

**PENGARUH USABILITY, SOCIAL INFLUENCE, COMPATIBILITY,
SECURITY, DAN CREDIBILITY TERHADAP PENGGUNAAN
APLIKASI BIBIT**

SKRIPSI



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Disusun Oleh:

**SULALATUL BAKRIAH
H76218043**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Sulalatul Bakriah

NIM : H76218043

Program Studi : Sistem Informasi

Angkatan : 2018

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan skripsi saya yang berjudul “PENGARUH *USABILITY, SOCIAL INFLUENCE, COMPATIBILITY, SECURITY, DAN CREDIBILITY* TERHADAP NIAT PENGGUNAAN APLIKASI BIBIT”. Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 9 Juli 2023



Sulalatul Bakriah

H76218043

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh

JUDUL : PENGARUH USABILITY, SOCIAL INFLUENCE,
COMPATIBILITY, SECURITY, DAN CREDIBILITY
TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI BIBIT

NAMA : SULALATUL BAKRIAH

NIM : H76218043

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 8 Juli 2023

Dosen Pembimbing 1



(Mujib Bidwan, S.Kom., MT)

NIP. 198604272014031004

Dosen Pembimbing 2



(Noor Wahyudi, M. Kom)

NIP. 198403232014031002

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi Sulalatul Bakriah ini telah dipertahankan
Di depan Tim Penguji Skripsi secara daring
Di Surabaya, 12 Juli 2023

Mengesahkan,
Dewan Penguji

Penguji I



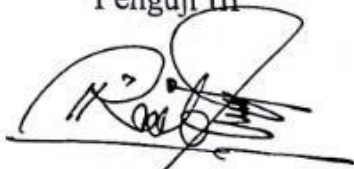
(Dr. Yusuf Amrozi, M.MT)
NIP. 197607032008011014

Penguji II



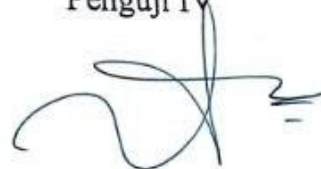
(Andhy Permadi, M. Kom)
NIP. 198110142014031002

Penguji III



(Mujib Ridwan, S.Kom., MT)
NIP. 198604272014031004

Penguji IV



(Noor Wahyudi, M. Kom)
NIP. 198403232014031002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi



(Hamdani, M. Pd)

NIP. 196507312000031002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Sulalatul Bakriah
NIM : H76218043
Fakultas/Jurusan : Sains dan Teknologi / Sistem Informasi
E-mail address : h76218043@uinsby.ac.id

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul : PENGARUH USABILITY, SOCIAL INFLUENCE, COMPATIBILITY,

SECURITY, DAN CREDIBILITY TERHADAP PENGGUNAAN

APLIKASI BIBIT

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 12 Juli 2023
Penulis

(SULALATUL BAKRIAH)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

PENGARUH USABILITY, SOCIAL INFLUENCE, COMPATIBILITY, SECURITY, DAN CREDIBILITY TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI BIBIT

Oleh:

Sulalatul Bakriah

Investasi reksa dana menjadi hal yang menarik dari berbagai kalangan yang mulai melek investasi. Perkembangan teknologi yang pesat juga mempengaruhi munculnya platform-platform investasi reksadana secara online. Salah satu aplikasi yang paling populer dengan kurang lebih 5 juta unduhan di *Playstore* adalah aplikasi Bibit. Perkembangan teknologi mengenai investasi reksa dana online, maka penting untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan yaitu niat untuk terus menggunakan aplikasi Bibit. Penelitian ini menggunakan model *Usability* yaitu dengan faktor-faktor di dalamnya adalah *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Perceived Learnability*, dan *Satisfaction*. Lalu faktor lainnya yang digunakan dalam model adalah *social influence*, *compatibility*, *security*, dan *credibility*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan menyebar kuesioner dengan 214 responden yang menggunakan aplikasi Bibit. Pengolahan data diproses menggunakan aplikasi *SmartPLS*. Hasilnya menunjukkan variabel *Satisfaction*, *Compatibility* dan *Social Influence* berpengaruh terhadap niat untuk terus menggunakan aplikasi Bibit. Sedangkan *Perceived Usefulness* tidak secara langsung berpengaruh terhadap niat untuk terus menggunakan aplikasi Bibit, namun berpengaruh terhadap *Satisfaction* dan *Perceived Usefulness*. Begitu pula dengan variabel *Perceived Ease of Use* yang langsung berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Satisfaction*. Faktor yang berpengaruh tidak signifikan terhadap niat untuk terus menggunakan aplikasi Bibit adalah *Perceived Learnability*, *Perceived Security*, dan *Perceived Credibility*

Kata Kunci: *Usability*; Investasi Reksa Dana; Aplikasi Bibit; PLS-SEM

ABSTRACT

THE EFFECT OF USABILITY, SOCIAL INFLUENCE, COMPATIBILITY, SECURITY, AND CREDIBILITY ON THE USE OF BIBIT APPLICATIONS

Oleh:

Sulalatul Bakriah

Mutual fund investment has become an interesting thing for various groups who are starting to be aware of investment. Rapid technological developments have also influenced the emergence of mutual fund investment platforms online. One of the most popular applications with approximately 5 million downloads on the Playstore is the Bibit application. Technological developments regarding online mutual fund investment, it is important to know what factors influence usage, namely the intention to continue using the Bibit application. This study uses the Usability model, namely the factors in it are Perceived Ease of Use, Perceived Uselessness, Perceived Learnability, and Satisfaction. Then the other factors used in the model are social influence, compatibility, security, and credibility. The research method used is a quantitative method by distributing questionnaires to 214 respondents using the Seeds application. Data processing is processed using the SmartPLS application. The results show that the Satisfaction, Compatibility and Social Influence variables influence the intention to continue using the Bibit application. Meanwhile, Perceived Usefulness does not directly affect the intention to continue using the Bibit application, but affects Satisfaction and Perceived Usefulness. Likewise with the variable Perceived Ease of Use which directly has a significant positive effect on satisfaction. Factors that have no significant effect on the intention to continue using the Bibit application are Perceived Learnability, Perceived Security, and Perceived Credibility

Keywords: Usability; Mutual Fund Investment; Bibit Application; PLS-SEM

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan Skripsi	6
BAB II.....	8
2.1 Penelitian Terdahulu.....	8
2.2 Landasan Teori	12
2.2.1 Teori Adopsi Teknologi.....	12
2.2.2 Usability	14
2.2.3 Perceived Security	16
2.2.4 Perceived Credibility	17
2.2.5 Invetasi Reksa Dana	17

2.2.6	Aplikasi Bibit	18
2.2.7	Partial Least Squares-Structural Equation Modelling (PLS-SEM) ..	19
2.3	Integrasi Keilmuan.....	20
BAB III.....		23
3.1	Alur Penelitian.....	23
3.2	Perumusan Masalah	23
3.3	Studi Literatur.....	24
3.4	Perancangan Model Penelitian	24
3.4.1	Pengaruh <i>Perceived Ease of Use</i> terhadap <i>Satisfaction</i>	25
3.4.2	Pengaruh <i>Perceived Ease of Use</i> terhadap <i>Perceived Usefulness</i> ...	25
3.4.3	Pengaruh <i>Perceived Usefulness</i> terhadap <i>Intention to Continue Use</i>	25
3.4.4	Pengaruh <i>Perceived Usefulness</i> terhadap <i>Satisfaction</i>	26
3.4.5	Pengaruh <i>Satisfaction</i> terhadap <i>Intention to Continue Use</i>	26
3.4.6	Pengaruh <i>Perceived Learnability</i> terhadap <i>Intention to Continue Use</i>	26
3.4.7	Pengaruh <i>Compatibility</i> terhadap <i>Perceived Usefulness</i>	27
3.4.8	Pengaruh <i>Compatibility</i> terhadap <i>Intention to Continue Use</i>	27
3.4.9	Pengaruh <i>Social Influence</i> terhadap <i>Intention to Continue Use</i>	27
3.4.10	Pengaruh <i>Perceived Security</i> terhadap <i>Intention to Continue Use</i> ..	28
3.4.11	Pengaruh <i>Perceived credibility</i> terhadap <i>Intention to Continue Use</i>	28
3.4.12	Pengaruh <i>Social Influence</i> terhadap <i>Perceived Credibility</i>	28
3.4.13	Pengaruh <i>Social Influence</i> terhadap <i>Compatibility</i>	29
3.5	Penentuan Populasi dan Sampel.....	29
3.6	Perancangan Pertanyaan Kuesioner.....	30
3.7	Penyebaran Kuesioner	35
3.8	Analisis data	36

3.9	Pembuatan Laporan Hasil Analisis.....	38
BAB 4	39
4.1	Deskripsi Objek Penelitian.....	39
4.2	Demografi Responden	40
4.2.1	Jenis Kelamin Responden	40
4.2.2	Usia Responden	40
4.2.3	Tingkat Pendidikan Responden.....	41
4.2.4	Jenis Pekerjaan Responden	42
4.2.5	Tingkat Pendapatan Responden	43
4.2.6	Lama Penggunaan Aplikasi Bibit Oleh Responden	43
4.3	Deskripsi Distribusi Data.....	44
4.3.1	Perceived Ease of Use (PEOU).....	45
4.3.2	Perceived Usefulness (PU).....	45
4.3.3	Satisfaction (S)	46
4.3.4	Perceived Learnability (PL).....	46
4.3.5	Compatibility (C).....	47
4.3.6	Social Influence (SI).....	48
4.3.7	Perceived Credibility (PC).....	48
4.3.8	Perceived Security (PS)	49
4.3.9	Intention to Continue Use (ICU).....	49
4.4	Analisis Data	50
4.4.1	Outer Model	50
4.4.2	Inner Model.....	56
4.5.1	Pengaruh Perceived Ease of Use terhadap <i>Satisfaction</i> Penggunaan aplikasi Bibit.....	64

4.5.2	Pengaruh <i>Perceived Ease of Use</i> terhadap <i>Perceived Usefulness</i> Penggunaan aplikasi Bibit.....	65
4.5.3	Pengaruh <i>Satisfaction</i> terhadap terhadap <i>Intention to Continue Use</i> Penggunaan aplikasi Bibit.....	66
4.5.4	Pengaruh <i>Perceived Usefulness</i> terhadap terhadap <i>Satisfaction</i> Penggunaan aplikasi Bibit.....	66
4.5.5	Pengaruh <i>Perceived Usefulness</i> terhadap terhadap <i>Intention to</i> <i>Continue Use</i> Penggunaan aplikasi Bibit.....	67
4.5.6	Pengaruh <i>Perceived Learnability</i> terhadap terhadap <i>Intention to</i> <i>Continue Use</i> Penggunaan aplikasi Bibit.....	68
4.5.7	Pengaruh <i>Compatibility</i> terhadap terhadap <i>Perceived Usefulness</i> Penggunaan aplikasi Bibit.....	69
4.5.8	Pengaruh <i>Compatibility</i> terhadap terhadap <i>Intention to Continue Use</i> Penggunaan aplikasi Bibit.....	69
4.5.9	Pengaruh <i>Social Influence</i> terhadap terhadap <i>Intention to Continue</i> <i>Use</i> Penggunaan aplikasi Bibit.....	70
4.5.10	Pengaruh <i>Perceived Security</i> terhadap terhadap <i>Intention to</i> <i>Continue Use</i> Penggunaan aplikasi Bibit.....	71
4.5.11	Pengaruh <i>Perceived Credibility</i> terhadap terhadap <i>Intention to</i> <i>Continue Use</i> Penggunaan aplikasi Bibit.....	72
4.5.12	Pengaruh <i>Social Influence</i> terhadap terhadap <i>Perceived Credibility</i> Penggunaan aplikasi Bibit.....	72
4.5.13	Pengaruh <i>Social Influence</i> terhadap terhadap <i>Compatibility</i> Penggunaan aplikasi Bibit.....	73
BAB 5	76
5.1	Kesimpulan.....	76
5.2	Saran	76

DAFTAR PUSTAKA.....



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Technology Acceptance Model.....	13
Gambar 2.2 Model UTAUT	13
Gambar 2.3 Model penelitian Sitorus (2019).....	15
Gambar 3.1 Desain Penelitian	23
Gambar 3.2 Model Penelitian.....	24
Gambar 4.1 Persentase Jenis Kelamin Responden	40
Gambar 4.2 Persentase Usia Responden.....	41
Gambar 4.3 Persentase Tingkat Pendidikan Responden.....	42
Gambar 4.4 Persentase Jenis Pekerjaan Responden	42
Gambar 4.5 Persentase Tingkat Pendapatan Responden	43
Gambar 4.6 Persentase Lama Penggunaan Aplikasi	44
Gambar 4.7 Inner Model	57
Gambar 4.8 Hasil Pengujian Model Penelitian	63

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1: Tabel Penelitian Terdahulu	8
Tabel 3.1: Item Variabel <i>Perceived Ease of Use</i>	30
Tabel 3.2 Item Variabel <i>Perceived Usefulness</i>	31
Tabel 3.3 Item Variabel <i>Perceived Learnability</i>	31
Tabel 3.4 Item Variabel <i>Satisfaction</i>	32
Tabel 3.5 Item Variabel <i>Compatibility</i>	32
Tabel 3.6 Item Variabel <i>Social Influence</i>	33
Tabel 3.7 Item Variabel <i>Perceived Security</i>	33
Tabel 3.8 Item Variabel <i>Perceived Credibility</i>	34
Tabel 3.9 Item Variabel <i>Intention to Continue Use</i>	35
Tabel 4.1 Distribusi Jawaban Responden Variabel <i>Perceived Ease of Use</i>	45
Tabel 4.2 Distribusi Jawaban Responden Variabel <i>Perceived Usefulness</i>	45
Tabel 4.3 Distribusi Jawaban Responden Variabel <i>Satisfaction</i>	46
Tabel 4.4 Distribusi Jawaban Responden Variabel <i>Perceived Learnability</i>	47
Tabel 4.5 Distribusi Jawaban Responden Variabel <i>Compatibility</i>	47
Tabel 4.6 Distribusi Jawaban Responden Variabel <i>Social Influence</i>	48
Tabel 4.7 Distribusi Jawaban Responden Variabel <i>Perceived Credibility</i>	48
Tabel 4.8 Distribusi Jawaban Responden Variabel <i>Perceived Security</i>	49
Tabel 4.9 Distribusi Jawaban Responden Variabel <i>Intention to Continue Use</i>	50
Tabel 4.10 Hasil Uji Validitas Konvergen Pertama	51
Tabel 4.11 Hasil Uji Validitas Konvergen Kedua	52
Tabel 4.12 Fornell-Larcker Criterion	53
Tabel 4.13 Nilai Cross Loading	54
Tabel 4.14 Hasil Uji Reliabilitas	55

