyak 292 responden (73%), kategori baik sebanyak 26 responden (6,5%), kategori sedang sebanyak 77 responden (19,25%), kategori kurang baik 0 responden dan kategori sangat kurang baik 5 responden (1,25%). Berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa persepsi efisiensi yang merupakan indikator dari persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* pada masyarakat kota Banda Aceh masuk dalam kategori sangat baik. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.11
Kategori Kecenderungan Persepsi Efisiensi

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	15 – 13	292	73,0	Sangat Baik
2.	12 – 10	26	6,5	Baik
3.	9 – 7	77	19,25	Sedang
4.	6 – 4	0	0	Kurang Baik
5.	3 – 1	5	1,25	Sangat Kurang Baik

Sumber: Data diolah SPSS (2020)

Persepsi Efektivitas merupakan kepercayaan individu bahwa penggunaan suatu teknologi akan berguna dan memberikan nilai efektif dalam menyelesaikan permasalahannya. Persepsi efektivitas terdiri dari 2 pernyataan. dengan bantuan *SPSS for Windows ver. 22*, diperoleh skor maksimal 15 dan skor minimal sebesar 3. Sedangkan perhitungan *Mean (M)* sebesar 8,9475; *Median (Me)* sebesar 10; dan *Modus (Mo)* sebesar 10. Adapun data frekuensi statistik persepsi efisiensi yang merupakan bagian dari indikator persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.12
Frekuensi Statistik Data Responden Persepsi Efektivitas

N	<i>Valid</i>	400
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		8,9475
<i>Median</i>		10,0000
<i>Mode</i>		10,00

Tabel 4.12
Lanjutan

<i>Range</i>	8,00
<i>Minimum</i>	2,00
<i>Maximum</i>	10,00
<i>Sum</i>	3579,00

Sumber: Data diolah SPSS (2020)

Data pada persepsi efektivitas kemudian dibagi menjadi 5 kategori kecenderungan. Berdasarkan pembagian tersebut menggunakan *SPSS for Windows ver. 22* didapatkan hasil kategori sangat baik sebanyak 290 responden (72,5%), kategori baik sebanyak 21 responden (5,25%), kategori sedang sebanyak 83 responden (20,75%), kategori kurang baik 1 responden (0,25%) dan kategori sangat kurang baik 5 responden (1,25%). Berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa persepsi efektivitas yang merupakan indikator dari persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* pada masyarakat kota Banda Aceh masuk dalam kategori sangat baik. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.13
Kategori Kecenderungan Persepsi Efektivitas

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	10 – 9	290	72,5	Sangat Baik
2.	8 – 7	21	5,25	Baik
3.	6 – 5	83	20,75	Sedang
4.	4 – 3	1	0,25	Kurang Baik

Tabel 4.13
Lanjutan

5.	2 – 1	5	1,25	Sangat Kurang Baik
----	-------	---	------	--------------------

Sumber: Data diolah SPSS (2020)

Persepsi Kegunaan Dalam Meningkatkan Kerja berkaitan dengan kepercayaan individu bahwa penggunaan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja dari individu tersebut. Persepsi kegunaan dalam meningkatkan kerja terdiri dari 1 pernyataan. dengan bantuan *SPSS for Windows ver. 22*, diperoleh skor maksimal 5 dan skor minimal sebesar 1. Sedangkan perhitungan *Mean* (M) sebesar 4,39; *Median* (Me) sebesar 5; dan *Modus* (Mo) sebesar 5. Adapun data frekuensi statistik persepsi kegunaan dalam meningkatkan kerja yang merupakan bagian dari indikator persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.14
Frekuensi Statistik Data Responden Persepsi Kegunaan Dalam Meningkatkan Kerja

N	<i>Valid</i>	400
	<i>Missing</i>	0
	<i>Mean</i>	4,3900
	<i>Median</i>	5,0000
	<i>Mode</i>	5,00
	<i>Range</i>	4,00
	<i>Minimum</i>	1,00

Tabel 4.14
Lanjutan

<i>Maximum</i>	5,00
<i>Sum</i>	1756,00

Sumber: Data diolah SPSS (2020)

Data pada persepsi kegunaan dalam meningkatkan kerja selanjutnya dibagi menjadi 5 kategori kecenderungan. Berdasarkan pembagian tersebut menggunakan *SPSS for Windows ver. 22* didapatkan hasil kategori sangat baik sebanyak 280 responden (70%), kategori baik sebanyak 8 responden (2%), kategori sedang sebanyak 106 responden (26,5%), kategori kurang baik 0 responden dan kategori sangat kurang baik 6 responden (1,5%). Berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa persepsi kegunaan dalam meningkatkan kerja yang merupakan indikator dari persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* pada masyarakat kota Banda Aceh masuk dalam kategori sangat baik. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.15
Kategori Kecenderungan Persepsi Kegunaan Dalam Meningkatkan Kerja

No.	Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	5	280	70,0	Sangat Baik
2.	4	8	2,0	Baik
3.	3	106	26,5	Sedang

Tabel 4.15
Lanjutan

4.	2	0	0	Kurang Baik
5.	1	6	1,5	Sangat Kurang Baik

Sumber: Data diolah SPSS (2020)

Persepsi Kegunaan Dalam Menjawab Kebutuhan Informasi berkaitan dengan kepercayaan individu bahwa bahwa penggunaan suatu teknologi akan membantu individu dalam mendapatkan kebutuhan informasi yang dibutuhkan. Persepsi kegunaan dalam menjawab kebutuhan informasi terdiri dari 1 pernyataan. dengan bantuan *SPSS for Windows ver. 22*, diperoleh skor maksimal 5 dan skor minimal sebesar 1. Sedangkan perhitungan *Mean* (M) sebesar 4,40; *Median* (Me) sebesar 5; dan *Modus* (Mo) sebesar 5. Adapun data frekuensi statistik persepsi kegunaan dalam meningkatkan kerja yang merupakan bagian dari indikator persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.16
Frekuensi Statistik Data Responden Persepsi Kegunaan Dalam Menjawab Kebutuhan Informasi

N	<i>Valid</i>	400
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		4,4000
<i>Median</i>		5,0000
<i>Mode</i>		5,00

Tabel 4.16
Lanjutan

Range	4,00
<i>Minimum</i>	1,00
<i>Maximum</i>	5,00
<i>Sum</i>	1760,00

Sumber: Data diolah SPSS (2020)

Data pada persepsi kegunaan dalam menjawab kebutuhan informasi selanjutnya dibagi menjadi 5 kategori kecenderungan. Berdasarkan pembagian tersebut menggunakan *SPSS for Windows ver. 22* didapatkan hasil kategori sangat baik sebanyak 279 responden (69,75%), kategori baik sebanyak 10 responden (2,5%), kategori sedang sebanyak 107 responden (26,75%), kategori kurang baik 0 responden dan kategori sangat kurang baik 4 responden (1%). Berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa persepsi efisiensi yang merupakan indikator dari persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* pada masyarakat kota Banda Aceh masuk dalam kategori sangat baik. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.17
Kategori Kecenderungan Persepsi Kegunaan
Dalam Menjawab Kebutuhan Informasi

No.	Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	5	279	69,75	Sangat Baik
2.	4	10	2,5	Baik
3.	3	107	26,75	Sedang

Tabel 4.17
Lanjutan

4.	2	0	0	Kurang Baik
5.	1	4	1,0	Sangat Kurang Baik

Sumber: Data diolah SPSS (2020)

Berdasarkan deskripsi tiap indikator persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* di atas, maka data dikumpulkan menjadi suatu Persepsi Kegunaan Penggunaan *Fintech*. Persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* memiliki 7 pernyataan dengan jumlah responden sebanyak 400 orang. Ada lima alternatif jawaban dimana skor tertinggi 5 dan skor terendah 1 bagi tiap pernyataan. Data primer kuesioner hasil survey persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* pada masyarakat Kota Banda Aceh dapat dilihat pada lampiran 2. Dengan bantuan *SPSS for Windows ver. 22*, diperoleh skor maksimal 35 dan skor minimal sebesar 7. Sedangkan perhitungan *Mean* (M) sebesar 31,1050; *Median* (Me) sebesar 35; dan *Modus* (Mo) sebesar 35. Adapun data frekuensi statistik persepsi kegunaan *Fintech* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.18
Frekuensi Statistik Data Responden Persepsi Kegunaan Penggunaan *Fintech* Pada Masyarakat Kota Banda Aceh

N	<i>Valid</i>	400
	<i>Missing</i>	0

Tabel 4.18
Lanjutan

<i>Mean</i>	31,1050
<i>Median</i>	35,0000
<i>Mode</i>	35,00
<i>Range</i>	28,00
<i>Minimum</i>	7,00
<i>Maximum</i>	35,00
<i>Sum</i>	12442,00

Sumber: Data diolah SPSS (2020)

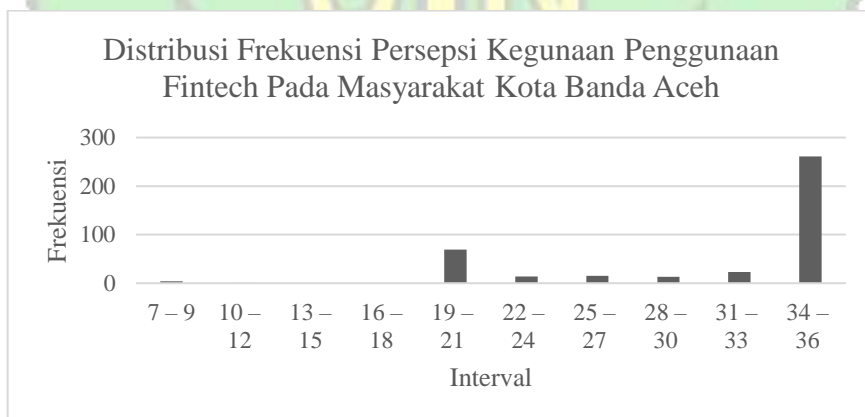
Untuk menentukan distribusi frekuensi tentang persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* pada masyarakat Kota Banda Aceh, dilakukan perhitungan mencari rentang (R) dengan rumus $R = \text{skor maksimal} - \text{skor minimal}$. Kemudian mencari jumlah kelas (K) dengan Sturges rumus $K = 1 + 3,3 \log n$. Dimana, n adalah jumlah sampel atau responden. Jadi, dapat diketahui bahwa panjang kelas interval (P) dengan rumus $P = R/K$ (Riduwan, 2012: 55).

Dari data variabel persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* masyarakat Kota Banda Aceh, diketahui $R = 35 - 7 = 28$. Kemudian $K = 1 + 3,3 \log 400 = 9,58$ dibulatkan menjadi 10. Jadi, $P = 28/10 = 2,8$ dibulatkan menjadi 3. Distribusi Frekuensi variabel persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* pada masyarakat Kota Banda Aceh dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.19
Distribusi Frekuensi Variabel Persepsi Kegunaan Penggunaan
***Fintech* Pada Masyarakat Kota Banda Aceh**

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1	7 – 9	4	1
2	10 – 12	1	0,25
3	13 – 15	0	0
4	16 – 18	0	0
5	19 – 21	69	17,25
6	22 – 24	14	3,5
7	25 – 27	15	3,75
8	28 – 30	13	3,25
9	31 – 33	23	5,75
10	34 – 36	261	65,25
	Jumlah	400	100

Sumber: Data diolah SPSS (2020)



Sumber: Data diolah SPSS (2020)

Gambar 4.1

Distribusi Frekuensi Variabel Persepsi Kegunaan Penggunaan
***Fintech* Pada Masyarakat Kota Banda Aceh**

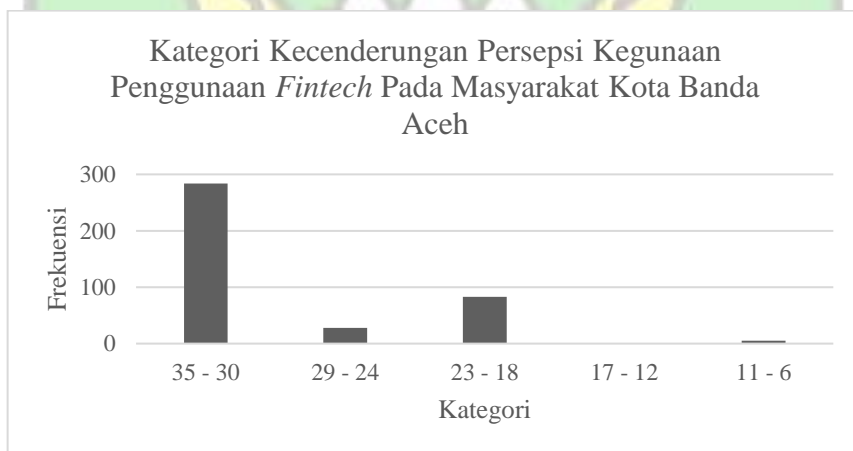
Berdasarkan tabel dan gambar di atas, frekuensi terbesar terletak pada kelas interval 34-36 dengan frekuensi sebanyak 261 responden (62,25%), sedangkan

frekuensi terkecil terletak pada interval 13 – 15 dan 16 – 18 dengan frekuensi sebanyak 0 responden (0%). Kategori kecenderungan variabel persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* pada masyarakat Kota Banda Aceh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.20
Kategori Kecenderungan Persepsi Kegunaan Penggunaan *Fintech* Pada Masyarakat Kota Banda Aceh

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	35 - 30	284	71	Sangat Baik
2.	29 - 24	28	7	Baik
3.	23 - 18	83	20,75	Sedang
4.	17 - 12	0	0	Kurang Baik
5.	11 - 6	5	1,25	Sangat Kurang Baik

Sumber: Data diolah SPSS (2020)



Sumber: Data diolah SPSS (2020)

Gambar 4.2
Kategori Kecenderungan Persepsi Kegunaan Penggunaan *Fintech* Pada Masyarakat Kota Banda Aceh

Dari tabel dan gambar di atas dapat dilihat bahwa kecenderungan persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* pada masyarakat Kota Banda Aceh menunjukkan bahwa sebanyak 284 masyarakat (71%) termasuk dalam kategori sangat baik, sebanyak 28 masyarakat (7%) termasuk dalam kategori baik, sebanyak 83 masyarakat (20,75%) termasuk dalam kategori sedang, sebanyak 0 masyarakat termasuk dalam kategori kurang baik dan sebanyak 5 masyarakat (1,25%) termasuk dalam kategori sangat kurang baik.

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* pada masyarakat Kota Banda Aceh cenderung sangat baik. Hal tersebut terbukti dari 284 masyarakat (71%) dan hasil perhitungan *Mean* (M) sebesar 31,105 termasuk dalam kategori sangat baik.

b. Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan *Fintech*

Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur bagaimana persepsi kemudahan masyarakat Kota Banda Aceh terhadap penggunaan *Fintech* adalah persepsi fleksibilitas, persepsi kemudahan untuk bertransaksi, persepsi kemudahan

untuk digunakan dan persepsi kemudahan untuk dipelajari.

Persepsi Fleksibilitas berkaitan dengan kepercayaan seseorang yang menyatakan dalam penggunaan suatu sistem teknologi informasi dipercaya akan mempermudah individu beradaptasi dalam menggunakan suatu layanan teknologi informasi. Persepsi fleksibilitas terdiri dari 2 pernyataan. Dengan bantuan *SPSS for Windows ver. 22*, diperoleh skor maksimal 10 dan skor minimal sebesar 2. Sedangkan perhitungan *Mean* (M) sebesar 8,8975; *Median* (Me) sebesar 10; dan *Modus* (Mo) sebesar 10. Adapun data frekuensi statistik persepsi fleksibilitas yang merupakan bagian dari indikator persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.21
Frekuensi Statistik Data Responden Persepsi Fleksibilitas

N	<i>Valid</i>	400
	<i>Missing</i>	0
	<i>Mean</i>	8,8975
	<i>Median</i>	10,0000
	<i>Mode</i>	10,00
	<i>Range</i>	8,00
	<i>Minimum</i>	2,00
	<i>Maximum</i>	10,00
	<i>Sum</i>	3559,00

Sumber: Data diolah SPSS (2020)

Data pada persepsi fleksibilitas kemudian dibagi menjadi 5 kategori kecenderungan. Berdasarkan pembagian tersebut menggunakan *SPSS for Windows ver. 22* didapatkan hasil kategori sangat baik sebanyak 283 responden (70,75%), kategori baik sebanyak 26 responden (6,5%), kategori sedang sebanyak 85 responden (21,25%), kategori kurang baik 1 responden (0,25%) dan kategori sangat kurang baik 5 responden (1,25%). Berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa persepsi fleksibilitas yang merupakan indikator dari persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* pada masyarakat kota Banda Aceh masuk dalam kategori sangat baik. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.22
Kategori Kecenderungan Persepsi Fleksibilitas

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	10 – 9	283	70,75	Sangat Baik
2.	8 – 7	26	6,5	Baik
3.	6 – 5	85	21,25	Sedang
4.	4 – 3	1	0,25	Kurang Baik
5.	2 – 1	5	1,25	Sangat Kurang Baik

Sumber: Data diolah SPSS (2020)