Tabel 4.15 Nilai R-Square.....	58
Tabel 4.16 Hasil Pengujian Hipotesis.....	59
Tabel 4.17 Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis.....	74



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, tentunya diharapkan dapat membantu kemudahan dalam aktivitas manusia dalam mengerjakan sesuatu. Zaman yang semakin modern ini, banyak bermunculan teknologi yang membantu pekerjaan manusia. Tentunya dengan adanya perkembangan teknologi, menyebabkan kebutuhan masyarakat untuk beraktivitas meningkat. Hal tersebut membuat manusia saling berinovasi dalam membuat teknologi baru yang dapat lebih membantu manusia dalam mengerjakan aktivitasnya (Dabholkar, 1996). Salah satu perkembangan teknologi juga mempengaruhi dalam dunia keuangan, dengan munculnya aplikasi online untuk berinvestasi. Munculnya aplikasi yang membantu dalam investasi, banyak bermunculan investor-investor baru yang mulai berminat untuk melakukan investasi

Investasi online saat ini sedang marak diperbincangkan oleh kalangan masyarakat dan investor. Jenis investasi online yang saat ini paling banyak diminati adalah investasi reksa dana online. alasan mengapa investasi reksa dana ini banyak diminati karena reksa dana online mudah digunakan dan memiliki risiko yang terbilang kecil sehingga cocok untuk kalangan pemula. Faktor-faktor yang mendorong pesatnya jumlah investor reksa dana selain disebabkan oleh manajer investasi dan luasnya saluran distribusi juga dikarenakan adanya kepemilikan izin oleh anggota bursa, perbankan dan lembaga khusus menjual reksa dana (APERD) seperti Breska dan Bibit serta adanya peran kemajuan teknologi juga beberapa pelaku industri financial technology (fintech). Penyebab meningkatnya jumlah investor reksadana tidak terlepas dari masa pandemi saat ini. Kejadian tersebut membuat harga saham mengalami penurunan sehingga momen tersebut dimanfaatkan oleh investor untuk investasi, khususnya investor pemula yang memilih berinvestasi reksadana.

Penerapan teknologi informasi dan inovasi di sektor jasa keuangan

mengalami peningkatan yang signifikan belakangan ini di Indonesia. Salah satu bentuk inovasi yang nyata adalah dengan adanya reksa dana online yang mulai marak di Indonesia (Dewi & Rahadi, 2020). Menurut hasil survey Katadata Insight Center (KIC) bersama Sisi+ dan *Zigi.id* (katadata.co.id) aplikasi investasi reksa dana yang paling populer adalah Bibit, Bareksa, dan IpotFund. Dengan hasil survey sebanyak 71,9 % responden menggunakan Bibit sebagai platform investasi. Salah satu aplikasi investasi reksa dana online di *google playstore* yang paling banyak digunakan masyarakat dengan 5 juta lebih pengguna adalah aplikasi Bibit milik PT Bibit Tumbuh Bersama yang menyediakan layanan investasi reksa dana online.

Menurut data dari BEI (Bursa Efek Indonesia) pada Januari 2021 terhadap investor baru. Sebanyak 50,7% termasuk dalam umur 18-25 tahun. Oleh karena itu banyak anak muda seperti mahasiswa, yang mulai tertarik memulai investasi namun belum mempunyai pengalaman menggunakan jasa aplikasi investasi, yang menawarkan kemudahan bagi mereka yang baru memulai berinvestasi (Jefuna & Erdiansyah, 2022). Menurut halaman website resmi Bibit (Bibit.id), Bibit merupakan aplikasi reksa dana untuk membantu investor yang baru memulai, dimana aplikasi Bibit menjamin dapat membantu investasi reksa dana walau tanpa pengalaman. Bibit juga menyediakan fitur *robo advisor*, yang membantu untuk investasi sesuai level resiko. Pada aplikasi Bibit juga menawarkan jenis-jenis reksa dana seperti pasar uang, obligasi, saham, dan juga SBN (Surat Berharga Negara). Disertai juga dengan fitur jenis reksadana syariah. Aplikasi Bibit juga terjaga sudah terjamin OJK (Otoritas Jasa Keuangan), dimana data dilindungi, pencairan terverifikasi, dan lainnya.

Aplikasi Bibit mendapat beberapa komentar *review* di *playstore* dengan bintang dari satu sampai lima. Dari beberapa *review* yang ada, terdapat *rating* jelek seperti masalah di dalam aplikasi, pelayanan yang disediakan dan sebagainya. Pada penelitian (Adhi Putra & Juanita, 2021) tentang sentimen publik terhadap aplikasi negatif terhadap aplikasi yaitu tidak puas dengan lama waktu untuk registrasi akun dan penjualan dana. Dengan adanya investasi reksa dana secara online, hal ini termasuk hal yang baru sehingga menimbulkan keraguan dalam mengadopsi

aplikasi tersebut dan terus berniat menggunakan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, perlu untuk mengetahui mengenai faktor-faktor pengaruh dalam penggunaan aplikasi Bibit.

Technology Acceptance atau penerimaan teknologi, merupakan unsur-unsur yang mempengaruhi bagaimana individu dan kelompok melihat dan menggunakan teknologi. Teori ini menguraikan aspek-aspek, seperti persepsi pengguna tentang keuntungan dan kegunaan, faktor sosial, dan kualitas teknologi itu sendiri, yang mempengaruhi proses adopsi (Davis, 1989). Salah satu teori penerimaan yang digunakan adalah teori *Technology Acceptance Model*. Teori ini dibuat untuk meneliti penerimaan teknologi. berasal dari lanjutan teori yang bernama *Theory of Reasoned Action* (TRA). Teori ini digunakan untuk mengkaji penerimaan teknologi oleh penggunanya. Terdapat 2 faktor penting dalam teori ini, yaitu dalam persepsi manfaat (*Perceived Usefulness*), dan persepsi kemudahan (*Perceived Ease of Use*). Keduanya menjadi faktor internal utama yang mempengaruhi penerimaan teknologi (Davis, 1989). Teori UTAUT merupakan teori selain TAM yang umum digunakan. Teori ini mengkaji suatu penerimaan teknologi. Teori ini bertujuan untuk mengetahui keberlanjutan dalam penerimaan teknologi. Teori ini terdiri dari beberapa faktor yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition* berpengaruh terhadap faktor *Behavioural Intention* dan *Use Behaviour* menggunakan teknologi. Faktor-faktor tersebut juga dipengaruhi faktor pengguna yaitu *Gender*, *Age*, *Experience*, dan *Voluntariness of Use* (Venkatesh et al., 2003).

Penelitian sebelumnya yang membahas mengenai aplikasi investasi online sebagai berikut. Penelitian (Shulhan & Oetama, 2019) menggunakan objek aplikasi investasi bukareksa, menggunakan model TAM dengan variabel eksternal terdiri dari *User Interface*, *Content Design Quality*, dan *Perceived Trust*. Penelitian (Andrea & Suroso, 2022) dengan objek aplikasi bibit, menggunakan model TAM dengan tiga variabel eksternal mengenai keamanan, antarmuka aplikasi, dan kepercayaan. Penelitian ini menggunakan model *Usability*, *Social influence*, dan

Credibility (Sitorus et al., 2019). Dengan variabel tambahan *Perceived Security*, *Perceived Credibility*.

Usability mengukur kegunaan sistem oleh pengguna, dengan tingkat pembelajaran tertentu, dalam mencapai tugas tertentu secara efektif, efisien, dan untuk kepuasan mereka (Nielsen, 1993; ISO, 1998; Shackel, 2009). Analisis *usability* digunakan untuk pengukuran kegunaan pada sebuah aplikasi yang diuji. Berdasarkan penelitian Sitorus untuk mengukur adopsi aplikasi berbasis finansial yaitu m-banking, mengidentifikasi empat faktor *Usability* yaitu: *satisfaction*, *ease of use*, *usefulness*, dan *learnability* yang akan digunakan. Untuk faktor lainnya diluar *Usability* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Social Influence* (pengaruh sosial), dan *Compatibility* (kompatibilitas/kesesuaian). Penelitian ini menunjukkan bahwa semua hipotesis didukung dan berpengaruh dalam adopsi m-banking di Indonesia (Sitorus et al., 2019).

Compatibility adalah inovasi yang konsisten dengan prinsip sistem yang ada sebelumnya, dan tentunya sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman calon penggunanya. (Moore & Benbasat, 1991). Jika inovasi tersebut konsisten dan memiliki kompatibilitas yang tinggi, maka calon penggunanya tidak akan susah berganti dari sistem lama ke inovasi baru tersebut. Ketika calon pengguna merasa cocok, dan terbiasa karena inovasi tersebut masih bergaya sama dengan sistem sebelumnya dengan tambahan semakin gampang digunakan dan mempermudah pekerjaan, maka menjadi alasan kuat calon pengguna tersebut untuk menggunakannya. *Social Influence* atau pengaruh sosial, yaitu diibaratkan individu merasa harus meniru ketika orang yang dianggapnya penting, menggunakan suatu sistem (Venkatesh et al., 2003). Seperti pengaruh orang-orang sekitar yaitu anggota keluarga, teman, kolega, atasan dikantor, dan sebagainya. Orang-orang tersebut memainkan peran penting dalam faktor sosial untuk pendorong niat seseorang menggunakan suatu sistem (Baptista & Oliveira, 2015)

Perceived Security merupakan keamanan teknologi atau sistem, mencegah kebocoran informasi sensitif dan pelanggaran data yang tidak diinginkan. Pada penelitian (Andrea & Suroso, 2022; Kajol et al., 2022; Merhi et al., 2019) memasukkan faktor *Perceived Security* dalam model penelitian mereka, dan hasilnya berpengaruh dalam niat adopsi aplikasi *fintech*. *Perceived Credibility* merupakan keyakinan pengguna bahwa mitra dapat dipercaya juga memiliki keahlian yang diperlukan untuk transaksi (Erdem & Swait, 2004). Pada penelitian (Firmansyah et al., 2021; K. P. Gupta et al., 2019) menemukan bahwa *perceived credibility* berpengaruh positif terhadap niat menggunakan layanan pembayaran bank. Faktor *Perceived Security* dan *Perceived Credibility* dinilai penting untuk mengukur niat adopsi aplikasi *fintech* seperti aplikasi investasi reksa dana online.

Penelitian ini menggunakan pengumpulan data model kuesioner, hal ini dianggap mudah karena dapat diakses tanpa perlu membayar dan merupakan lisensi publik Hal ini menjadi dasar dalam penelitian ini untuk meneliti dengan model *usability*, *social influence*, dan *compatibility* oleh (Sitorus et al., 2019) dengan variabel tambahan *Perceived Security* (Andrea & Suroso, 2022; Kajol et al., 2022; Merhi et al., 2019) dan *Perceived Credibility* (Firmansyah et al., 2021; K. P. Gupta et al., 2019) terhadap terhadap penggunaan aplikasi investasi Bibit. Hasil yang didapatkan bisa menjadi pertimbangan calon pengguna dalam menggunakan aplikasi Bibit untuk berinvestasi reksa dana. Lalu menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai adopsi aplikasi investasi reksa dana online.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian skripsi ini adalah bagaimana hasil pengukuran dari pengaruh *usability*, *social influence*, *compatibility*, *security*, dan *credibility* terhadap penggunaan aplikasi Bibit?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian skripsi ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan model penelitian adopsi yaitu *usability*, *social influence*, dan *compatibility* (Sitorus et al., 2019). Dan faktor tambahan *security* dan *credibility*
2. Penelitian ini menggunakan objek aplikasi investasi reksa dana online di Indonesia. Yaitu aplikasi bernama Bibit milik PT. Tumbuh Bersama.
3. Responden penelitian ini menggunakan kriteria pengguna aplikasi Bibit dan memiliki bukti akun atau profil aplikasi Bibit. Serta responden kebanyakan terdiri dari mahasiswa.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapaun tujuan penelitian skripsi ini untuk mengetahui hasil pengukuran dari pengaruh *usability*, *social influence*, *compatibility*, *security*, dan *credibility* terhadap penggunaan aplikasi Bibit.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dalam penelitian skripsi ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
Penelitian ini bermanfaat dalam mengembangkan teori mengenai analisis dari pengaruh *usability*, *social influence*, *compatibility*, *security*, dan *credibility* terhadap penggunaan aplikasi Bibit. Diharapkan penelitian ini dapat berguna sebagai bahan untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
Penelitian ini bermanfaat dalam mengukur pengaruh *usability*, *social influence*, *compatibility*, *security*, dan *credibility* terhadap penggunaan aplikasi Bibit. Juga penelitian ini dapat berguna menambah wawasan pengetahuan terkait dengan adopsi aplikasi investasi reksadana online yaitu Bibit.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Berikut uraian sistematika penulisan dari skripsi tugas akhir prodi Sistem Informasi di UIN Sunan Ampel Surabaya:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penelitian.

BABI II: TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi mengenai teori terdahulu yang akan menjadi dasar pondasi dalam penelitian yang akan dilakukan ini. Bab ini juga memuat integrasi keilmuan dalam penelitian skripsi ini.

BABI III: METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi mengenai alur penelitian, hipotesis, populasi dan sampel, pertanyaan dari setiap variabel yang digunakan, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IIV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi mengenai gambaran umum objek penelitian, hasil penelitian mengenai *usability*, *social influence*, *compatibility*, *security*, dan *credibility* terhadap penggunaan aplikasi Bibit serta bahasan dari rumusan masalah yang ada.

BAB IV: PENUTUP

Bab ini diuraikan secara singkat hasil penelitian yang ada pada bab sebelumnya serta terdapat saran untuk digunakan dalam penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Bagian ini akan mencantumkan sejumlah penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Berguna untuk menjadi acuan dan perbandingan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan. Berikut tabel sejumlah penelitian terdahulu yang digunakan.