Persepsi Kemudahan Untuk Berinteraksi merupakan kepercayaan seseorang dimana dalam penggunaan suatu sistem teknologi dipercaya akan mempermudah individu berinteraksi dalam

menggunakan sistem teknologi informasi tersebut serta kemudahan untuk berinteraksi seperti kemudahan kegiatan transaksi yang disediakan oleh suatu sistem teknologi. Persepsi kemudahan untuk berinteraksi terdiri dari 2 pernyataan. dengan bantuan *SPSS for Windows ver. 22*, diperoleh skor maksimal 10 dan skor minimal sebesar 2. Sedangkan perhitungan *Mean* (M) sebesar 8,7675; *Median* (Me) sebesar 10; dan *Modus* (Mo) sebesar 10. Adapun data frekuensi statistik persepsi efisiensi yang merupakan bagian dari indikator persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.23
Frekuensi Statistik Data Responden Persepsi Kemudahan Untuk Berinteraksi

N	<i>Valid</i>	400
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		8,7675
<i>Median</i>		10,0000
<i>Mode</i>		10,00
<i>Range</i>		8,00
<i>Minimum</i>		2,00
<i>Maximum</i>		10,00
<i>Sum</i>		3507,00

Sumber: Data diolah SPSS (2020)

Data pada persepsi kemudahan untuk berinteraksi kemudian dibagi menjadi 5 kategori kecenderungan. Berdasarkan pembagian tersebut

menggunakan *SPSS for Windows ver. 22* didapatkan hasil kategori sangat baik sebanyak 266 responden (66,5%), kategori baik sebanyak 31 responden (7,75%), kategori sedang sebanyak 99 responden (24,75%), kategori kurang baik 0 responden dan kategori sangat kurang baik 4 responden (1%). Berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa persepsi kemudahan untuk berinteraksi yang merupakan indikator dari persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* pada masyarakat kota Banda Aceh masuk dalam kategori sangat baik. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.24
Kategori Kecenderungan Persepsi Kemudahan Untuk Berinteraksi

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	10 – 9	266	66,5	Sangat Baik
2.	8 – 7	31	7,75	Baik
3.	6 – 5	99	24,75	Sedang
4.	4 – 3	0	0	Kurang Baik
5.	2 – 1	4	1,0	Sangat Kurang Baik

Sumber: Data diolah SPSS (2020)

Persepsi Persepsi Kemudahan Untuk Digunakan berkaitan dengan kepercayaan individu bahwa penggunaan suatu sistem teknologi informasi akan mempermudah individu dalam menggunakan sistem teknologi informasi tersebut. Persepsi kemudahan untuk

digunakan terdiri dari 3 pernyataan. dengan bantuan *SPSS for Windows ver. 22*, diperoleh skor maksimal 15 dan skor minimal sebesar 3. Sedangkan perhitungan *Mean* (M) sebesar 13,2650; *Median* (Me) sebesar 15; dan *Modus* (Mo) sebesar 15. Adapun data frekuensi statistik persepsi kemudahan dalam meningkatkan kerja yang merupakan bagian dari indikator persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.25
Frekuensi Statistik Data Responden Persepsi Kemudahan Untuk Digunakan

N	<i>Valid</i>	400
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		13,2650
<i>Median</i>		15,0000
<i>Mode</i>		15,00
<i>Range</i>		12,00
<i>Minimum</i>		3,00
<i>Maximum</i>		15,00
<i>Sum</i>		5306,00

Sumber: Data diolah SPSS (2020)

Data pada persepsi kemudahan untuk digunakan selanjutnya dibagi menjadi 5 kategori kecenderungan. Berdasarkan pembagian tersebut menggunakan *SPSS for Windows ver. 22* didapatkan hasil kategori sangat baik sebanyak 285 responden (71,25%), kategori baik sebanyak 22 responden (5,5%), kategori sedang

sebanyak 88 responden (22%), kategori kurang baik 1 responden (0,25%) dan kategori sangat kurang baik 4 responden (1%). Berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa persepsi kemudahan untuk digunakan yang merupakan indikator dari persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* pada masyarakat kota Banda Aceh masuk dalam kategori sangat baik. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.26
Kategori Kecenderungan Persepsi Kemudahan Untuk Digunakan

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	15 – 13	285	71,25	Sangat Baik
2.	12 – 10	22	5,5	Baik
3.	9 – 7	88	22,0	Sedang
4.	6 – 4	1	0,25	Kurang Baik
5.	3 – 1	4	1,0	Sangat Kurang Baik

Sumber: Data diolah SPSS (2020)

Persepsi Kemudahan Untuk Dipelajari berkaitan dengan kepercayaan individu bahwa bahwa penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mempermudah individu dalam mengoperasikan sistem teknologi informasi tersebut. Persepsi kemudahan untuk dipelajari terdiri dari 1 pernyataan. dengan bantuan *SPSS for Windows ver. 22*, diperoleh skor maksimal 5 dan skor minimal sebesar 1. Sedangkan perhitungan *Mean (M)* sebesar

4,4175; *Median* (Me) sebesar 5; dan *Modus* (Mo) sebesar 5. Adapun data frekuensi statistik persepsi kemudahan untuk dipelajari yang merupakan bagian dari indikator persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.27
Frekuensi Statistik Data Responden Persepsi Kemudahan Untuk Dipelajari

N	<i>Valid</i>	400
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		4,4175
<i>Median</i>		5,0000
<i>Mode</i>		5,00
<i>Range</i>		4,00
<i>Minimum</i>		1,00
<i>Maximum</i>		5,00
<i>Sum</i>		1767,00

Sumber: Data diolah SPSS (2020)

Data pada persepsi kemudahan untuk dipelajari selanjutnya dibagi menjadi 5 kategori kecenderungan. Berdasarkan pembagian tersebut menggunakan *SPSS for Windows ver. 22* didapatkan hasil kategori sangat baik sebanyak 282 responden (70,5%), kategori baik sebanyak 11 responden (2,75%), kategori sedang sebanyak 103 responden (25,75%), kategori kurang baik 0 responden dan kategori sangat kurang baik 4 responden (1%). Berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa persepsi kemudahan untuk

dipelajari yang merupakan indikator dari persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* pada masyarakat kota Banda Aceh masuk dalam kategori sangat baik. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.28
Kategori Kecenderungan Persepsi Kemudahan Untuk Dipelajari

No.	Skor	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	5	282	70,5	Sangat Baik
2.	4	11	2,75	Baik
3.	3	103	25,75	Sedang
4.	2	0	0	Kurang Baik
5.	1	4	1,0	Sangat Kurang Baik

Sumber: Data diolah SPSS (2020)

Berdasarkan deskripsi tiap indikator persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* di atas, maka data dikumpulkan menjadi suatu Persepsi Kemudahan Penggunaan *Fintech*. Persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* memiliki 8 pernyataan dengan jumlah responden sebanyak 400 orang. Ada lima alternatif jawaban dimana skor tertinggi 5 dan skor terendah 1 bagi tiap pernyataan. Data primer kuesioner hasil survey persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* pada masyarakat Kota Banda Aceh dapat dilihat pada lampiran 2. Dengan bantuan *SPSS for Windows ver. 22*, diperoleh skor maksimal 40 dan skor minimal sebesar 8. Sedangkan perhitungan *Mean* (M) sebesar 35,3475;

Median (Me) sebesar 40; dan *Modus* (Mo) sebesar 40. Adapun data frekuensi statistik persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.29
Frekuensi Statistik Data Responden Persepsi Kemudahan Penggunaan *Fintech* Pada Masyarakat Kota Banda Aceh

N	<i>Valid</i>	400
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		35,3475
<i>Median</i>		40,0000
<i>Mode</i>		40,00
<i>Range</i>		32,00
<i>Minimum</i>		8,00
<i>Maximum</i>		40,00
<i>Sum</i>		14139,00

Sumber: Data diolah SPSS (2020)

Untuk menentukan distribusi frekuensi tentang persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* pada masyarakat Kota Banda Aceh, dilakukan perhitungan mencari rentang (R) dengan rumus $R = \text{skor maksimal} - \text{skor minimal}$. Kemudian mencari jumlah kelas (K) dengan Sturges rumus $K = 1 + 3,3 \log n$. Dimana, n adalah jumlah sampel atau responden. Jadi, dapat diketahui bahwa panjang kelas interval (P) dengan rumus $P = R/K$ (Riduwan, 2012: 55).

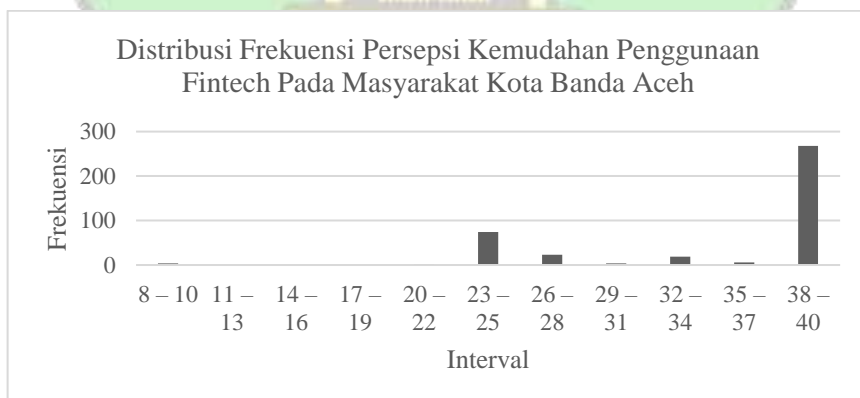
Dari data variabel persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* masyarakat Kota Banda Aceh, diketahui $R = 40 - 8 = 32$. Kemudian $K = 1 + 3,3 \log$

400 = 9,58 dibulatkan menjadi 10. Jadi, $P = 32/10 = 3,2$ dibulatkan menjadi 3. Distribusi Frekuensi variabel persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* pada masyarakat Kota Banda Aceh dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.30
Distribusi Frekuensi Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan *Fintech* Pada Masyarakat Kota Banda Aceh

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1.	8 – 10	4	1
2.	11 – 13	0	0
3.	14 – 16	0	0
4.	17 – 19	0	0
5.	20 – 22	2	0,5
6.	23 – 25	74	18,5
7.	26 – 28	23	5,75
8.	29 – 31	4	1
9.	32 – 34	19	4,75
10.	35 – 37	6	1,5
11.	38 – 40	268	67
	Jumlah	400	100

Sumber: Data diolah SPSS (2020)



Sumber: Data diolah (2020)

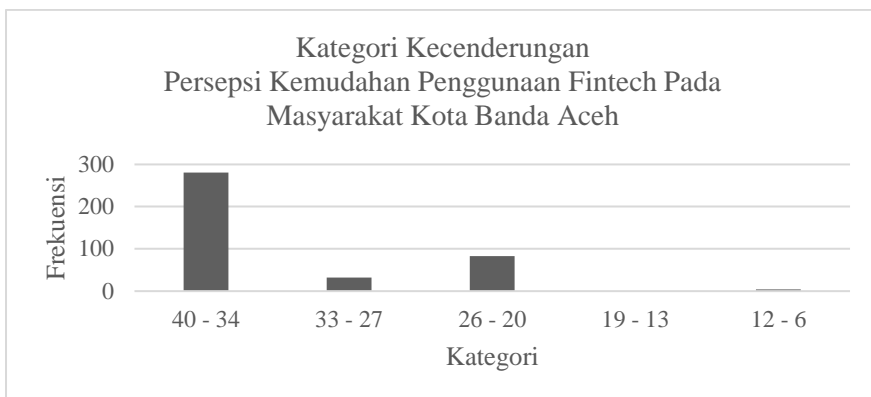
Gambar 4.3
Distribusi Frekuensi Variabel Persepsi Kemudahan
Penggunaan *Fintech* Pada Masyarakat Kota Banda Aceh

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, frekuensi terbesar terletak pada kelas interval 38 – 40 dengan frekuensi sebanyak 268 responden (62,25%), sedangkan frekuensi terkecil terletak pada interval 11 – 13, 14 – 16 dan 17 – 19 dengan frekuensi sebanyak 0 responden (0%). Kategori kecenderungan variabel persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* pada masyarakat Kota Banda Aceh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.31
Kategori Kecenderungan Persepsi Kemudahan Penggunaan
***Fintech* Pada Masyarakat Kota Banda Aceh**

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1.	40 - 34	281	70,25	Sangat Baik
2.	33 - 27	32	8	Baik
3.	26 - 20	83	20,75	Sedang
4.	19 - 13	0	0	Kurang Baik
5.	12 - 6	4	1	Sangat Kurang Baik

Sumber: Data diolah SPSS (2020)



Sumber: Data diolah (2020)

Gambar 4.4
**Kategori Kecenderungan Persepsi Kemudahan Penggunaan
Fintech Pada Masyarakat Kota Banda Aceh**

Dari tabel dan gambar di atas dapat dilihat bahwa kecenderungan persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* pada masyarakat Kota Banda Aceh menunjukkan bahwa sebanyak 281 masyarakat (70,25%) termasuk dalam kategori sangat baik, sebanyak 32 masyarakat (8%) termasuk dalam kategori baik, sebanyak 83 masyarakat (20,75%) termasuk dalam kategori sedang, sebanyak 0 masyarakat termasuk dalam kategori kurang baik dan sebanyak 4 masyarakat (1%) termasuk dalam kategori sangat kurang baik.

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* pada masyarakat Kota Banda Aceh cenderung sangat baik. Hal tersebut

terbukti dari 281 masyarakat (70,25%) dan hasil perhitungan *Mean* (M) sebesar 35,35 termasuk dalam kategori sangat baik.

4.2 Pembahasan

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* OVO/GO-PAY dan variabel persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* OVO/GO-PAY. Penulis memperoleh data dengan menyebarkan kuesioner secara online kepada 400 responden dengan variabel persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* OVO/GO-PAY sebanyak 7 pernyataan dan persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* OVO/GO-PAY sebanyak 8 pernyataan.

Adapun desain penelitian ini yaitu deskriptif survey sekali waktu (*cross-sectional survey*). Pendekatan deskriptif ini hanya memberikan gambaran tentang suatu fenomena yang terjadi di masyarakat. Gambaran fenomena yang terjadi pada masyarakat pada penelitian ini diantaranya persepsi kegunaan penggunaan *Financial Technology* (*Fintech*) pada masyarakat Kota Banda Aceh dan persepsi kemudahan penggunaan *Financial Technology* (*Fintech*) pada masyarakat Kota Banda Aceh.

4.2.1 Persepsi Kegunaan Penggunaan *Fintech* Pada Masyarakat Kota Banda Aceh

Pada variabel persepsi kegunaan terdapat 4 indikator yang dijadikan ukuran untuk mengukur niat berperilaku dalam menggunakan suatu sistem informasi. Empat indikator persepsi

kegunaan penggunaan *Fintech* ini diantaranya persepsi efisiensi, persepsi efektivitas, persepsi kegunaan dalam meningkatkan kerja dan persepsi kegunaan dalam menjawab kebutuhan informasi.

Indikator pertama persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* yaitu persepsi efisiensi. Pada penelitian ini persepsi efisiensi terdiri dari 3 pernyataan dengan masing-masing pernyataan memiliki 5 skor. Pada hasil penelitian didapatkan skor maksimal 15 dan skor minimal 3. Persepsi efisiensi dibagi menjadi 5 kategori dan didapatkan hasil sebanyak 73% responden masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Kota Banda Aceh mempercayai penggunaan *Fintech* OVO/GO-PAY akan berguna dalam menyelesaikan suatu kegiatan oleh karena sistem informasi yang terdapat pada *Fintech* OVO/GO-PAY bersifat efisien yaitu tepat atau sesuai untuk mengerjakan sesuatu.

Indikator kedua persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* yaitu persepsi efektivitas. Pada penelitian ini persepsi efektivitas terdiri dari 2 pernyataan dengan masing-masing pernyataan memiliki 5 skor. Pada hasil penelitian didapatkan skor maksimal 10 dan skor minimal 2. Persepsi efektivitas dibagi menjadi 5 kategori dan didapatkan hasil sebanyak 72,5% responden masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Kota Banda Aceh mempercayai penggunaan *Fintech* OVO/GO-PAY akan berguna dalam

menyelesaikan suatu kegiatan oleh karena sistem informasi yang terdapat pada *Fintech* OVO/GO-PAY efektif yaitu tidak dibatasi waktu dan tempat dalam menyelesaikan permasalahannya.

Indikator ketiga persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* yaitu persepsi kegunaan dalam meningkatkan kerja. Pada penelitian ini persepsi kegunaan dalam meningkatkan kerja terdiri dari 1 pernyataan dengan masing-masing pernyataan memiliki 5 skor. Pada hasil penelitian didapatkan skor maksimal 5 dan skor minimal 1. Persepsi kegunaan dalam meningkatkan kerja dibagi menjadi 5 kategori dan didapatkan hasil sebanyak 70% responden masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Kota Banda Aceh mempercayai penggunaan *Fintech* OVO/GO-PAY akan berguna dalam menyelesaikan suatu kegiatan oleh karena sistem informasi yang terdapat pada *Fintech* OVO/GO-PAY dapat meningkatkan kinerja seseorang.