Tabel 2.1: Tabel Penelitian Terdahulu

Judul	Metode	Hasil	Distingsi
<i>Adoption of Digital Financial Transactions: A Review of Literature and Future Research Agenda</i> (Kajol et al., 2022)	Studi literatur sebelumnya tentang adopsi <i>Digital Financial Transactions</i> (DFT). Tinjauan ini berfokus pada studi empiris yang diterbitkan dari 2009 hingga 2020.	Faktor yang paling signifikan terhadap DFT terdapat <i>Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Compatibility, Trust, Security, Performance Expectancy, Effort Expectancy, dan Facilitating Conditions</i> . Sedangkan faktor yang menjadi penghambat tantangan bagi DFT terdapat biaya penggunaan, bahaya yang didapat, enggan untuk berubah, dan masalah privasi.	Penelitian ini mengidentifikasi faktor-faktor yang memotivasi adopsi DFT serta penghambat adopsi DFT.
<i>Factors Influencing Adoption of Payments Bank by Indian Customers: Extending UTAUT with Perceived Credibility</i> (K. P. Gupta et al., 2019)	Makalah ini menyelidiki faktor-faktor yang mempengaruhi niat menggunakan untuk adopsi layanan bank sebagai sarana pembayaran. Survei dengan 600 tanggapan responden	Temuan penelitian mengungkapkan bahwa model mampu menjelaskan 67,5% dari varians dalam <i>Behavioural Intention</i> . Hasilnya menunjukkan bahwa semua faktor	Penelitian menggunakan teori model UTAUT (<i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i>) dengan tambahan variabel

	<p>dilakukan di New Delhi menggunakan teknik SEM (Structural Equation Modeling). Responden penelitian ini adalah pengusaha kecil dan buruh migran yang memiliki rekening bank atau tidak memiliki rekening bank.</p>	<p>merupakan penentu langsung dari <i>Behavioural Intention</i>. <i>Perceived Credibility</i> ditemukan sebagai pengaruh terkuat dari <i>Behavioural Intention</i>.</p>	<p><i>Perceived Credibility</i></p>
<p><i>Examining The Role of Usability, Compatibility and Social Influence in Mobile Banking Adoption in Indonesia</i> (Sitorus et al., 2019)</p>	<p>Makalah ini mengukur peran dari <i>Usability</i>, <i>Compatibility</i>, dan <i>Social Influence</i> dalam hal niat untuk terus menggunakan atau adopsi <i>mobile banking</i> di Indonesia. Data dari 319 responden yang valid, dianalisis menggunakan teknik SEM-PLS (<i>Structural Equation Modeling – Partial Least Square</i>)</p>	<p>Hasilnya menunjukkan bahwa semua hipotesis didukung, dan ditemukan bahwa niat untuk terus menggunakan layanan <i>mobile banking</i> masyarakat Indonesia dipengaruhi oleh peran <i>Satisfaction</i>, <i>Compatibility</i>, <i>Perceived Usefulness</i>, <i>Perceived Learnability</i>, dan <i>Social Influence</i></p>	<p>Penelitian ini menggabungkan <i>Usability</i> dengan tambahan <i>Compatibility</i>, dan <i>Social Influence</i> untuk mengukur niat untuk terus menggunakan layanan <i>mobile banking</i> di Indonesia.</p>
<p><i>A Cross-Cultural Study of The Intention to Use Mobile Banking between Lebanese and British Consumers: Extending UTAUT2 with Security, Privacy, and Trust</i> (Merhi et al., 2019)</p>	<p>Makalah ini mengkaji faktor-faktor yang berhubungan dengan adopsi <i>mobile banking</i> dalam konteks lintas budaya. Menggunakan teori UTAUT2 dan tambahan tiga konstruksi lainnya. Analisis data menggunakan pemodelan persamaan struktural berdasarkan AMOS 23.0</p>	<p>Hasilnya menunjukkan bahwa <i>Habit</i>, <i>Perceived Security</i>, <i>Perceived Privacy</i> dan <i>Trust</i> berpengaruh terhadap niat adopsi <i>mobile banking</i> untuk konsumen warga Lebanon dan Inggris. Lalu, <i>Performance Expectancy</i> merupakan variabel yang signifikan hanya untuk konsumen dari Lebanon,</p>	<p>Penelitian ini menggunakan model UTAUT2 dengan variabel tambahan yaitu <i>Perceived Security</i>, <i>Perceived Privacy</i>, dan <i>Trust</i>.</p>

		sedangkan di Inggris <i>Price Value</i> adalah variabel yang signifikan.	
<i>The Influence of Efficacy, Credibility, and Normative Pressure to M-banking Adoption</i> (Firmansyah et al., 2021)	Makalah ini mengkaji mengenai tingkat adopsi <i>mobile banking</i> di Indonesia menggunakan TAM (<i>Technology Acceptance Model</i>) dan tambahan faktor lainnya. Kuesioner disebar menggunakan teknik <i>maximum likelihood estimation</i> dengan 100-200 responden, analisis model menggunakan SEM.	Hasilnya menunjukkan <i>Self-Efficacy</i> berpengaruh terhadap <i>Perceived Ease of Use</i> , lalu <i>Perceived Credibility</i> terhadap <i>Attitude Towards Use</i> , dan <i>Attitude Towards Use</i> terhadap niat adopsi <i>mobile banking</i> secara signifikan.	Penelitian ini memakai teori TAM dengan variabel lain sebagai tambahan yaitu <i>Self-Efficacy</i> , <i>Perceived Credibility</i> , dan <i>Normative Pressure</i> .
<i>Factors of Behavioral Intention and Use Behavior on Mutual Fund Mobile Applications in Indonesia: A Systematic Literature Review</i> (Saphira Putri et al., 2022)	Makalah ini mengkaji faktor-faktor yang sering ditemukan mempengaruhi secara signifikan terhadap niat menggunakan atau adopsi aplikasi investasi reksa dana dan secara umum dari penelitian-penelitian sebelumnya. Review paper menggunakan <i>Systematic Literature Review</i> .	Hasil ditemukan 14 faktor dari hasil sayatan variabel yang banyak ditemukan pada artikel sebelumnya mengenai pengaruh terhadap <i>Behavioral Intention</i> dan <i>Use Behavior</i> aplikasi reksa dana atau secara umum.	Melakukan <i>Systematic Literature Review</i> dan menghasilkan 14 faktor yang mempengaruhi niat menggunakan pada aplikasi reksa dana.
<i>Analysis of Actual System Use from Bukareksa Mutual Fund Feature Using Technology Acceptance Model</i> (Shulhan & Oetama, 2019)	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis <i>Actual System Use</i> pada aplikasi reksa dana Bukareksa menggunakan TAM dengan variabel tambahan. Penyebaran kuesioner dengan teknik <i>purposive</i>	Hasilnya ketiga variabel tambahan berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Ease of Use</i> , <i>Perceived Ease of Use</i> dan <i>Perceived Usefulness</i> berpengaruh terhadap <i>Attitude Toward Using</i> , yang juga berpengaruh	Penelitian ini mengajukan model TAM dengan variabel eksternal terdiri dari <i>User Interface</i> , <i>Content Design Quality</i> , dan <i>Perceived Trust</i> .

	<i>sampling</i> 100 responden. Analisis data menggunakan SEM-PLS	terhadap <i>Behavioral Intention</i> .	
Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi Investasi Reksa Dana Online pada Generasi Milenial dan Generasi Z (Andrea & Suroso, 2022)	Penelitian bertujuan menganalisis bagaimana adopsi teknologi investasi reksa dana online dengan milenial sebagai objek utama penelitian menggunakan TAM dan variabel tambahan. Pengambilan sampel menggunakan metode purposive sampling. Jumlah responden 168 orang	Hasilnya ditemukan bahwa <i>Perceived Security, User Interface, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Attitude Towards Use, dan Behavioral Intention</i> yang memiliki signifikansi positif terhadap <i>Actual System Use</i> untuk mengadopsi aplikasi reksa dana online	Penelitian ini menggunakan model TAM dengan tiga variabel eksternal menangani keamanan, antarmuka aplikasi, dan kepercayaan.

Berdasarkan penelitian terdahulu pada tabel 2.1 akan menjadi dasar penelitian yang akan dilakukan. Seperti penelitian berdasarkan studi literatur dari penelitian yang ada (Kajol et al., 2022; Saphira Putri et al., 2022) mengenai adopsi aplikasi berbasis finansial yaitu platform transaksi finansial digital, dan investasi reksa dana online. Penelitian oleh (Sitorus et al., 2019) menggunakan variabel *Usability* yaitu *Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Perceived Learnability, dan Satisfaction*. Lalu variabel lainnya yaitu *compatibility* dan *social influence*. Dari penelitian tersebut menghasilkan bahwa semua variabel berpengaruh signifikan terhadap niat untuk terus menggunakan sistem. Penelitian oleh (K. P. Gupta et al., 2019) menggunakan model UTAUT dan tambahan variabel *Perceived Credibility*. Hasil penelitian menemukan semua variabel terutama *Perceived Credibility* sebagai pengaruh terkuat dari *behavioural intention* menggunakan sistem. Sama dengan penelitian yang dilakukan oleh (Firmansyah et al., 2021) menggunakan model TAM dengan tambahan variabel *Self-Efficacy, Perceived Credibility, dan Normative Pressure*. Hasil penelitian menemukan *Perceived Credibility* berpengaruh bagi pengguna untuk menggunakan suatu sistem *mobile banking*.

Penelitian oleh (Merhi et al., 2019) menggunakan model teori UTAUT2 dengan tambahan variabel *Perceived Security*, *Perceived Privacy*, dan *Trust*. Hasil penelitian menemukan adopsi *mobile banking* dari Lebanon dan Inggris dipengaruhi oleh *Habit*, *Perceived Security*, *Perceived Privacy*, dan *Trust*. Didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Andrea & Suroso, 2022) menggunakan model TAM dengan tambahan *Perceived Security*, *Perceived Trust* dan *User Interface*. Hasil penelitian juga menemukan *Perceived Security* berpengaruh terhadap perilaku pengguna untuk menggunakan sistem investasi reksa dana online.

Penelitian yang akan dilakukan ini, untuk menjadi perbedaan dari penelitian sebelumnya maka menggunakan model penelitian dengan variabel *Usability* terdiri dari *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Perceived Learnability*, dan *Satisfaction* dikombinasikan dengan variabel lainnya yaitu *Social Influence*, *Compatibility*, *Perceived Credibility*, dan *Perceived Security* untuk mengukur pengaruh dalam penggunaan aplikasi reksa dana online dengan objek aplikasi Bibit.

2.2 Landasan Teori

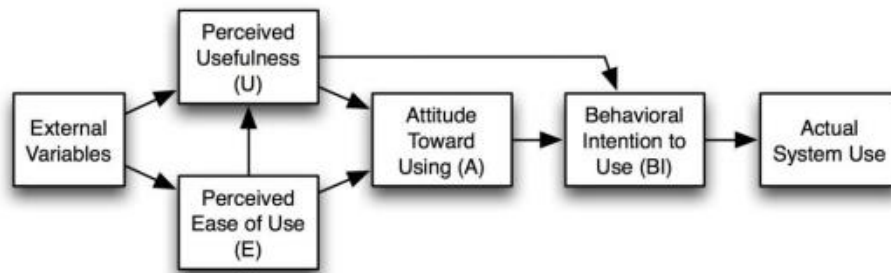
2.2.1 Teori Adopsi Teknologi

Teori mengenai adopsi teknologi merupakan ide penerimaan menjelaskan unsur-unsur yang mempengaruhi bagaimana individu dan kelompok melihat dan menggunakan teknologi. Teori ini menguraikan aspek-aspek, seperti persepsi pengguna tentang keuntungan dan kegunaan, faktor sosial, dan kualitas teknologi itu sendiri, yang mempengaruhi proses adopsi. Teori adopsi dan penerimaan untuk teknologi informasi adalah sebagai berikut:

1. *Technology Acceptance Model (TAM)*

Teori *Technology Acceptance Model (TAM)* berasal dari lanjutan teori yang bernama *Theory of Reasoned Action (TRA)*. Teori ini digunakan untuk mengkaji penerimaan teknologi oleh penggunanya. Terdapat 2 faktor penting dalam teori ini, yaitu dalam persepsi manfaat (*Perceived Usefulness*), dan persepsi kemudahan (*Perceived Ease of Use*). Keduanya menjadi faktor internal utama yang mempengaruhi penerimaan teknologi (Davis, 1989). Lalu faktor

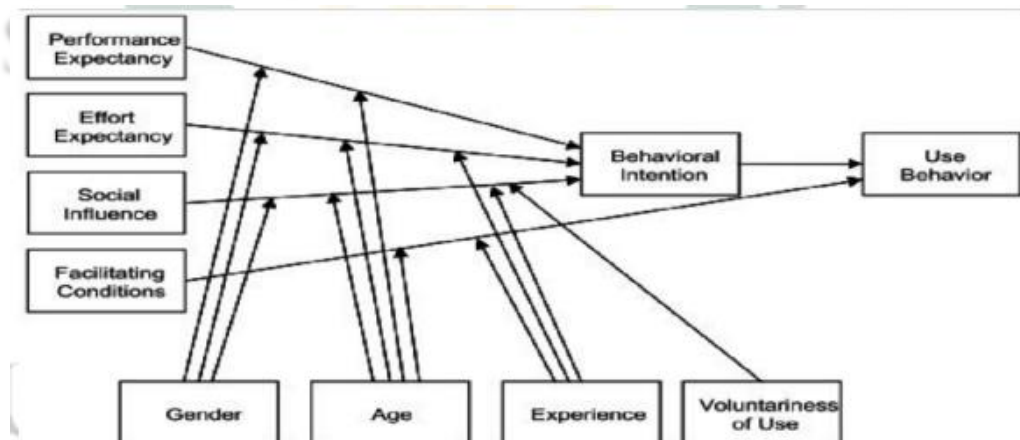
external lainnya mempengaruhi faktor internal *Perceived Usefulness*, dan *Perceived Ease of Use*. Lalu keduanya berpengaruh terhadap variabel perilaku menggunakan, niat menggunakan, dan menggunakan teknologi. Berikut gambar dari model adopsi penerimaan teknologi TAM.



Gambar 2.1 *Technology Acceptance Model*

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

Teori UTAUT merupakan teori selain TAM yang umum digunakan. Teori ini mengkaji suatu penerimaan teknologi. Teori ini bertujuan untuk mengetahui keberlanjutan dalam penerimaan teknologi. Teori ini terdiri dari beberapa faktor yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition* berpengaruh terhadap faktor *Behavioural Intention* dan *Use Behaviour* menggunakan teknologi. Faktor-faktor tersebut juga dipengaruhi faktor pengguna yaitu *Gender*, *Age*, *Experience*, dan *Voluntariness of Use* .(Venkatesh et al., 2003)



Gambar 2.2 Model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)*

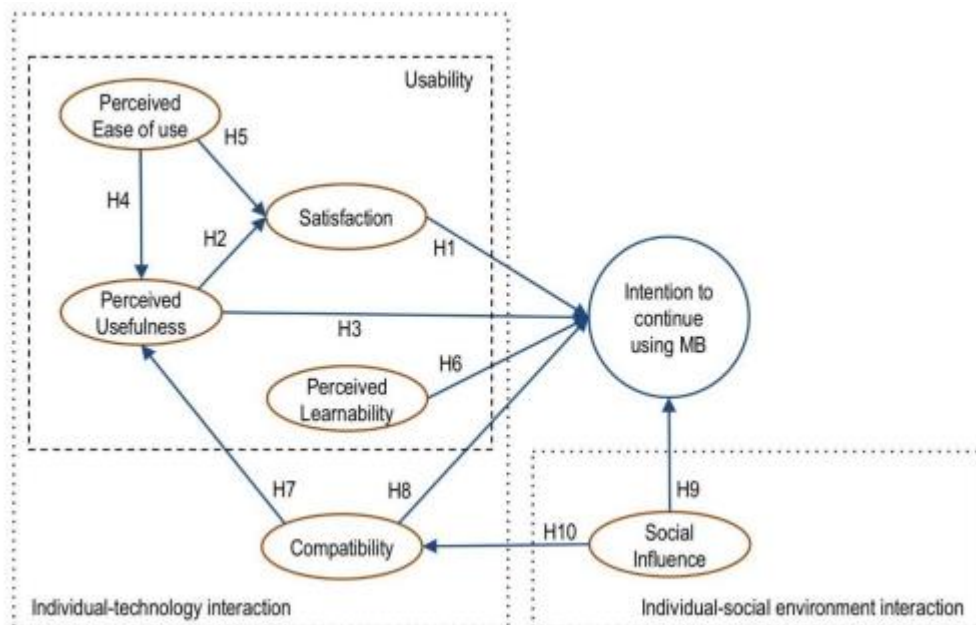
2.2.2 Usability

Usability atau dalam Bahasa Indonesia yaitu kegunaan adalah penggunaan pada suatu produk berdasarkan fungsionalitas dalam membantu penggunaannya. Lalu berdasarkan seberapa cepat, dan mudah produk tersebut digunakan dan dipelajari. Terkadang tidak hanya dilihat berdasarkan fungsionalitas namun juga segi estetika produk tersebut (Belson & Ho, 2012). *Usability* adalah suatu pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem yang dapat dioperasikan dengan mudah dan cepat (Nielsen, 2012). Definisi *usability* menurut ISO 924-11 (International Organization for Standardization) adalah pengukuran terhadap sistem dalam penggunaan untuk memenuhi kebutuhan untuk mencapai tujuan dengan efektif, efisien, dan dapat memuaskan pengguna (Barnum, 2011).

Terdapat 5 komponen penting dalam mengukur *usability* sistem, yaitu dalam kemudahan mempelajari sistem (*Learnability*), Efisiensi (*Efisiensi*), kemudahan untuk mengingat (*Memorability*), kesalahan dalam sistem (*Errors*), dan kepuasan pengguna terhadap sistem (*Satisfaction*) (Nielsen, 2012).

Pada penelitian yang dilakukan (Sitorus et al., 2019) untuk mengukur adopsi mobile banking menggunakan model *Usability*, *Compatibility*, dan *Social Influence* sebagai berikut:

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A



Gambar 2.3 Model penelitian Sitorus (2019)

Usability yang ada pada gambar diatas akan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Perceived Ease of Use*, yaitu kemudahan penggunaan sistem yang dirasakan pengguna. Kepercayaan pengguna bahwa menggunakan sistem tersebut akan tidak membutuhkan usaha lebih. Dikatakan semakin percaya bahwa sistem tersebut mudah untuk digunakan, maka semakin meningkat niat untuk menggunakan sistem tersebut. Begitu juga sebaliknya, jika dirasa tidak mudah untuk digunakan, maka akan ditinggalkan atau tidak digunakan sistem tersebut
2. *Perceived Usefulness*, yaitu kegunaan suatu sistem yang dirasakan oleh pengguna. Kepercayaan pengguna bahwa menggunakan sistem tersebut akan meningkatkan kinerjanya. Dikatakan semakin percaya bahwa sistem tersebut dapat membantu dan berguna, maka akan timbul niat untuk menggunakannya. Sebaliknya jika dirasa tidak terlalu berguna atau bermanfaat, maka tidak menggunakannya.
3. *Perceived Learnability*, yaitu kemampuan belajar yang dirasakan pengguna awal suatu sistem. Komponen yang mengukur kecepatan dan kemudahan pengguna mempelajari menggunakan sistem. Kemudahan dalam mempelajari

sistem akan membuat pengguna cepat handal dalam menggunakan sistem tersebut.

4. *Satisfaction*, yaitu kepuasan pengguna terhadap penggunaan suatu sistem. Pengguna yang puas dan nyaman dalam menggunakan sistem, akan berpengaruh dalam penggunaan sistem.

Compatibility adalah inovasi yang konsisten dengan prinsip sistem yang ada sebelumnya, dan tentunya sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman calon penggunanya. (Moore & Benbasat, 1991). Jika inovasi tersebut konsisten dan memiliki kompatibilitas yang tinggi, maka calon penggunanya tidak akan susah berganti dari sistem lama ke inovasi baru tersebut. Ketika calon pengguna merasa cocok, dan terbiasa karena inovasi tersebut masih bergaya sama dengan sistem sebelumnya dengan tambahan semakin gampang digunakan dan mempermudah pekerjaan, maka menjadi alasan kuat calon pengguna tersebut untuk menggunakannya.

Social Influence atau pengaruh sosial, yaitu diibaratkan individu merasa harus meniru ketika orang yang dianggapnya penting, menggunakan suatu sistem (Venkatesh et al., 2003). Seperti pengaruh orang-orang sekitar yaitu anggota keluarga, teman, kolega, atasan dikantor, dan sebagainya. Orang-orang tersebut memainkan peran penting dalam faktor sosial untuk mendorong niat seseorang menggunakan suatu sistem (Baptista & Oliveira, 2015)

2.2.3 Perceived Security

Perceived Security adalah keamanan teknologi atau sistem, mencegah kebocoran informasi sensitif dan pelanggaran data yang tidak diinginkan. Salah satu faktor utama dalam keputusan pengguna untuk menggunakan platform keuangan tertentu adalah keamanan (Merhi et al., 2019). Orang ragu menggunakan aplikasi yang terhubung dengan transaksi dan perbankan karena risiko dunia maya. Ada kemungkinan data akan diretas, memungkinkan informasi sensitif bocor dan disalahgunakan. Ini adalah kesulitan saat mengimplementasikan dan memanfaatkan aplikasi berbasis keuangan. *Perceived Security* adalah komponen utama dari

banyak studi sebelumnya pada orang yang menggunakan aplikasi keuangan (Andrea & Suroso, 2022; Kajol et al., 2022; Merhi et al., 2019).

2.2.4 Perceived Credibility

Perceived Credibility atau Persepsi Kredibilitas dapat didefinisikan sebagai keyakinan pengguna bahwa mitra dipercaya juga memiliki keahlian yang diperlukan untuk transaksi (Erdem & Swait, 2004). *Perceived Credibility* didefinisikan sebagai "sejauh mana pengguna percaya bahwa layanan ini bebas dari risiko privasi" (Wang et al., 2003). Pengguna aplikasi perbankan online khawatir tentang layanan transaksi yang ditawarkan dan pengungkapan informasi yang tidak diketahui karena kurangnya kredibilitas yang dirasakan (Luarn & Lin, 2005). Penelitian sebelumnya mencantumkan *Perceived Credibility* terhadap adopsi teknologi berbasis finansial (Firmansyah et al., 2021; K. P. Gupta et al., 2019; Luarn & Lin, 2005; Wang et al., 2003).

2.2.5 Investasi Reksa Dana

Investasi adalah kegiatan yang melibatkan menahan dan menunda konsumsi yang memerlukan biaya guna memperoleh nilai dan keuntungan di masa yang akan datang sesuai rencana yang ada. Kegiatan investasi melibatkan penempatan dana di suatu perusahaan untuk jangka waktu yang telah ditentukan dengan harapan dana investasi akan tumbuh dan menguntungkan (Arifin, 2007). Menurut (Lipsey et al., 1997) ada tiga jenis investasi berdasarkan jangka waktu: investasi jangka panjang, jangka menengah, dan jangka pendek. Dapat disimpulkan bahwa dengan investasi dapat mencari keuntungan dimasa yang akan datang atau pengembalian modal yang ada.

Menurut (Sukamitko, 1988), reksa dana berasal dari kata yang berbahasa jawa "reksa" yang berarti menjaga, artinya adalah reksa dana adalah menjaga dana atau modal. Menurut dokumen Fatwa Dewan Syari'ah Nasional nomor 20/DSN-MUI/IV/2001, reksa dana merupakan sebuah wadah dimana dana itu dikumpulkan dari modal-modal masyarakat yang menanam disana, yang nantinya akan diinvestasikan kembali ke dalam bentuk portofolio efek yang akan dikelola manajer investasi. Manajer investasi adalah pihak yang bekerja dengan mengelola investasi

yang dikumpulkan dari modal-modal nasabahnya. Portofolio sendiri adalah sekumpulan surat berharga atau efek yang dimiliki nasabah pemodal reksa dana secara bersama. Adapun reksa dana yang sesuai dengan syari'at yaitu prinsip dan pedoman agama islam, disebut reksa dana syari'ah.

2.2.6 Aplikasi Bibit

Aplikasi Bibit merupakan aplikasi investasi reksa dana online milik PT Tumbuh Bersama. Aplikasi Bibit merupakan platform online yang membantu pemula untuk berinvestasi reksa dana. Menurut website Bibit (bibit.id) aplikasi Bibit juga memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut:

a. Membantu pemula berinvestasi

Pada aplikasi Bibit menyediakan pedoman-pedoman artikel dalam berinvestasi, sehingga pemula juga bisa sambil belajar cara berinvestasi.

b. Terdapat fitur *Robo Advisor*

Robo advisor adalah fitur untuk membantu dalam berinvestasi. Untuk pengguna baru, akan diminta mengisi kuesioner mengenai gaya dan tujuan berinvestasi. Berdasarkan hasil kuesioner itu akan dibuatkan rekomendasi investasi oleh *robo advisor*, serta memunculkan level resiko investasi

c. Harga beli terjangkau

Harga untuk mulai investasi terjangkau, bisa dimulai dari harga 10 ribu. Untuk pembayaran juga banyak jenis pembayaran, serta ada juga poin *cashback*.

d. Banyak jenisnya

Jenis reksa dana yang ada aplikasi Bibit ada 4. Yaitu pasar uang, obligasi, saham dan SBN (Surat Berharga Negara). Dilengkapi juga jenis reksa dana syari'ah. Setiap jenis investasi ada keterangan mengenai *track* keterangan reksa dana tersebut. Sehingga investor dapat memilih investasi setelah memilih dimana tempat yang cocok dan terbaik bagi mereka.

e. Aman

Aplikasi Bibit adalah aplikasi yang aman dan sudah terjamin OJK (Otoritas Jasa Keuangan). Aplikasi Bibit juga mengklaim bahwa keamanan data terjaga,

proses pencairan terverifikasi, data akun terlindungi, serta notifikasi jika ada pembobolan akun.

2.2.7 Partial Least Squares-Structural Equation Model (PLS-SEM)

Structural Equation Model (SEM) adalah teknik statistik yang dapat langsung menganalisis variabel laten, variabel indikator, dan kesalahan pengukuran. Teknik ini digunakan untuk menjelaskan secara menyeluruh hubungan antar variabel penelitian. SEM digunakan untuk memeriksa dan membenarkan model daripada merancang teori. SEM diklasifikasikan menjadi dua jenis varian: SEM berbasis kovarians (*covariance based*) dan SEM berbasis komponen (*component based*). SEM juga adalah generasi lanjutan kedua dari analisis *multivariate* yang dapat membantu penelitian untuk menguji hubungan antara variabel yang kompleks *recursive* ataupun *non-recursive*, bertujuan agar model memperoleh gambaran yang komprehensif (Ghozali, 2014). Metode SEM merupakan metode yang populer digunakan dalam penelitian dewasa ini

SEM memiliki 2 arah gagasan dalam proses analisis, yang pertama menentukan masuk akal (*possible*) dan keserasian (*fit*) dengan data empiris. Yang kedua dalam mengontrol tes berbagai hipotesis yang didesain sebelumnya. Terdapat 4 perbedaan dalam SEM dengan teknik regresi biasa, dan teknik *multivariate* lainnya, yaitu:

1. Metode yang membutuhkan lebih dari hanya perangkat statistik yang dasarnya adalah atas regresi biasa dan analisis varian
2. Perbedaan dari teknik regresi biasa yang menggolongkan dari hubungan variabel-variabel yang teramati, sedangkan teknik SEM menggolongkan dari hubungan variabel-variabel yang tidak teramati yang disebut variabel laten
3. SEM menyediakan informasi yang terdiri dari hubungan antara variabel-variabelnya, juga menyediakan informasi tentang faktor-faktor dan kesalahan dalam pengukuran

4. Pengukuran terhadap *multiple interrelated dependence relationships*, ketika diukur menggunakan sem variabel tidak terikat atau bebas bisa berubah menjadi variabel terikat ketika menggunakan persamaan lainnya.

Analisis PLS (*Partial Least Square*) adalah teknik statistika atau mengukur dengan melakukan perbandingan dengan variabel dependen berganda dan variabel independen berganda (Jogiyanto, 2011). Analisis PLS merupakan metode analisis yang dirasa kuat. Alasannya adalah metode ini tidak banyak didasari oleh asumsi-asumsi. Data tidak harus distribusi normal *multivariate*, dan juga dalam hal sampel tidak membutuhkan yang besar, bisa juga sampel berukuran kecil. Keuntungan PLS sendiri selain diperuntukkan untuk mengkonfirmasi sebuah teori, tapi juga menjelaskan hubungan antara variabel-variabel laten (Ghozali, 2014). Hal ini menjadi penyebab analisis PLS populer digunakan karena memudahkan untuk menganalisis data yang ada.

2.3 Integrasi Keilmuan

Wawancara dilakukan dengan Bapak Dr. Nasiruddin, M.S.I, M.Pd., beliau merupakan salah satu dosen UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Wawancara melalui via *WhatsApp* pada tanggal 19 Maret 2023.