Indikator keempat persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* yaitu persepsi kegunaan dalam menjawab kebutuhan informasi. Pada penelitian ini persepsi kegunaan dalam menjawab kebutuhan informasi terdiri dari 1 pernyataan dengan masing-masing pernyataan memiliki 5 skor. Pada hasil penelitian didapatkan skor maksimal 5 dan skor minimal 1. Persepsi kegunaan dalam menjawab kebutuhan informasi dibagi menjadi 5 kategori dan didapatkan hasil sebanyak 69,75%

responden masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Kota Banda Aceh mempercayai penggunaan *Fintech* OVO/GO-PAY akan berguna dalam menyelesaikan suatu kegiatan oleh karena sistem informasi yang terdapat pada *Fintech* OVO/GO-PAY dapat mempermudah individu mendapatkan informasi.

Berdasarkan keempat indikator persepsi kegunaan penggunaan *Fintech* di atas maka didapatkan hasil sebanyak 71% responden masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Kota Banda Aceh mempercayai penggunaan *Fintech* OVO/GO-PAY akan memberikan kegunaan dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan keadaan yang terlihat saat ini, dimana penggunaan *Fintech* semakin sering ditemukan dalam kehidupan masyarakat Kota Banda Aceh.

4.2.2 Persepsi Kemudahan Penggunaan *Fintech* Pada Masyarakat Kota Banda Aceh

Pada variabel persepsi kemudahan terdapat 4 indikator yang dijadikan ukuran untuk mengukur niat berperilaku dalam menggunakan suatu sistem informasi. Empat indikator persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* ini diantaranya persepsi fleksibilitas, persepsi kemudahan untuk berinteraksi, persepsi kemudahan untuk digunakan dan persepsi kemudahan untuk dipelajari.

Indikator pertama persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* yaitu persepsi fleksibilitas. Pada penelitian ini persepsi fleksibilitas terdiri dari 2 pernyataan dengan masing-masing pernyataan memiliki 5 skor. Pada hasil penelitian didapatkan skor maksimal 10 dan skor minimal 2. Persepsi efisiensi dibagi menjadi 5 kategori dan didapatkan hasil sebanyak 70,75% responden masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Kota Banda Aceh mempercayai penggunaan *Fintech* OVO/GO-PAY akan memberikan kemudahan secara fleksibel atau mempermudah individu beradaptasi dalam menggunakan layanan tersebut.

Indikator kedua persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* yaitu persepsi kemudahan untuk berinteraksi. Pada penelitian ini persepsi kemudahan untuk berinteraksi terdiri dari 2 pernyataan dengan masing-masing pernyataan memiliki 5 skor. Pada hasil penelitian didapatkan skor maksimal 10 dan skor minimal 2. Persepsi kemudahan untuk berinteraksi dibagi menjadi 5 kategori dan didapatkan hasil sebanyak 66,5% responden masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Kota Banda Aceh mempercayai penggunaan *Fintech* OVO/GO-PAY akan memberikan kemudahan dalam berinteraksi khususnya dalam hal pembayaran.

Indikator ketiga persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* yaitu persepsi kemudahan untuk digunakan. Pada

penelitian ini persepsi kemudahan untuk digunakan terdiri dari 3 pernyataan dengan masing-masing pernyataan memiliki 5 skor. Pada hasil penelitian didapatkan skor maksimal 15 dan skor minimal 3. Persepsi kemudahan untuk digunakan dibagi menjadi 5 kategori dan didapatkan hasil sebanyak 71,25% responden masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Kota Banda Aceh mempercayai *Fintech* OVO/GO-PAY mudah untuk digunakan dan dipahami sehingga masyarakat akan lebih sering menggunakan layanan tersebut.

Indikator keempat persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* yaitu persepsi kemudahan untuk dipelajari. Pada penelitian ini persepsi kemudahan untuk dipelajari terdiri dari 1 pernyataan dengan masing-masing pernyataan memiliki 5 skor. Pada hasil penelitian didapatkan skor maksimal 5 dan skor minimal 1. Persepsi kemudahan untuk dipelajari dibagi menjadi 5 kategori dan didapatkan hasil sebanyak 70,5% responden masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Kota Banda Aceh mempercayai *Fintech* OVO/GO-PAY mudah untuk dipelajari, hal ini juga terlihat pada tampilan aplikasi *Fintech* yang tersusun rapi sesuai kebutuhan disertai petunjuk penggunaan yang secara otomatis muncul ketika aplikasi pertama kali terpasang.

Berdasarkan keempat indikator persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* di atas maka didapatkan hasil sebanyak

70,25% responden masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Kota Banda Aceh mempercayai aplikasi *Fintech* OVO/GO-PAY akan memberikan kebebasan dari usaha sehingga mempermudah individu dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan keadaan yang terlihat saat ini, dimana aplikasi *Fintech* semakin mudah untuk digunakan sehingga penggunaan hampir seluruh masyarakat Kota Banda Aceh mampu untuk menggunakan aplikasi tersebut.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Reza Andryanto (2016: 58-62) dengan hasil deskripsi penelitian pad persepsi manfaat konsumen *Fintech* OLX.co.id didapatkan 89% masuk dalam kategori baik dan persepsi kemudahan penggunaan *Fintech* OLX.co.id didapatkan 75,5% masuk dalam kategori baik.

Sedangkan pada penelitian lain oleh Nurits Nadia Khafiyah (2019: 58-66), persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik yang merupakan bagian dari *Fintech* menunjukkan bahwa sebanyak 40% mahasiswa masuk dalam kategori sedang, 21% masuk dalam kategori baik, 18% masuk dalam kategori sangat kurang baik, 12% masuk dalam kategori sangat baik dan 7% masuk dalam kategori kurang baik. Namun jika dikaitkan dengan minat menggunakan aplikasi OVO didapatkan pengaruh antara persepsi uang elektronik dengan minat menggunakan aplikasi OVO pada mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

- a. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kegunaan dalam penggunaan *Financial Technology (Fintech)* pada masyarakat Kota Banda Aceh sangat baik. Hal ini terbukti dari 400 masyarakat yang menjadi responden, 284 diantaranya (71%) termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Fintech* memiliki kegunaan yang tinggi dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari sehingga saat ini terlihat penggunaan *Fintech* sering ditemukan pada masyarakat Kota Banda Aceh.
- b. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan dalam penggunaan *Financial Technology (Fintech)* pada masyarakat Kota Banda Aceh sangat baik. Hal ini terbukti dari 400 masyarakat yang menjadi responden, 281 diantaranya (70,25%) termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *Fintech* memiliki kemudahan dalam menggunakannya. Oleh karena hal tersebut, penggunaan *Fintech* semakin sering ditemukan pada masyarakat Kota Banda Aceh.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa persepsi masyarakat Kota Banda Aceh dalam menggunakan sistem informasi *Financial Technology (Fintech)* adalah sangat baik. Hal ini dapat terlihat secara langsung pada masyarakat Kota Banda Aceh yang semakin sering menggunakan *Fintech* khususnya dalam transaksi pembayaran atau *payment*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis dapat memberi saran-saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi pemerintah

Memberikan dukungan dan kebijakan kepada industri *Financial Technology (Fintech)* agar mendorong pertumbuhan industri tersebut karena persepsi masyarakat terhadap *Fintech* sangat baik khususnya masyarakat Kota Banda Aceh.

5.2.2 Bagi penyedia layanan *Fintech*

Semakin meningkatkan kegunaan dan kemudahan dalam menggunakan layanannya untuk semua kalangan.

5.2.3 Bagi peneliti lain

Melanjutkan penelitian ini dengan menganalisis persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan *Fintech* terhadap minat pada masyarakat serta faktor lain yang mempengaruhinya dengan acuan penelitian kuantitatif dengan metode regresi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Zakki Nurul. (2011). *Penelitian Survey*. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Andryanto, Reza. (2016). *Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Manfaat, dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Beli di Toko Online*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Manajemen Penelitian*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Badan Pusat Statistik Aceh. (2020). *Jumlah Penduduk Provinsi Aceh menurut Kabupaten/Kota Tahun 2017-2019*. Diakses pada 2 Maret 2020, dari <https://aceh.bps.go.id/statictable/2020/02/24/247/jumlah-penduduk-provinsi-aceh-menurut-kabupaten-kota-tahun-2017-2019-.html>
- Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh (2020). *Jumlah Penduduk, Rata-Rata Kepadatan Penduduk per Desa, dan Rata-rata Kepadatan Penduduk per Km Kota Banda Aceh Pertengahan Tahun 2014*. Diakses pada 2 Maret 2020, dari <https://bandaacehkota.bps.go.id/dynamictable/2015/12/03/3/jumlah-penduduk-rata-rata-kepadatan-penduduk-per-desa-dan-rata-rata-kepadatan-penduduk-per-km-2-kota-banda-aceh-pertengahan-tahun-2014.html>
- Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh (2020). *Penduduk Miskin di Kota Banda Aceh 2010-2013*. Diakses pada 2 Maret 2020, dari <https://bandaacehkota.bps.go.id/dynamictable/2015/12/04/4/penduduk-miskin-di-kota-banda-aceh-2010-2013.html>
- Basrowi dan Suwandi. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bnymellon.com (2015). *Innovation in Payments: The Future is Fintech*. Diakses pada 20 Desember 2019, dari