Pertanyaan yang diajukan yaitu bagaimana hukumnya penggunaan teknologi untuk membantu manusia, hukum berinvestasi, serta hal yang berhubungan dengan penelitian. Penggunaan teknologi dalam membantu pekerjaan atau kegiatan sehingga itu dapat mempermudah prosesnya. Dalam al-qur'an terdapat ayat sebagai berikut:

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَكُمْ لِتُحْصِنَكُمْ مِنْ بَأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ

Artinya: dan telah kami ajarkan kepada Daud membuat baju besi untuk kamu, guna memelihara kamu dalam peperangan mu. Maka hendaklah kamu bersyukur (kepada Allah). (QS. Al-Anbiya:80)

Maksud dari ayat tersebut adalah menggunakan alat yang dapat membantu pekerjaan itu diperbolehkan. Diumpamakan dalam peperangan menggunakan

teknologi pembuatan baju besi untuk melindungi dirinya. Ini seperti menggunakan teknologi untuk membantu pekerjaan atau kegiatan lainnya.

Dalam hal kredibilitas atau kepercayaan terhadap layanan yang disediakan sebuah sistem, terdapat potongan Al-Qur'an sebagai berikut:

.....فَإِنْ أَمِنَ بَعْضُكُم بَعْضًا فَلْيُؤَدِّ الَّذِي أُؤْتِمِنَ أَمْنَتَهُ وَلْيَتَّقِ اللَّهَ رَبَّهُ....

Artinya: Akan tetapi jika sebagian kamu mempercayai sebagian yang lain, maka hendaklah yang dipercayai itu menunaikan amanatnya (hutangnya) dan hendaklah ia bertakwa kepada Allah Tuhannya..... (QS. Al-Baqarah:283)

Pada ayat diatas dijelaskan bahwa seseorang yang sudah diberikan kepercayaan, hendaknya menunaikan amanat atau kepercayaan tersebut. Seperti halnya seseorang yang sudah mempercayai sebuah sistem, harus mempertahankan kredibilitasnya agar penggunaanya tetap percaya dan terus menggunakannya

Hal ini didukung seperti hadist yang ada di bawah ini:

إِذَا ضُيِّعَتِ الْأَمَانَةُ فَانْتَظِرِ السَّاعَةَ قَالَ كَيْفَ إِضَاعَتُهَا يَا رَسُولَ اللَّهِ قَالَ إِذَا أُسْنِدَ الْأَمْرُ إِلَى غَيْرِ أَهْلِهِ فَانْتَظِرِ السَّاعَةَ

Artinya: Dari Abu Hurairah menyatakan bahwa Rasulullah bersabda: “Jika amanat telah disia-siakan, tunggu saja kehancuran terjadi.” Kemudian ada seorang sahabat yang bertanya, “Bagaimana maksud amanat disia-siakan ya Rasulullah?” Beliau menjawab, “Jika urusan diserahkan bukan kepada ahlinya, maka tunggulah kehancuran itu.” (HR. Bukhari)

Dari hadist diatas, diyakinkan kembali untuk sebuah sistem harus menjaga amanat kepercayaan pengguna. Karena jika kepercayaan pengguna telah hilang, maka akan menjadi hal buruk terhadap sistem tersebut. Oleh karena itu sistem tersebut harus kredibel dapat dipercaya dan dikerjakan oleh ahlinya.

Dalam hal investasi secara online, terdapat ayat Al-Qur'an sebagai berikut:

مَثَلُ الَّذِينَ يُنْفِقُونَ أَمْوَالَهُمْ فِي سَبِيلِ اللَّهِ كَمَثَلِ حَبَّةٍ أَنْبَتَتْ سَبْعَ سَنَابِلَ فِي كُلِّ سُنبُلَةٍ مِائَةٌ حَبَّةٌ وَاللَّهُ يُضْعِفُ لِمَنْ يَشَاءُ وَاللَّهُ وَاسِعٌ عَلِيمٌ

Artinya: Perumpamaan orang yang menginfakkan hartanya di jalan Allah seperti sebutir biji yang menumbuhkan tujuh tangkai, pada setiap tangkai ada seratus biji. Allah melipatgandakan bagi siapa yang Dia kehendaki, dan Allah Maha Luas, Maha Mengetahui (QS. Al-Baqarah:261)

Perumpamaan orang yang menginfakkan sebutir biji tumbuh menjadi 7 tangkai dan setiap tangkai terdapat 100 biji. Seperti halnya investasi, dan juga dengan berinvestasi tujuan baik, seperti untuk masa depan yang lebih baik. Menggunakan teknologi untuk berinvestasi diperbolehkan asal sesuai dengan syariah islam. Dalam aplikasi Bibit sendiri sudah ada investasi reksadana yang syariah atau sudah berketentuan dengan ajaran islam.



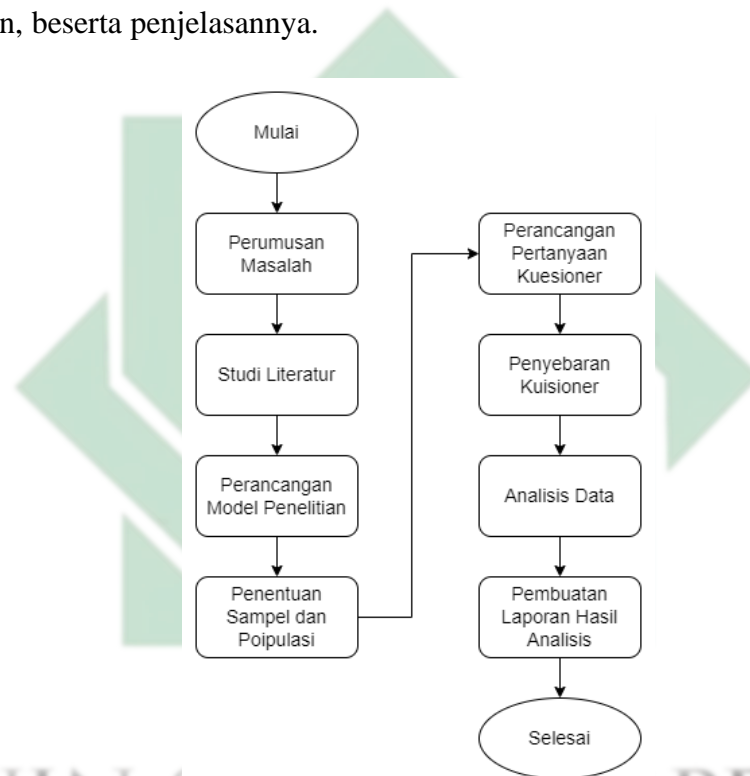
UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Alur Penelitian

Penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang berkaitan dengan angka-angka dan hipotesis. Berikut alur penelitian yang akan dilakukan, beserta penjelasannya.



Gambar 3.1 Alur Penelitian

3.2 Perumusan Masalah

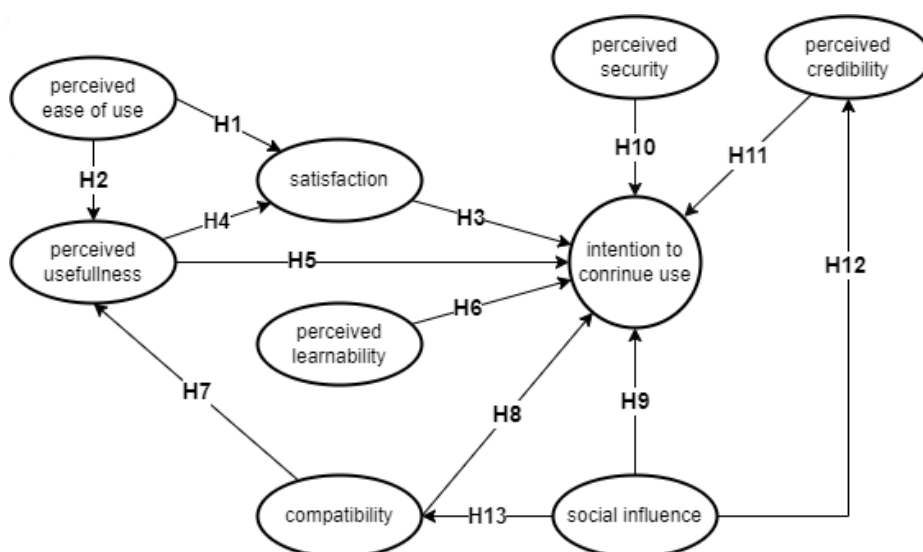
Tahap pertama yang harus dilakukan dalam penelitian ini adalah perumusan masalah. Membuat rumusan masalah diambil dari latar belakang dari penelitian ini. Rumusan masalah nantinya akan menjawab masalah-masalah yang ada dalam latar belakang. Pada penelitian menggunakan topik *Usability* terhadap aplikasi investasi online.

3.3 Studi Literatur

Tahap kedua yaitu melakukan studi literatur atau *literature review*. Yaitu mencari jurnal, artikel, buku dan bacaan teori mengenai penelitian yang dilakukan. Tahap ini berguna untuk menambah wawasan dan info tentang penelitian yang akan dikaji. Pada penelitian ini melakukan studi literatur mengenai topik teori adopsi pada aplikasi yang berbasis finansial khususnya aplikasi investasi online Bibit.

3.4 Perancangan Model Penelitian

Tahap ketiga yaitu membuat gambar model penelitian yang akan dilakukan dan membuat hipotesis-hipotesis yang ada dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan komponen *Usability* yang terdiri dari variabel *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Perceived Learnability*, dan *Satisfaction*. Lalu bagian *individual-technology interaction* terdiri dari variabel *Compatibility*, dan bagian *individual-social interaction* terdiri dari variabel *Social Influence*. Model ini digunakan dalam penelitian sebelumnya oleh (Sitorus et al., 2019). Variabel tambahan berdasarkan studi literatur sebelumnya adalah *Perceived Security* dan *Perceived Credibility*. Berikut gambar model penelitian beserta pembuatan hipotesis yang akan digunakan.



Gambar 3.2 Model Penelitian

3.4.1 Pengaruh *Perceived Ease of Use* terhadap *Satisfaction*

Perceived Ease of Use merupakan contoh variabel yang berpengaruh terhadap niat menggunakan sistem atau aplikasi. *Perceived Ease of Use* berpengaruh dalam meningkatkan kepuasan pengguna suatu aplikasi, terutama untuk inovasi TI yang diberikan kepada pengguna individu. Penelitian sebelumnya menyatakan variabel *Perceived Ease of Use* berpengaruh terhadap variabel *Satisfaction* (Hong et al., 2006; Sitorus et al., 2019). Oleh karena itu, muncul hipotesis:

H1 = *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif terhadap *Satisfaction*

3.4.2 Pengaruh *Perceived Ease of Use* terhadap *Perceived Usefulness*

Perceived Ease of Use merupakan variabel yang digunakan dalam penelitian adopsi teknologi informasi. Kemudahan dalam menggunakan system merupakan hal penting untuk sebuah keefektifan dalam mencapai tujuan Ketika menggunakan sistem. *Perceived Usefulness* dianggap dapat menentukan *Perceived Ease of Use* (Davis, 1989). Begitu juga didukung dalam penelitian sebelumnya mengenai adopsi aplikasi finansial (Koenig-Lewis et al., 2010; Riquelme & Rios, 2010; Sitorus et al., 2019). Oleh karena itu muncul hipotesis:

H2 = *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness*.

3.4.3 Pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *Intention to Continue Use*

Istilah *Usefulness* atau kegunaan digunakan untuk mendefinisikan ukuran suatu produk/sistem dapat membantu mencapai tujuan yang diinginkan (Jeff & Dana, 2008). Efektifitas dan *Usefulness* dapat disamakan dalam hal adopsi suatu teknologi, yaitu membantu pengguna untuk mengerjakan tugas dengan baik ketika menggunakan suatu teknologi (Davis, 1989). Beberapa penelitian sebelumnya menemukan pengaruh signifikan dari *Perceived Usefulness* terhadap niat untuk menggunakan suatu aplikasi finansial (Koenig-Lewis et al., 2010; Riquelme & Rios, 2010). Pengguna diharapkan untuk terus menggunakan suatu teknologi jika sudah terbukti dengan menggunakannya membawa suatu manfaat dan membantu dalam mencapai kebutuhannya. Semakin pengguna percaya bahwa teknologi itu

bermanfaat, semakin pengguna tersebut akan terus menggunakan teknologi tersebut (Hong et al., 2006). Oleh karena itu muncul hipotesis:

H3 = *Perceived Usefulness* berpengaruh positif terhadap *Intention to Continue Use*.

3.4.4 Pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *Satisfaction*

Satisfaction adalah sebuah kepuasan pengguna terhadap penggunaan suatu sistem. Kepuasan pengguna terhadap suatu sistem dapat dipengaruhi dengan kegunaan yang dirasakan oleh pengguna. Dapat dikatakan semakin puas pengguna terhadap suatu sistem dikarenakan adanya kegunaan atau manfaat yang dirasakan oleh penggunanya. Penelitian sebelumnya membuktikan bahwa *Perceived Usefulness*, dapat meningkatkan kepuasan pengguna sistem (Hong et al., 2006; Sitorus et al., 2019). Oleh karena itu muncul hipotesis:

H4 = *Perceived Usefulness* berpengaruh positif terhadap *Satisfaction*.

3.4.5 Pengaruh *Satisfaction* terhadap *Intention to Continue Use*

Pengguna yang puas dan nyaman dalam menggunakan sistem, akan berpengaruh dalam penggunaan sistem. Sebuah penelitian membuktikan bahwa kepuasan adalah faktor yang mempengaruhi dalam adopsi sebuah teknologi atau sistem (Hong et al., 2006). *Satisfaction* juga berpengaruh terhadap niat dalam menggunakan aplikasi berbasis finansial yaitu *bank* (Sitorus et al., 2019). Oleh karena itu muncul hipotesis:

H5 = *Satisfaction* berpengaruh positif terhadap *Intention to Continue Use*.

3.4.6 Pengaruh *Perceived Learnability* terhadap *Intention to Continue Use*

Learnability atau kemampuan belajar termasuk dalam atribut *Usability* yang paling dasar. Pengalaman utama dalam menggunakan suatu produk/sistem adalah Ketika memulai belajar menggunakannya (Nielsen, 1993). Oleh karena itu faktor kemampuan belajar dipertimbangkan dalam studi adopsi teknologi informasi. Kemampuan belajar dianggap dapat mendefinisikan sebagai sejauh mana teknologi tersebut mudah untuk dipelajari oleh orang-orang sehingga mereka ahli menggunakannya. Pada penelitian (Sitorus et al., 2019) menemukan variabel

learnability berpengaruh positif signifikan terhadap niat terus menggunakan aplikasi. Oleh karena itu muncul hipotesis:

H6 = *Learnability* berpengaruh positif terhadap *Intention to Continue Use*.

3.4.7 Pengaruh *Compatibility* terhadap *Perceived Usefulness*

Compatibility mengukur penggunaan suatu teknologi dianggap konsisten dengan nilai, pengalaman, dan kebutuhan pengguna. Pada penelitian (Koenig-Lewis et al., 2010) berpendapat bahwa *compatibility* menjadi hal penting dalam mengukur adopsi teknologi, yaitu semakin konsisten aplikasi dengan nilai, pengalaman, dan kebutuhan pengguna maka semakin dianggap berguna teknologi tersebut. Pada penelitian (Sitorus et al., 2019) menemukan hasil bahwa *Compatibility* berpengaruh positif secara signifikan terhadap kegunaan yang dirasakan. Oleh karena itu muncul hipotesis:

H7 = *Compatibility* berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness*.

3.4.8 Pengaruh *Compatibility* terhadap *Intention to Continue Use*

Compatibility dipercaya dapat meningkatkan dalam adopsi sebuah teknologi. Semakin kompatibel sebuah teknologi, semakin muncul kecenderungan untuk terus menggunakan teknologi tersebut. Pada penelitian (Sitorus et al., 2019) menemukan hasil bahwa *Compatibility* berpengaruh positif secara signifikan terhadap niat untuk terus menggunakan suatu teknologi. Oleh karena itu muncul hipotesis:

H8 = *Compatibility* berpengaruh positif terhadap *Intention to Continue Use*.

3.4.9 Pengaruh *Social Influence* terhadap *Intention to Continue Use*

Social Influence merupakan pengaruh teman, keluarga, atau orang penting terhadap seseorang sehingga berpikir untuk harus menggunakan teknologi. Pengaruh lingkungan yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang untuk ikut menggunakan hal yang sebelumnya tidak menggunakan (Venkatesh et al., 2003). Penelitian sebelumnya menemukan pengaruh positif *Social Influence* terhadap adopsi teknologi (K. P. Gupta et al., 2019; Sitorus et al., 2019). Oleh karena itu muncul hipotesis:

H9 = *Social Influence* berpengaruh positif terhadap *Intention to Continue Use*

3.4.10 Pengaruh *Perceived Security* terhadap *Intention to Continue Use*

Security atau keamanan menjadi suatu faktor penting dalam adopsi teknologi, terutama yang berhubungan dengan transaksi keuangan. *Perceived security* menunjukkan tingkat perlindungan dari berbagai ancaman yang mungkin akan terjadi dalam sistem. Semakin tinggi keamanan yang ditawarkan suatu layanan, semakin tinggi juga kepercayaan dan minat pengguna dalam menggunakan aplikasi investasi online (Andrea & Suroso, 2022). Keamanan menjadi perhatian besar oleh pengguna, karena takut akan kebocoran data atau pencurian oleh peretas. Sehingga dalam penelitian menjadi hambatan kritis dalam adopsi teknologi berbasis finansial (Merhi et al., 2019). Oleh karena itu muncul hipotesis:

H10 = *Perceived Security* berpengaruh positif terhadap *Intention to Continue Use*

3.4.11 Pengaruh *Perceived credibility* terhadap *Intention to Continue Use*

Perceived Credibility mengukur kepercayaan akan layanan dan keahliannya untuk melakukan transaksi. Kepercayaan layanan yang dimaksud adalah masalah privasi dan aman dari kebocoran data. Dalam penelitian yang berkaitan dengan adopsi aplikasi keuangan seperti online banking (Wang et al., 2003) dan m-banking (Firmansyah et al., 2021; Luarn & Lin, 2005), *Perceived Credibility* berpengaruh positif terhadap niat untuk mengadopsi dan terus menggunakan aplikasi. Penelitian sebelumnya menyatakan pengguna menolak menggunakan aplikasi keuangan jika kurangnya *Perceived Credibility* (Brown et al., 2003). Oleh karena itu muncul hipotesis:

H11 = *Perceived Credibility* berpengaruh positif terhadap *Intention to Continue Use*

3.4.12 Pengaruh *Social Influence* terhadap *Perceived Credibility*

Social Influence atau pengaruh sosial yaitu pengaruh dari orang lain sehingga percaya untuk menerapkan suatu sistem. Peran orang yang mempengaruhi seperti orang penting yang bereputasi sehingga lebih mempengaruhi seseorang untuk mengadopsi teknologi (Venkatesh et al., 2003). Menurut penelitian (K. P. Gupta et

al., 2019) pengaruh sosial, pengaruh dari orang penting atau terdekat dapat membentuk persepsi kredibilitas atau citra dari suatu layanan yang disediakan. Hasil penelitian menunjukkan variabel *Social Influence* berpengaruh signifikan pada variabel *Perceived Credibility* pada penelitian adopsi pembayaran bank. Oleh karena itu muncul hipotesis:

H12 = *Social Influence* berpengaruh positif terhadap *Perceived Credibility*.

3.4.13 Pengaruh *Social Influence* terhadap *Compatibility*

Masyarakat di negara berkembang cenderung menyesuaikan diri dengan gaya hidup masyarakat lainnya, pengaruh sosial memiliki peran penting disini. Dapat dipercaya masyarakat mengikuti masyarakat lainnya tergantung lingkungan sosialnya (Chaouali et al., 2016). Oleh karena itu, ada kemungkinan bahwa pengaruh sosial mempengaruhi kompatibilitas aplikasi investasi dengan gaya hidup penggunanya. Pada penelitian (Sitorus et al., 2019), menemukan bahwa *social influence* berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *m-banking*. Oleh karena itu muncul hipotesis:

H13 = *Social Influence* berpengaruh positif terhadap *Compatibility*

3.5 Penentuan Populasi dan Sampel

Pada penelitian ini populasi yang digunakan adalah user dari aplikasi Bibit, dan beberapa penggunanya menjadi sampel penelitian. Populasi pada penelitian ini bersifat heterogen, tidak terbatas pada usia, jenis kelamin, dan jenjang Pendidikan. Diperlukan sampel agar mempresentasikan pendapat populasi karena tidak mungkin untuk menganalisis seluruh populasi Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Kriteria menjadi sampel penelitian ini adalah pengguna aplikasi Bibit, dan memiliki bukti akun dengan nama pribadi. Serta sasaran responden lebih kebanyakan mahasiswa.

Menurut (Hair et al., 2014), jumlah minimal sampel suatu penelitian tergantung pada jumlah item pertanyaan dikalikan dengan angka 5 sampai dengan 10. Hal ini seperti penelitian yang dilakukan oleh (Andrea & Suroso, 2022), menggunakan

rumus ini untuk mendapatkan sampel responden yang akurat. Berikut rumus perhitungan sampel penelitian ini adalah:

$$\begin{aligned} \text{Jumlah sampel} &= \text{Jumlah indikator} \times 5 \\ &= 32 \times 5 \\ &= 160 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas, maka jumlah responden yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah minimal 160 orang memenuhi kriteria responden.

3.6 Perancangan Pertanyaan Kuesioner

Tahap kelima melakukan perancangan pertanyaan pada kuesioner yang akan disebar. Kemudian kuesioner tersebut digunakan untuk mengumpulkan data terhadap pengguna aplikasi Bibit. Penelitian ini terdiri dari variabel *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Perceived Learnability*, *Satisfaction*, *Compatibility*, *Social Influence*, *Perceived Security*, dan *Perceived Credibility* sebagai variabel independen. Dan variabel *Intention to Continue Use* sebagai variabel dependen dalam penelitian ini. Berikut rancangan pertanyaan kuesioner yang akan digunakan:

1. *Perceived Ease of Use* (PEOU)

Tabel 3.1 Item variabel *Perceived Ease of Use*

Item	indikator	Pertanyaan	Sumber
PEOU1	Mudah digunakan	Aplikasi Bibit mudah untuk digunakan.	(Lund, 2001)
PEOU2	Ramah pengguna	Aplikasi Bibit <i>user friendly</i> atau ramah pengguna.	
PEOU3	Fleksibel	Aplikasi Bibit fleksibel, nyaman digunakan dimana saja.	
PEOU4	Cepat dan mudah	Aplikasi Bibit dapat membantu masalah tentang investasi saya dengan cepat dan mudah.	

PEOU5	Informasi yang jelas	Aplikasi Bibit menyediakan informasi mengenai investasi dengan jelas.	(Sensuse & Prayoga, 2012)
-------	----------------------	---	---------------------------

2. *Perceived Usefulness (PU)*

Tabel 3.2 Item Variabel *Perceived Usefulness*

Item	Indikator	Pertanyaan	Sumber
PU1	Efektif dan produktif	Aplikasi bibit membantu berinvestasi menjadi lebih efektif dan produktif.	(Lund, 2001)
PU2	Berguna	Aplikasi bibit sangat berguna.	
PU3	Membantu dalam aktivitas	Aplikasi bibit dapat membantu aktivitas saya dalam berinvestasi.	
PU4	Menghemat waktu	Ketika menggunakan aplikasi Bibit dapat menghemat waktu saya dalam hal berinvestasi.	
PU5	Membantu kebutuhan	Aplikasi bibit memenuhi kebutuhan saya.	

3. *Perceived Learnability (PL)*

Tabel 3.3 Item Variabel *Perceived Learnability*

Item	Indikator	Pertanyaan	Sumber
PL1	Mempelajari dengan cepat	Saya mempelajari menggunakan aplikasi Bibit dengan cepat.	(Lund, 2001)

PL2	Mudah diingat	Saya dengan mudah mengingat bagaimana menggunakan aplikasi Bibit.	
PL3	Cepat dan handal dalam menggunakannya	Saya dengan cepat menjadi handal dalam menggunakan aplikasi Bibit.	

4. *Satisfaction (S)*

Tabel 3.4 Item Variabel *Satisfaction*

Item	Indikator	Pertanyaan	Sumber
S1	Kepuasan	Saya puas dengan aplikasi Bibit.	(Lund, 2001)
S2	Merekomendasikan kepada teman	Saya merekomendasikan aplikasi Bibit kepada teman.	
S3	Senang dalam menggunakannya	Saya senang menggunakan aplikasi Bibit.	
S4	Sesuai dengan harapan	Aplikasi Bibit bekerja sesuai dengan yang saya harapkan.	

5. *Compatibility (C)*

Tabel 3.5 Item Variabel *Compatibility*

Item	Indikator	Pertanyaan	Sumber
C1	Sesuai dengan cara kinerja	Aplikasi Bibit sesuai dengan cara kinerja investasi saya	(Moore & Benbasat, 1991)
C2	Sesuai dengan gaya kerja yang dilakukan	Apakah fitur yang ditawarkan di aplikasi	(Lin, 2011)

		Bibit telah sesuai dengan gaya investasi yang dilakukan?	
--	--	--	--

6. *Social Influence (SI)*

Tabel 3.6 Item Variabel *Social Influence*

Item	Indikator	Pertanyaan	Sumber
SI1	Orang terdekat meyakinkan untuk menggunakannya	Orang terdekat saya meyakinkan saya untuk menggunakan Aplikasi Bibit	(K. P. Gupta et al., 2019)
SI2	Orang penting menggunakannya	Orang yang saya anggap penting menggunakan Aplikasi Bibit	
SI3	Menggunakan jika orang lain menggunakannya	Saya akan menggunakan aplikasi Bibit jika orang terdekat saya menggunakannya	

7. *Perceived Security (PS)*

Tabel 3.7 Item Variabel *Perceived Security*

Item	Indikator	Pertanyaan	Sumber
PS1	Aman ketika transaksi	Saya merasa aman ketika menggunakan Aplikasi Bibit untuk transaksi investasi?	(Chawla & Joshi, 2019)
PS2	Percaya keamanan informasi pribadi	Saya percaya informasi pribadi yang ada di Aplikasi	

		Bibit tidak akan tersebar sembarangan ke orang lain.	
PS3	Mengandalkan keamanan	Saya merasa dapat mengandalkan keamanan informasi di Aplikasi Bibit Saya merasa keamanan informasi di Aplikasi Bibit dapat diandalkan	
PS4	Customer service	Saya percaya ketika terjadi masalah transaksi dalam Aplikasi Bibit maka <i>customer service</i> akan membantu masalah saya.	

8. *Perceived Credibility (PC)*

Tabel 3.8 Item Variabel *Perceived Credibility*

Item	Indikator	Pertanyaan	Sumber
PC1	Mengandalkan layanan	Saya merasa dapat mengandalkan layanan yang disediakan Aplikasi Bibit	(K. P. Gupta et al., 2019)
PC2	Percaya dengan layanan	Saya percaya dengan layanan yang disediakan aplikasi Bibit	
PC3	Tidak rugi ketika menggunakan	Saya tidak akan menanggung kerugian finansial ketika menggunakan aplikasi Bibit	
PC4	Kredibilitas aplikasi	Aplikasi Bibit adalah aplikasi yang berkredibilitas	

9. *Intention to Continue Use (ICU)*

Tabel 3.9 Item Variabel *Intention to Continue Use*

Item	Indikator	Pertanyaan	Sumber
ICU1	Terus menggunakan	Saya bermaksud untuk terus menggunakan aplikasi Bibit di masa mendatang	(Baptista & Oliveira, 2015; Sitorus et al., 2019; Venkatesh, Viswanath, James Y. L. Thong, 2012)
ICU2	Menggunakan dalam sehari-hari	Saya akan mencoba menggunakan aplikasi Bibit kehidupan sehari-hari	

3.7 Penyebaran Kuesioner

Tahap ketujuh melakukan proses pengumpulan data dengan cara menyebar kuesioner. Nantinya hasil penyebaran kuesioner akan berguna dalam proses analisis data sehingga menjadi informasi yang akan menjawab permasalahan penelitian. Tujuan dari penyebaran angket kuesioner adalah untuk memperoleh data dari pengguna aplikasi Bibit. Teknik penyebaran kuesioner adalah teknik menyebarkan beberapa pertanyaan atau pernyataan kepada responden. Penelitian ini menggunakan skala likert, skala likert dianggap dapat membantu dalam penyusunan item-item pertanyaan berdasarkan variabel pengukuran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket kuesioner dengan prosedur pengukuran skala likert 1-5 dengan opsi jawaban “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Netral”, “Tidak Setuju”, dan “Sangat Tidak Setuju” (Sugiyono, 2017). Responden menjawab pertanyaan yang ada didalam kuesioner sebagai bahan untuk penelitian yang dilakukan. Lalu responden dapat memilih opsi jawaban dari tiap pertanyaan yang diajukan. Kuesioner akan disebar melalui berbagai media sosial seperti *WhatsApp*, *Instagram*, *Telegram* dan *Twitter*.