<https://www.bnymellon.com/us/en/our-thinking/innovation-in-payments-the-future-is-fintech.jsp>

- Chuang, Li-Min. (2016). *The Adoption of Fintech Service: TAM perspective*. Taiwan: *International Journal of Management and Administrative Sciences*
- Dorfleitner dan Weber. (2017). *Fintech In Germany*. Berlin: Springer
- Ghozali, Imam. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Harwantiyoko. (1997). *MKDU Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta: Gunadarma
- Jogiyanto, Hartono. 2007. *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: CV. ANDI Offset
- Katadata.co.id. (2019). LinkAja, OVO, atau Go-Pay: Mana yang Anda Pilih?. Diakses pada 27 Desember 2019, dari <https://katadata.co.id/infografik/2019/07/16/linkaja-ovo-atau-go-pay-mana-yang-anda-pilih>
- Khafiyah, Nurits Nadia. (2019). *Pengaruh Persepsi Mahasiswa Mengenai Uang Elektronik Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi OVO*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- King, Laura A. (2012). *Psikologi Umum Sebuah Pandangan Apresiatif*. (Alih bahasa: Brian Marwensdy). Jakarta: Salemba Humanika.
- Lee dan Shin. (2017). *Business Models for Technology-Intensive Supply Chains*. Taiwan: Business Model for TISC
- Majelis Ulama Indonesia, (2017). *Fatwa Majelis Ulama Indonesia No. 116IDSN-MUUIW2017 Tentang Uang Elektronik Syariah*. Jakarta: Dewan Syariah Nasional MUI.

- Miftah, Toha. (2003). *Perilaku organisasi Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Moleong, Lexi J. (2001). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Muchlis, Ridwan. (2018). *Analisis SWOT Financial Technology (Fintech) Pembiayaan Perbankan Syariah di Indonesia (Studi Kasus 4 Bank Syariah di Kota Medan)*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Muhammad. (2008). *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam Pendekatan Kuantitatif*. Yogyakarta: Rajawali Pers.
- Muzdalifa, Rahma dan Novalia. (2018). *Peran Fintech Dalam Meningkatkan Keuangan Inklusif Pada UMKM di Indonesia (Pendekatan Keuangan Syariah)*. Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Pemko Banda Aceh. (2020). *Sekilas Sejarah Bandar Aceh Darussalam*. Diakses pada 28 Februari 2020, dari <https://bandaacehkota.go.id/p/sejarah.html>
- Pribandiono, Agung. (2016). *Transportasi Online VS Transportasi Tradisional Non-Online Persaingan Tidak Sehat Aspek Pemanfaatan Aplikasi Oleh Penyelenggara Online*. Jakarta: Lex Jurnalisa
- Rahma, Tri Inda Fadhila. (2018). *Persepsi Masyarakat Kota Medan Terhadap Penggunaan Financial Technology (Fintech)*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rakhmat, Jalaluddin. (2005). *Psikologi Komunikasi Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. (2012). *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta
- Siregar, Syofian. (2013). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Soehartono, Irawan. (2000). *Metode Penelitian Sosial : Suatu Teknik Penelitian Bidang Kesejahteraan Sosial dan Ilmu Sosial lain*. Bandung.:PT Remaja Rosdakarya.
- Sofian Efendi dan Tukiran. (2014). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.
- Sondang, P. Siagian. 2012. *Teori Moivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiarti, Diana dan Mawardi. (2019). *Peran Fintech Dalam Meningkatkan Literasi Keuangan Pada Usaha Mikro Kecil Menengah di Malang*. Malang: Universitas Islam Negeri Malang.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sunaryo. (2004). *Psikologi Untuk Keperawatan*. Jakarta: EGC
- Titik, Wijayanti. (2018). *Pelaksanaan Pemberian Kredit Berbasis Teknologi Informasi Oleh Fintech Kepada Pelaku UKM (Studi Pengawasan OJK Surakarta)*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Venkatesh dan Davis. (2000). *A Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies*. Maryland: University of Maryland.
- Walgito, Bimo. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Yusanto dan Yunus, (2009). *Pengantar Ekonomi Islam*. Bogor: Al-Azhar Press.
- Yusuf, Ashal dan Fadhli. (2019). *Tata Niaga Islam Berbasis Digital*. Banda Aceh: BAPPEDA Aceh.
- Yusuf. Iwan A. (2011). Yusuf. Iwan A. 2011. *Bahas Tuntas Langkah-Langkah Penelitian Survei*.
<https://bincangmedia.wordpress.com/2011/10/05/membahas-tuntas-penelitian-survei/>

Diakses 5 Februari 2020.

Yusuf, dan Nurihsan. (2010). *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.



LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian

KUESIONER

PERSEPSI KEGUNAAN DAN PERSEPSI KEMUDAHAN DALAM PENGGUNAAN *FINANCIAL TECHNOLOGY* (*FINTECH*) PADA MASYARAKAT KOTA BANDA ACEH

Kepada Yth,

Responden

Saya Dhea Pradiza Anzelin, Mahasiswi tingkat akhir di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh. Fakultas Ekonomi Bisnis Islam Program Studi Perbankan Syariah. Dalam rangka penyelesaian skripsi di prodi Perbankan Syariah FEBI UIN Ar-Raniry, saya bermaksud melakukan penelitian tentang “**Persepsi Kegunaan dan Persepsi Kemudahan Dalam Penggunaan *Financial Technology (Fintech)* Pada Masyarakat Kota Banda Aceh.**” Adapun kuesioner ini diadopsi dari penelitian Reza Andryanto dan Nurits Nadia Khafiyah dengan sedikit perubahan dan penyesuaian penelitian. Mohon kiranya bapak/ibu/saudara/i mengisi seluruh pertanyaan dalam kuesioner ini. Atas bantuan dan kerjasamanya saya ucapkan banyak terima kasih.

Hormat saya,

DHEA PRADIZA ANZELIN

I. DATA RESPONDEN

Pilihlah salah satu jawaban pada setiap pertanyaan berikut ini dengan memberikan tanda silang (X)

1. Kecamatan

- | | | |
|---------------|-----------------|----------------|
| a. Meuraxa | d. Baiturrahman | g. Kuta Raja |
| b. Jaya Baru | e. Lueng Bata | h. Syiah Kuala |
| c. Banda Raya | f. Kuta Alam | i. Ulee Kareng |

2. Jenis Kelamin

- Laki-laki
- Perempuan

3. Usia

- | | |
|------------------|------------------|
| a. 17 – 22 tahun | c. 29 – 34 tahun |
| b. 23 – 28 tahun | d. > 35 tahun |

4. Pendidikan terakhir

- | | |
|--------|-------|
| a. SMP | d. S2 |
| b. SMA | e. S3 |
| c. S1 | |

5. Pekerjaan

- | | |
|------------------------|--------------------|
| a. Pelajar / Mahasiswa | d. Karyawan Swasta |
| b. PNS | e. Dll |
| c. Wirausaha | |

6. Pendapatan

- | | |
|-----------------|-----------------|
| a. <2 juta | c. 3,1 - 4 juta |
| b. 2,1 - 3 juta | d. >4,1 juta |

7. Berapa sering penggunaan layanan GO-PAY/OVO dalam sebulan

- a. 1-2 kali
 b. 3-4 kali
 c. 5-6 kali
 d. >6 kali

II. KUESIONER

Isilah semua pernyataan dalam kuisisioner sesuai dengan kenyataan, dengan cara memberikan tanda centang (√) pada kotak pilihan yang sudah tersedia.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

A. Persepsi Kegunaan Penggunaan *Fintech*

No.	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
Persepsi Efisiensi						
1	GO-PAY/OVO dapat menghemat biaya dalam proses transaksi					
2	GO-PAY/OVO dapat menghemat waktu dalam proses transaksi					
3	GO-PAY/OVO dapat membuat transaksi lebih efisien					
Persepsi Efektivitas						
4	Dengan layanan GO-PAY/OVO memungkinkan saya lebih cepat dalam bertransaksi					
5	Dengan layanan GO-PAY/OVO memungkinkan saya lebih mudah dalam melakukan transaksi					
Persepsi Kegunaan Dalam Meningkatkan Kerja						

6	Penggunaan layanan GO-PAY/OVO dapat memperlancar segala macam transaksi					
Persepsi Kegunaan Dalam Menjawab Kebutuhan Informasi						
7	Layanan GO-PAY/OVO berguna untuk mendapatkan informasi transaksi					