3.8 Analisis data

Tahap kedelapan melakukan analisis data yang telah dikumpulkan melalui kuesioner sebelumnya. Data diolah menjadi informasi berguna sehingga hasil analisis data dapat disimpulkan menjadi hasil penelitian yang berguna dalam penelitian ini. Analisis data menggunakan aplikasi *smartPLS*. Tahapan yang akan dilakukan adalah membuat outer model yaitu uji validitas dan reliabilitas data, lalu membuat inner model.

1. Uji validitas dan reliabilitas

Uji validitas adalah alat yang digunakan untuk menentukan apakah suatu kuesioner valid dan layak untuk dibagikan kepada responden. Uji validitas dilakukan untuk menunjukkan ketepatan instrumen yang mempengaruhi hasil penelitian. Uji reliabilitas adalah alat yang digunakan untuk mengukur kuesioner yang bersifat indikator, variabel, atau konstruk. Kuesioner dianggap andal jika respons responden terhadap pernyataan konsisten dari waktu ke waktu. *Cronbach alpha* digunakan dalam penelitian ini; suatu variabel dianggap reliabel jika nilai *cronbach alpha* lebih besar dari 0,6 (Ghozali, 2018).

2. Uji hipotesis penelitian

a. Model Pengukuran (*Outer Model*)

Dalam mengevaluasi model pengukuran pada SEM-PLS perlu menguji validitas dan reliabilitas. Dalam PLS outer model disebut juga sebagai model pengukuran. Indikator refleksif diteliti dengan *convergent validity* dan *discriminant validity* dari indikatornya serta *composite reliability* untuk blok indikator. Model pengukuran ini mendefinisikan keterkaitan antara indikator dengan variabel latennya (Ghozali, 2014). Beberapa hal yang digunakan untuk menilai outer model antara lain:

1. *Convergent validity*

Convergent validity adalah kejadian ketika hubungan antara dua instrumen berbeda namun mengukur konfigurasi yang sama, dengan hasil korelasi yang tinggi. Hal ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh dari hubungan variabel dan valid tidaknya. *Convergent validity* dengan

indikator refleksif dapat dikaji dengan PLS yaitu korelasi antara *item score* atau *component score* dengan *construct score*. Aturan untuk *convergent validity* huka nilai *loading outer* lebih dari 0.70 maka bisa dikatakan tinggi. Namun jika nilainya hanya berkisar 0.50 sampai 0.60 sudah dianggap cukup (Ghozali, 2014).

2. *Discriminant validity*

Discriminant validity adalah kejadian ketika terdapat dua instrumen yang berbeda untuk mengukur dua konfigurasi yang tidak berkorelasi dan direncanakan akan menghasilkan hasil yang tidak berkorelasi. *Discriminant validity* dengan indikator reflektif dapat dikaji dengan dasar *cross loading* dengan pengukuran konstruk. Jika korelasi konstruk dengan item yang diukur lebih besar dari lainnya, maka menunjukkan konstruk laten adalah yang paling menunjukkan prediksi pengukuran. Bisa juga dengan melihat akar nilai *Average Variance Extracted* (AVE) dengan setiap konstruk dengan relasi antara konstruk-konstruk lainnya yang sudah ada dalam model. *Discriminant validity* dianggap cukup jika nilai akar AVE untuk setiap konfigurasi lebih besar dari konfigurasi lainnya di dalam model (Ghozali, 2014). Berikut rumus dari AVE:

$$AVE: \frac{\sum \lambda_i^2}{\sum \lambda_i^2 + \sum \text{var}(\epsilon_i)} \quad (1)$$

Dimana memiliki keterangan:

λ_i = *loading factor*

$\text{var}(\epsilon_i) = 1 - \lambda_i^2$

3. *Composite Reliability*

Composite reliability digunakan untuk mengukur reliabilitas atau keandalan konstruk. Nilai untuk *composite reliability* dinyatakan reliabel atau andal jika nilai nya mencapai 0.70. Adapun jika nilainya 0.60 masih diterima jika yang diteliti adalah bersifat *exploratory* atau penyelidikan (Ghozali, 2014). Rumus CR sebagai berikut:

$$CR: \frac{(\sum \lambda_i)^2}{(\sum \lambda_i)^2 + \sum \text{var}(\epsilon_i)} \quad (2)$$

Dimana memiliki keterangan:

$\lambda_i = \text{loading factor}$

$\text{var}(\varepsilon_i) = 1 - \lambda_i^2$

b. Model Struktural (*Inner Model*)

Model struktural atau *inner model* adalah gambaran hubungan antara variabel laten yang telah didesain sesuai teori. Model struktural digunakan untuk mengkaji sebab akibat antara variabel laten. Dalam menggunakan PLS maka model strukturalnya adalah melihat presentasi varians dengan melihat nilai R² (*R-Square*) untuk menentukan koefisien jalur struktural. R² atau analisis varian adalah nilai yang mengetahui suatu pengaruh antar variabel independen dan variabel laten dependen. R² merupakan kisaran angka dari 0-1. Semakin tinggi nilai R², maka semakin bagus model penelitian yang akan dilakukan. Dapat dikatakan jika nilai R² 0.67 maka dinyatakan baik, jika 0.33 dinyatakan moderat, dan jika 0.19 dinyatakan lemah (Ghozali, 2014).

3.9 Pembuatan Laporan Hasil Analisis

Tahap kesembilan menjadi tahap akhir dalam penelitian ini. Melakukan penmbuatan laporan sesuai dengan panduan yang ditentukan prodi.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penulisan Skripsi ini adalah aplikasi Bibit PT. Tumbuh Bersama. Salah satu aplikasi investasi reksa dana online di *google playstore* yang paling banyak digunakan masyarakat dengan 5 juta lebih pengguna adalah aplikasi Bibit milik PT Bibit Tumbuh Bersama yang menyediakan layanan investasi reksa dana online. Menurut hasil survey *Katadata Insight Center* (KIC) bersama Sisi+ dan *Zigi.id* (katadata.co.id) aplikasi investasi reksa dana yang paling populer adalah Bibit, Bareksa, dan IpotFund. Dengan hasil survey sebanyak 71,9 % responden menggunakan Bibit sebagai platform investasi.

Aplikasi Bibit merupakan platform online yang membantu pemula untuk berinvestasi reksa dana. Menurut website Bibit (bibit.id) aplikasi Bibit juga memiliki beberapa keunggulan. Yang pertama, terdapat fitur *Robo Advisor* untuk membantu dalam berinvestasi. Untuk pengguna baru, akan diminta mengisi kuesioner mengenai gaya dan tujuan berinvestasi. Lalu harga untuk mulai investasi terjangkau, bisa dimulai dari harga 10 ribu. Untuk pembayaran juga banyak jenis pembayaran, serta ada juga poin *cashback*. Lalu jenis reksa dana yang ada aplikasi Bibit ada 4. Yaitu pasar uang, obligasi, saham dan SBN (Surat Berharga Negara). Dilengkapi juga jenis reksa dana syari'ah. Setiap jenis investasi ada keterangan mengenai *track* keterangan reksa dana tersebut. Sehingga investor dapat memilih investasi setelah memilih dimana tempat yang cocok dan terbaik bagi mereka. Lalu aplikasi Bibit adalah aplikasi yang aman dan sudah terjamin OJK (Otoritas Jasa Keuangan). Aplikasi Bibit juga mengklaim bahwa keamanan data terjaga, proses pencairan terverifikasi, data akun terlindungi, serta notifikasi jika ada pembobolan akun.

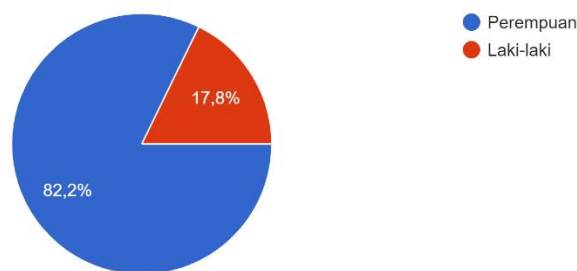
4.2 Demografi Responden

Pada bagian demografi responden, ditunjukkan profil responden yang didapatkan. Profil responden diklasifikasikan berdasarkan jenis kelamin, usia, jenjang Pendidikan, dan lama penggunaan aplikasi Bibit. Responden pada penelitian ini adalah aplikasi Bibit. Kuesioner disebar dan mendapatkan sebanyak 227 responden yang nantinya akan diteliti. Pada penelitian ini responden yang dapat digunakan sebanyak 214 responden yang valid. Responden yang valid adalah responden dengan bukti *screenshot* aplikasi bibit yang sudah login. Berikut hasil dari demografi responden pada gambar grafik 4.1 – 4.6 berikut ini.

4.2.1 Jenis Kelamin Responden

Berdasarkan hasil kuesioner yang didapat, diperoleh hasil data responden yang disebar menurut jenis kelamin seperti pada gambar grafik 4.1 menunjukkan bahwa 82,2% responden penelitian adalah perempuan yang berjumlah 176 responden. Sedangkan responden dengan jenis kelamin laki-laki sebesar 17,8% dengan jumlah 38 responden. Menandakan bahwa dari responden penelitian ini pengguna Bibit di dominasi perempuan.

Jenis Kelamin
214 jawaban

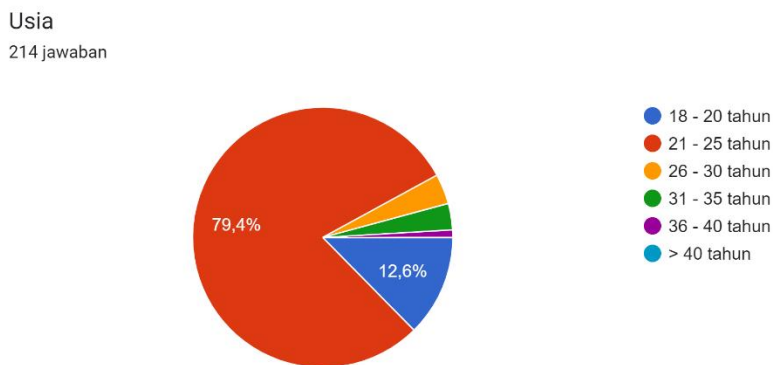


Gambar 4.1 Persentase Jenis Kelamin Responden

4.2.2 Usia Responden

Kategori selanjutnya yang akan dibahas adalah usia responden. Berdasarkan hasil kuesioner yang didapat, diperoleh hasil data responden yang disebar menurut

usia seperti pada gambar grafik 4.2 menunjukkan bahwa 79,4% responden penelitian adalah usia 21-25 tahun yang berjumlah 170 responden. Lalu disusul dengan usia 18-20 dengan 12,6% responden yang berjumlah 27 responden. Menandakan bahwa dari responden penelitian ini pengguna Bibit di dominasi umur 21-25. Hal ini dikarenakan sasaran aplikasi Bibit adalah membantu anak muda yang memulai berinvestasi

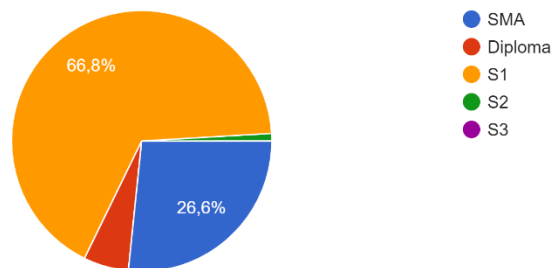


Gambar 4.2 Persentase Usia Responden

4.2.3 Tingkat Pendidikan Responden

Kategori selanjutnya yang akan dibahas adalah tingkat pendidikan responden. Berdasarkan hasil kuesioner yang didapat, diperoleh hasil data responden yang disebarkan menurut tingkat pendidikan seperti pada gambar grafik 4.3 menunjukkan bahwa 66,8% responden penelitian dengan tingkat pendidikan S1 yang berjumlah 143 responden. Lalu disusul tingkat pendidikan SMA dengan 26,6% responden yang berjumlah 57 responden. Menandakan bahwa dari responden penelitian ini pengguna Bibit di dominasi lulusan S1.

Pendidikan
214 jawaban

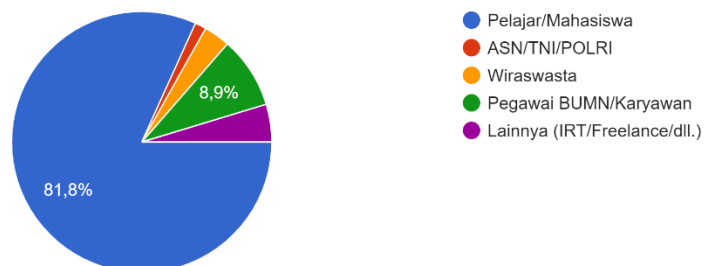


Gambar 4.3 Persentase Tingkat Pendidikan Responden

4.2.4 Jenis Pekerjaan Responden

Kategori selanjutnya yang akan dibahas adalah jenis pekerjaan responden. Berdasarkan hasil kuesioner yang didapat, diperoleh hasil data responden yang disebar menurut jenis pekerjaan seperti pada gambar grafik 4.4 menunjukkan bahwa 81,8% responden penelitian adalah pelajar/mahasiswa yang berjumlah 175 responden. Lalu disusul pegawai BUMN/Karyawan dengan 8,9% responden yang berjumlah 19 responden. Menandakan bahwa dari responden penelitian ini pengguna Bibit di dominasi Mahasiswa. Hal ini dikarenakan sasaran aplikasi Bibit adalah membantu anak muda seperti mahasiswa yang memulai berinvestasi.