B. Persepsi Kemudahan Penggunaan *Fintech*

No.	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS	STS
Persepsi Fleksibilitas						
1	GO-PAY/OVO dapat digunakan dengan mudah diakses dibandingkan pembayaran tunai					
2	GO-PAY/OVO dapat membantu untuk sering melakukan transaksi					
Persepsi Kemudahan Untuk Berinteraksi						
3	Dengan menggunakan layanan GO-PAY/OVO dapat meningkatkan keterampilan					
4	Menggunakan GO-PAY/OVO dapat mengerti penggunaan teknologi dalam transaksi					
Persepsi Kemudahan Untuk Digunakan						
5	Susunan menu pada layanan GO-PAY/OVO mudah dipahami					
6	GO-PAY/OVO dapat digunakan dengan mudah di manapun/kapanpun					
7	Fitur yang ada pada layanan GO-PAY/OVO mudah dimengerti					
Persepsi Kemudahan Untuk Dipelajari						
8	Cara penggunaan layanan GO-PAY/OVO mudah dipelajari					

Lampiran 2. Data Responden Persepsi Kegunaan Penggunaan
Fintech

No	Kegunaan dalam efisiensi			Kegunaan dalam efektivitas		Kegunaan dalam meningkatkan kerja	Kegunaan dalam menjawab kebutuhan informasi	Total
	Pernyataan 1	Pernyataan 2	Pernyataan 3	Pernyataan 4	Pernyataan 5	Pernyataan 6	Pernyataan 7	
1	5	5	3	5	5	3	5	31
2	5	5	5	5	5	5	5	35
3	5	5	5	3	3	3	3	27
4	5	5	5	3	3	3	3	27
5	5	5	5	5	5	3	3	31
6	5	3	3	3	3	3	3	23
7	3	3	3	3	3	3	3	21
8	3	3	3	3	3	3	3	21
9	3	3	3	5	3	3	3	23
10	3	3	4	3	3	3	3	22
11	5	5	5	5	5	5	5	35
12	3	3	3	3	3	3	3	21
13	3	3	3	3	3	3	3	21
14	3	3	3	3	3	3	3	21
15	3	3	3	3	3	3	3	21
16	3	5	5	5	5	3	3	29
17	5	5	5	5	3	5	5	33
18	5	3	3	3	3	3	3	23
19	5	3	3	3	3	3	3	23
20	5	5	5	5	5	5	3	33
21	5	5	5	5	5	5	3	33
22	5	5	5	5	5	5	3	33
23	5	5	5	5	5	5	3	33
24	3	3	3	3	3	3	3	21
25	5	5	5	5	5	5	5	35
26	3	3	3	5	5	3	3	25
27	3	3	3	3	3	3	3	21
28	3	5	5	5	5	3	3	29

115	5	5	5	5	5	5	5	35
116	5	5	5	5	5	5	5	35
117	5	5	5	5	5	5	5	35
118	5	5	5	5	5	5	5	35
119	5	5	5	5	5	5	5	35
120	5	5	5	5	5	5	5	35
121	5	5	5	5	5	5	5	35
122	5	5	5	5	5	5	5	35
123	5	5	5	5	5	5	5	35
124	5	5	5	5	5	5	5	35
125	3	3	3	3	3	3	3	21
126	5	5	5	5	5	5	5	35
127	5	5	5	5	5	5	5	35
128	5	5	5	5	5	5	5	35
129	5	5	5	5	5	5	5	35
130	5	5	5	5	5	5	5	35
131	5	5	5	5	5	5	5	35
132	5	5	5	5	5	5	5	35
133	5	5	5	5	5	5	5	35
134	3	5	5	5	5	5	5	33
135	5	5	5	5	5	5	5	35
136	5	5	5	5	5	5	5	35
137	5	5	5	5	5	5	5	35
138	5	5	5	5	5	5	5	35
139	5	5	5	5	5	5	5	35
140	5	5	5	5	5	5	5	35
141	5	5	5	5	5	5	5	35
142	3	3	3	3	3	3	3	21
143	5	5	5	5	5	5	5	35
144	5	5	5	5	5	5	5	35
145	5	5	5	5	5	5	5	35
146	5	5	5	5	5	5	5	35
147	5	5	5	5	5	5	5	35
148	5	5	5	5	5	5	5	35
149	3	5	5	5	5	5	5	33
150	5	5	5	5	5	5	5	35
151	5	5	5	5	5	5	5	35
152	5	5	5	5	5	5	5	35
153	5	5	5	5	5	5	5	35
154	3	3	3	3	3	3	3	21
155	5	5	5	5	5	5	5	35
156	5	5	5	5	5	5	5	35
157	5	5	5	5	5	5	5	35

158	5	5	5	5	5	5	5	35
159	5	5	5	5	5	5	5	35
160	5	5	5	5	5	5	5	35
161	3	3	5	3	5	3	5	27
162	5	5	5	5	5	5	5	35
163	5	5	5	5	5	5	5	35
164	5	5	5	5	5	5	5	35
165	5	5	5	5	5	5	5	35
166	5	5	5	5	5	5	5	35
167	5	5	5	5	5	5	5	35
168	5	5	5	5	5	5	5	35
169	5	5	5	5	5	5	5	35
170	5	5	5	5	5	5	5	35
171	5	5	5	5	5	5	5	35
172	5	5	5	5	5	5	5	35
173	5	5	5	5	5	5	5	35
174	5	5	5	5	5	5	5	35
175	5	5	5	5	5	5	5	35
176	5	5	5	5	5	5	5	35
177	5	5	5	5	5	5	5	35
178	5	5	5	5	5	5	5	35
179	5	5	5	5	5	5	5	35
180	5	5	5	5	5	5	5	35
181	5	5	5	5	5	5	5	35
182	5	5	5	5	5	5	5	35
183	5	5	5	5	5	5	5	35
184	1	1	1	1	1	1	4	10
185	3	3	3	5	3	3	3	23
186	5	5	5	5	5	5	5	35
187	5	5	5	5	5	5	5	35
188	5	5	5	5	5	5	5	35
189	5	5	5	5	5	5	5	35
190	5	5	5	5	5	5	5	35
191	5	5	5	5	5	5	5	35
192	5	5	5	5	5	5	5	35
193	5	5	5	5	5	5	5	35
194	5	5	5	5	5	5	5	35
195	5	5	5	5	5	5	5	35
196	5	5	5	5	5	5	5	35
197	5	5	5	5	5	5	5	35
198	5	5	5	5	5	5	5	35
199	5	5	5	5	5	5	5	35
200	5	5	5	5	5	5	5	35

244	5	5	5	5	5	5	5	35
245	5	5	5	5	5	5	5	35
246	5	5	5	5	5	5	5	35
247	5	5	5	5	5	5	5	35
248	5	5	5	5	5	5	5	35
249	5	5	5	5	5	5	5	35
250	5	5	5	5	5	5	5	35
251	5	5	5	5	5	5	5	35
252	5	5	5	5	5	5	5	35
253	5	5	5	5	5	5	5	35
254	5	5	5	5	5	5	5	35
255	5	5	5	5	5	5	5	35
256	5	5	5	5	5	5	5	35
257	5	5	5	5	5	5	5	35
258	5	5	5	5	5	5	5	35
259	5	5	5	5	5	5	5	35
260	5	5	5	5	5	5	5	35
261	5	5	5	5	5	5	5	35
262	5	5	5	5	5	5	5	35
263	5	5	5	5	5	5	5	35
264	5	5	5	5	5	5	5	35
265	5	5	5	5	5	5	5	35
266	5	5	5	5	5	5	5	35
267	5	5	5	5	5	5	5	35
268	5	5	5	5	5	5	5	35
269	5	5	5	5	5	5	5	35
270	5	5	5	5	5	5	5	35
271	5	5	5	5	5	5	5	35
272	3	3	3	3	3	3	3	21
273	3	3	3	3	3	3	3	21
274	3	3	3	3	3	3	3	21
275	3	3	3	3	3	3	3	21
276	3	3	3	3	3	3	3	21
277	3	3	3	3	3	3	3	21
278	3	3	3	3	3	3	3	21
279	3	3	3	3	3	3	3	21
280	3	3	3	3	3	3	3	21
281	3	3	3	3	3	3	3	21
282	3	3	3	3	3	3	3	21
283	3	3	3	3	3	3	3	21
284	3	3	3	3	3	3	3	21
285	4	4	4	4	4	4	4	28
286	4	4	4	4	4	4	4	28

287	4	4	4	4	4	4	4	28
288	4	4	4	4	4	4	4	28
289	4	4	4	4	4	4	4	28
290	1	1	1	1	1	1	1	7
291	1	1	1	1	1	1	1	7
292	1	1	1	1	1	1	1	7
293	4	4	4	4	4	4	4	28
294	4	4	4	4	4	4	4	28
295	3	3	3	3	3	3	3	21
296	3	3	3	3	3	3	3	21
297	3	3	3	3	3	3	3	21
298	3	3	3	3	3	3	3	21
299	3	3	3	3	3	3	3	21
300	5	5	5	5	5	5	5	35
301	5	5	5	5	5	5	5	35
302	5	5	5	5	5	5	5	35
303	5	5	5	5	5	5	5	35
304	5	5	5	5	5	5	5	35
305	5	5	5	5	5	5	5	35
306	5	5	5	5	5	5	5	35
307	5	5	5	5	5	5	5	35
308	5	5	5	5	5	5	5	35
309	5	5	5	5	5	5	5	35
310	5	5	5	5	5	5	5	35
311	5	5	5	5	5	5	5	35
312	5	5	5	5	5	5	5	35
313	5	5	5	5	5	5	5	35
314	5	5	5	5	5	5	5	35
315	5	5	5	5	5	5	5	35
316	5	5	5	5	5	5	5	35
317	5	5	5	5	5	5	5	35
318	5	5	5	5	5	5	5	35
319	5	5	5	5	5	5	5	35
320	5	5	5	5	5	5	5	35
321	5	5	5	5	5	5	5	35
322	5	5	5	5	5	5	5	35
323	5	5	5	5	5	5	5	35
324	5	5	5	5	5	5	5	35
325	5	5	5	5	5	5	5	35
326	5	5	5	5	5	5	5	35
327	5	5	5	5	5	5	5	35
328	5	5	5	5	5	5	5	35
329	5	5	5	5	5	5	5	35

330	3	3	3	3	3	3	3	21
331	5	5	5	5	5	5	5	35
332	5	5	5	5	5	5	5	35
333	5	5	5	5	5	5	5	35
334	5	5	5	5	5	5	5	35
335	5	5	5	5	5	5	5	35
336	5	5	5	5	5	5	5	35
337	5	5	5	5	5	5	5	35
338	5	5	5	5	5	5	5	35
339	5	5	5	5	5	5	5	35
340	5	5	5	5	5	5	5	35
341	5	5	5	5	5	5	5	35
342	5	5	5	5	5	5	5	35
343	1	1	1	1	1	1	1	7
344	5	5	5	5	5	5	5	35
345	5	5	5	5	5	5	5	35
346	5	5	5	5	5	5	5	35
347	5	5	5	5	5	5	5	35
348	5	5	5	5	5	5	5	35
349	5	5	5	5	5	5	5	35
350	5	5	5	5	5	5	5	35
351	5	5	5	5	5	5	5	35
352	5	5	5	5	5	5	5	35
353	5	5	5	5	5	5	5	35
354	5	5	5	5	5	5	5	35
355	5	5	5	5	5	5	5	35
356	5	5	5	5	5	5	5	35
357	5	5	5	5	5	5	5	35
358	5	5	5	5	5	5	5	35
359	5	5	5	5	5	5	5	35
360	5	5	5	5	5	5	5	35
361	5	5	5	5	5	5	5	35
362	5	5	5	5	5	5	5	35
363	3	3	3	3	3	3	3	21
364	3	3	3	3	3	3	3	21
365	3	3	3	3	3	3	3	21
366	3	3	3	3	3	3	3	21
367	3	3	3	3	3	3	3	21
368	3	3	3	3	3	3	3	21
369	3	3	3	3	3	3	3	21
370	3	3	3	3	3	3	3	21
371	3	3	3	3	3	3	3	21
372	3	3	3	3	3	3	3	21

33	3	3	3	3	3	3	3	3	23
34	5	5	3	3	5	3	3	3	33
35	5	5	3	5	5	5	5	3	31
36	3	3	4	4	3	3	3	3	21
37	3	3	3	3	3	3	3	3	27
38	3	3	3	3	3	3	3	3	27
39	5	5	5	5	5	5	5	5	31
40	3	3	3	5	3	3	4	3	21
41	3	3	3	5	3	3	4	3	21
42	3	3	3	3	3	3	3	3	22
43	3	3	3	3	3	3	3	3	27
44	3	3	3	3	3	3	3	3	21
45	5	3	3	5	3	5	5	5	33
46	5	3	3	5	5	5	5	3	25
47	5	5	3	3	3	3	3	3	35
48	3	3	3	3	3	3	3	3	25
49	5	5	3	3	3	3	3	3	21
50	3	3	4	3	3	3	3	3	21
51	3	3	3	5	5	5	5	5	27
52	5	5	3	3	3	3	5	3	31
53	3	3	3	5	3	5	3	3	25
54	3	3	3	3	3	3	3	3	21
55	3	3	3	3	5	5	3	3	21
56	3	3	3	3	3	3	3	3	23
57	5	5	5	5	5	5	5	5	35
58	5	5	3	3	3	3	3	3	23
59	5	3	3	3	3	3	5	3	25
60	5	3	3	3	3	3	3	3	27
61	3	3	3	3	5	3	3	5	35
62	5	5	5	3	5	5	5	5	29
63	3	3	3	3	3	3	3	3	21
64	5	5	5	5	5	5	5	5	35
65	5	5	3	3	3	4	3	5	31
66	3	3	3	3	3	3	3	3	21
67	5	5	5	5	5	3	3	3	27
68	3	5	3	5	3	5	3	5	29
69	3	3	5	5	5	5	5	3	29
70	5	5	5	5	5	5	5	5	33
71	5	5	5	5	5	5	5	5	35
72	5	5	5	5	5	5	5	5	35
73	5	5	5	5	5	5	5	5	31
74	5	5	5	5	5	5	5	5	31
75	3	5	5	5	3	5	5	5	35

119	5	5	5	5	5	5	5	5	35
120	5	5	5	5	5	5	5	5	35
121	5	5	5	5	5	5	5	5	35
122	5	5	5	5	5	5	5	5	35
123	5	5	5	5	5	5	5	5	35
124	5	5	5	5	5	5	5	5	35
125	3	3	3	3	3	3	3	3	21
126	5	5	5	5	5	5	5	5	35
127	5	5	5	5	5	5	5	5	35
128	5	5	5	5	3	5	5	5	35
129	5	5	5	5	5	5	5	5	35
130	5	5	5	5	5	5	5	5	35
131	5	5	5	5	5	5	5	5	35
132	5	5	5	5	5	5	5	5	35
133	5	5	5	5	5	5	5	5	35
134	5	5	5	5	5	5	5	5	33
135	5	5	5	5	5	5	5	5	35
136	5	5	5	5	5	5	5	5	35
137	5	5	5	5	5	5	5	5	35
138	5	5	3	5	5	5	5	5	35
139	5	5	5	5	5	5	5	5	35
140	5	5	5	5	5	5	5	5	35
141	5	5	5	5	5	5	5	5	35
142	3	3	3	3	3	3	3	3	21
143	5	5	5	5	5	5	5	5	35
144	5	5	5	5	5	5	5	5	35
145	5	5	5	5	5	5	5	5	35
146	5	5	5	5	5	5	5	5	35
147	5	5	5	5	5	5	5	5	35
148	5	5	5	5	5	5	5	5	35
149	5	5	5	5	5	5	5	5	33
150	5	5	5	5	5	5	5	5	35
151	5	5	5	5	5	5	5	5	35
152	5	5	5	5	5	5	5	5	35
153	5	5	5	5	5	5	5	5	35
154	3	3	3	3	3	3	3	3	21
155	5	5	5	5	5	5	5	5	35
156	5	5	5	5	5	5	5	5	35
157	5	5	5	5	5	5	5	5	35
158	5	5	5	5	5	5	5	5	35
159	5	5	5	5	5	5	5	5	35
160	5	5	5	5	5	5	5	5	35
161	5	3	3	3	3	5	5	5	27

377	3	3	3	3	3	3	3	3	21
378	3	3	3	3	3	3	3	3	21
379	3	3	3	3	3	3	3	3	21
380	3	3	3	3	3	3	3	3	21
381	3	3	3	3	3	3	3	3	21
382	3	3	3	3	3	3	3	3	21
383	5	5	5	5	5	5	5	5	35
384	5	5	5	5	5	5	5	5	35
385	5	5	5	5	5	5	5	5	35
386	5	5	5	5	5	5	5	5	35
387	5	5	5	5	5	5	5	5	35
388	5	5	5	5	5	5	5	5	35
389	5	5	5	5	5	5	5	5	35
390	5	5	5	5	5	5	5	5	35
391	5	5	5	5	5	5	5	5	35
392	5	5	5	5	5	5	5	5	35
393	5	5	5	5	5	5	5	5	35
394	5	5	5	5	5	5	5	5	35
395	5	5	5	5	5	5	5	5	35
396	5	5	5	5	5	5	5	5	35
397	5	5	5	5	5	5	5	5	35
398	5	5	5	5	5	5	5	5	35
399	5	5	5	5	5	5	5	5	35
400	5	5	5	5	5	5	5	5	35