Pekerjaan
214 jawaban

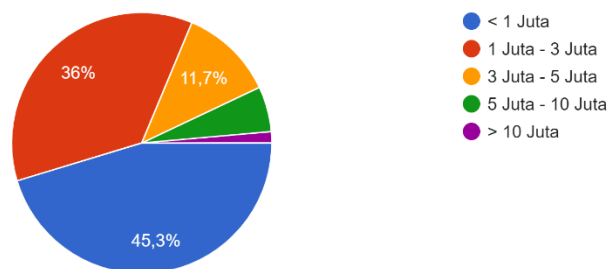


Gambar 4.4 Persentase Jenis Pekerjaan Responden

4.2.5 Tingkat Pendapatan Responden

Kategori selanjutnya yang akan dibahas adalah tingkat pendapatan responden. Berdasarkan hasil kuesioner yang didapat, diperoleh hasil data responden yang disebar menurut tingkat pendapatan seperti pada gambar grafik 4.5 menunjukkan bahwa 45,3% responden penelitian dengan gaji <1 juta yang berjumlah 97 responden. Lalu disusul gaji 1 juta - 3 juta dengan 36% responden yang berjumlah 77 responden. Menandakan bahwa dari responden penelitian ini pengguna Bibit di dominasi dengan pengguna yang bergaji kurang dari 1 juta. Dikarenakan di aplikasi Bibit kita bisa memulai investasi dari nominal kecil, sehingga dapat membantu investor bergaji kecil atau bercukupan.

Pendapatan
214 jawaban

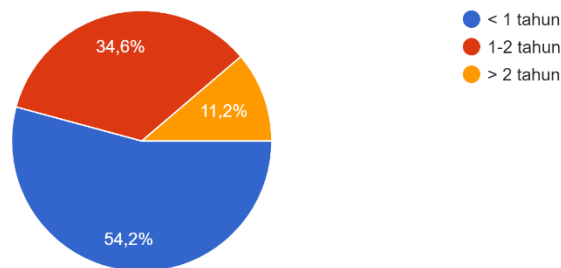


Gambar 4.5 Persentase Tingkat Pendapatan Responden

4.2.6 Lama Penggunaan Aplikasi Bibit Oleh Responden

Kategori selanjutnya yang akan dibahas adalah lama penggunaan aplikasi Bibit oleh responden. Berdasarkan hasil kuesioner yang didapat, diperoleh hasil data responden yang disebar menurut lama penggunaan aplikasi Bibit seperti pada gambar grafik 4.6 menunjukkan bahwa 54,2% responden penelitian dengan lama penggunaan <1 tahun yang berjumlah 116 responden. Lalu disusul lama penggunaan 1-2 tahun dengan 34,6% responden yang berjumlah 74 responden. Menandakan bahwa dari responden penelitian ini pengguna Bibit di dominasi pengguna kurang dari setahun. Hal ini mengingat bahwa aplikasi Bibit menjadi semakin marak setiap tahunnya, sehingga mendatangkan pengguna baru.

Berapa lama anda menggunakan aplikasi Bibit
214 jawaban



Gambar 4.6 Persentase Lama Penggunaan Aplikasi

4.3 Deskripsi Distribusi Data

Skala pengukuran berupa interval kelas dibutuhkan pada deskripsi variabel penelitian untuk menyajikan hasil gabungan dari seluruh tanggapan responden dari penyebaran kuesioner yang telah diperoleh. Rumus untuk menghitung interval kelas (M. A. Saputra et al., 2015) sebagai berikut:

$$\text{Interval Kelas} = \frac{\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}}{\text{Jumlah Kelas}}$$

$$\text{Interval Kelas} = \frac{5 - 1}{6}$$

$$\text{Interval Kelas} = 0,66$$

Berikut skala kriteria jawaban dari responden berdasarkan perhitungan diatas, yaitu:

1.00 – 1.66 = Rendah

1.67 – 2.32 = Sedang

2.99 – 3.65 = Tinggi

4.3.1 Perceived Ease of Use (PEOU)

Perceived Ease of Use (PEOU) memiliki 5 indikator pertanyaan dengan rata-rata nilai sebesar 4,36. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Bibit dirasakan memberi kemudahan bagi responden yang menggunakan layanan aplikasi bibit. Berikut merupakan hasil perhitungan rata-rata distribusi jawaban responden pada variabel PEOU ditunjukkan dalam tabel 4.1

Tabel 4.1 Distribusi Jawaban Responden Variabel *Perceived Ease of Use*

Indikator	Distribusi Jawaban					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
PEOU1	0	1	10	109	94	4,38
PEOU2	0	1	11	110	92	4,37
PEOU3	0	1	6	93	114	4,50
PEOU4	1	3	19	116	75	4,22
PEOU5	1	3	17	101	92	4,31
Total						4,36

Berdasarkan hasil di atas yaitu rata-rata 4,36 termasuk dalam kategori tinggi, sesuai dengan rumus perhitungan kelas interval diatas.

4.3.2 Perceived Usefulness (PU)

Perceived Usefulness (PU) memiliki 5 indikator pertanyaan dengan rata-rata nilai sebesar 4,31. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Bibit dirasakan memberi kegunaan bagi responden yang menggunakan layanan aplikasi bibit. Berikut merupakan hasil perhitungan rata-rata distribusi jawaban responden pada variabel PU ditunjukkan dalam tabel 4.2

Tabel 4.2 Distribusi Jawaban Responden Variabel *Perceived Usefulness*

Indikator	Distribusi Jawaban					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
PU1	0	3	11	129	71	4,25

PU2	1	1	15	81	116	4,45
PU3	1	1	12	104	96	4,37
PU4	0	2	14	96	102	4,39
PU5	1	7	28	110	68	4,11
Total						4,31

Berdasarkan hasil di atas yaitu rata-rata 4,31 termasuk dalam kategori tinggi, sesuai dengan rumus perhitungan kelas interval diatas.

4.3.3 Satisfaction (S)

Satisfaction (S) memiliki 5 indikator pertanyaan dengan rata-rata nilai sebesar 4,27. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Bibit dirasakan memberi kepuasan bagi responden yang menggunakan layanan aplikasi bibit. Berikut merupakan hasil perhitungan rata-rata distribusi jawaban responden pada variabel S ditunjukkan dalam tabel 4.3

Tabel 4.3 Distribusi Jawaban Responden Variabel *Satisfaction*

Indikator	Distribusi Jawaban					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
S1	0	2	15	106	91	4,34
S2	0	5	22	107	80	4,22
S3	0	1	13	120	80	4,30
S4	0	2	20	126	66	4,20
Total						4,27

Berdasarkan hasil di atas yaitu rata-rata 4,27 termasuk dalam kategori tinggi, sesuai dengan rumus perhitungan kelas interval diatas.

4.3.4 Perceived Learnability (PL)

Perceived Learnability (PL) memiliki 5 indikator pertanyaan dengan rata-rata nilai sebesar 4,14. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Bibit dirasakan memberi kemudahan untuk dipelajari bagi responden yang menggunakan layanan

aplikasi bibit. Berikut merupakan hasil perhitungan rata-rata distribusi jawaban responden pada variabel PL ditunjukkan dalam tabel 4.4

Tabel 4.4 Distribusi Jawaban Responden Variabel *Perceived Learnability*

Indikator	Distribusi Jawaban					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
PL1	1	11	24	95	83	4,16
PL2	2	3	25	104	80	4,20
PL3	0	9	41	91	73	4,07
Total						4,14

Berdasarkan hasil di atas yaitu rata-rata 4,14 termasuk dalam kategori tinggi, sesuai dengan rumus perhitungan kelas interval diatas.

4.3.5 Compatibility (C)

Compatibility (C) memiliki 5 indikator pertanyaan dengan rata-rata nilai sebesar 4,14. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Bibit dirasakan memberi kesesuaian atau kompatibilitas bagi responden yang menggunakan layanan aplikasi bibit. Berikut merupakan hasil perhitungan rata-rata distribusi jawaban responden pada variabel C ditunjukkan dalam tabel 4.5

Tabel 4.5 Distribusi Jawaban Responden Variabel *Compatibility*

Indikator	Distribusi Jawaban					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
C1		2	25	125	62	4,15
C2		4	19	137	54	4,13
Total						4,14

Berdasarkan hasil di atas yaitu rata-rata 4,14 termasuk dalam kategori tinggi, sesuai dengan rumus perhitungan kelas interval diatas.

4.3.6 Social Influence (SI)

Social Influence (SI) memiliki 5 indikator pertanyaan dengan rata-rata nilai sebesar 4,19. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Bibit terdapat pengaruh sosial untuk responden yang menggunakan layanan aplikasi bibit. Berikut merupakan hasil perhitungan rata-rata distribusi jawaban responden pada variabel SI ditunjukkan dalam tabel 4.6

Tabel 4.6 Distribusi Jawaban Responden Variabel *Social Influence*

Indikator	Distribusi Jawaban					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
SI1	3	19	34	91	67	4,29
SI2	3	25	43	88	55	4,32
SI3	8	22	37	97	50	3,98
Total						4,19

Berdasarkan hasil di atas yaitu rata-rata 4,19 termasuk dalam kategori tinggi, sesuai dengan rumus perhitungan kelas interval diatas.

4.3.7 Perceived Credibility (PC)

Perceived Credibility (PC) memiliki 5 indikator pertanyaan dengan rata-rata nilai sebesar 4,23. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Bibit dirasakan memiliki kredibilitas bagi responden yang menggunakan layanan aplikasi bibit. Berikut merupakan hasil perhitungan rata-rata distribusi jawaban responden pada variabel PU ditunjukkan dalam tabel 4.7

Tabel 4.7 Distribusi Jawaban Responden Variabel *Perceived Credibility*

Indikator	Distribusi Jawaban					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
PC1	0	2	14	118	80	4,29
PC2	1	1	7	125	80	4,32
PC3	1	11	47	88	67	3,98
PC4	1	1	11	116	85	4,32

Total	4,23
--------------	------

Berdasarkan hasil di atas yaitu rata-rata 4,23 termasuk dalam kategori tinggi, sesuai dengan rumus perhitungan kelas interval diatas.

4.3.8 Perceived Security (PS)

Perceived Security (PS) memiliki 5 indikator pertanyaan dengan rata-rata nilai sebesar 4,22. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Bibit dirasakan memberi keamanan bagi responden yang menggunakan layanan aplikasi bibit. Berikut merupakan hasil perhitungan rata-rata distribusi jawaban responden pada variabel PU ditunjukkan dalam tabel 4.8

Tabel 4.8 Distribusi Jawaban Responden Variabel *Perceived Security*

Indikator	Distribusi Jawaban					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
PS1	1	0	18	118	77	4,26
PS2	1	0	31	114	68	4,16
PS3	1	1	24	116	72	4,20
PS4	1	1	11	132	69	4,25
Total						4,22

Berdasarkan hasil di atas yaitu rata-rata 4,22 termasuk dalam kategori tinggi, sesuai dengan rumus perhitungan kelas interval diatas.

4.3.9 Intention to Continue Use (ICU)

Intention to Continue Use (ICU) memiliki 5 indikator pertanyaan dengan rata-rata nilai sebesar 4,18. Hal tersebut menunjukkan responden pengguna aplikasi bibit memiliki minat untuk terus menggunakan layanan aplikasi bibit. Berikut merupakan hasil perhitungan rata-rata distribusi jawaban responden pada variabel ICU ditunjukkan dalam tabel 4.9.

Tabel 4.9 Distribusi Jawaban Responden Variabel *Intention to Continue Use*

Indikator	Distribusi Jawaban					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
ICU1	0	8	23	102	81	4,20
ICU2	0	4	31	101	78	4,18
Total						4,19

Berdasarkan hasil di atas yaitu rata-rata 4,19 termasuk dalam kategori tinggi, sesuai dengan rumus perhitungan kelas interval diatas.

4.4 Analisis Data

4.4.1 Outer Model

Setelah melakukan penyebaran kuesioner dan mendapatkan data dan diolah dan diuji dengan tujuan untuk memastikan adanya korelasi yang baik antara pertanyaan satu dengan pertanyaan lainnya. Dalam mengevaluasi model pengukuran pada SEM-PLS diperlukan untuk uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas terdiri dari Validitas Konvergen (*Convergent Validity*) dan Validitas Diskriminan (*Discriminant Validity*) sebagaimana dijelaskan sebagai berikut.

1 Uji Validitas Konvergen (*Convergent Validity*)

Pengujian validitas berfungsi untuk mengetahui validitas setiap hubungan antara indikator dengan konstruk variabel latennya. Uji validitas konvergen dapat dilihat berdasarkan *outer loading* dan *Average Variance Extracted* (AVE). Menurut (Fornell & Larcker, 1981) terdapat 3 kriteria untuk menguji validitas konvergen: (1) nilai dari *outer loading* harus signifikan dan lebih dari 0,70, (2) Nilai dari *construct reliability* harus lebih dari 0,80, dan (3) Nilai AVE harus lebih dari 0,50. Berikut uji validitas konvergen yang dilakukan ditunjukkan pada tabel 4.10 dibawah ini.

Tabel 4.10 Hasil Uji Validitas Konvergen Pertama

Variabel	Indikator	Outer Loading	Composite Reliability	AVE	Ket.
PEOU	PEOU1	0,823	0,879	0,593	Valid
	PEOU2	0,783			Valid
	PEOU3	0,752			Valid
	PEOU4	0,769			Valid
	PEOU5	0,717			Valid
PU	PU1	0,709	0,865	0,562	Valid
	PU2	0,734			Valid
	PU3	0,808			Valid
	PU4	0,740			Valid
	PU5	0,754			Valid
S	S1	0,715	0,854	0,594	Valid
	S2	0,722			Valid
	S3	0,842			Valid
	S4	0,798			Valid
PL	PL1	0,849	0,898	0,745	Valid
	PL2	0,863			Valid
	PL3	0,877			Valid
C	C1	0,904	0,900	0,818	Valid
	C2	0,905			Valid
SI	SI1	0,810	0,881	0,711	Valid
	SI2	0,866			Valid
	SI3	0,853			Valid
PC	PC1	0,768	0,834	0,558	Valid
	PC2	0,796			Valid
	PC3	0,634			Tidak valid
	PC4	0,780			Valid
PS	PS1	0,845	0,879	0,647	Valid
	PS2	0,830			Valid
	PS3	0,869			Valid
	PS4	0,657			Tidak valid
ICU	ICU1	0,886	0,867	0,766	Valid
	ICU2	0,864			Valid

Menurut tabel diatas terdapat 2 butir pertanyaan yang tidak valid dikarenakan nilai *outer loading* yang kurang dari 0,70. Yaitu butir pertanyaan PC3 dengan nilai 0,668, dan PS4 dengan nilai 0,657 maka keduanya akan dihapus. Selain itu semua butir memenuhi nilai *outer loading* yang diharuskan. Dan semua variabel memenuhi syarat nilai *composite reliability* dan AVE. Berikut setelah dilakukan penghapusan butir pertanyaan PC3 dan PS4 pada tabel 4.11 berikut, semua butir valid.

Tabel 4.11 Hasil Uji Validitas Konvergen Kedua

Variabel	Indikator	Outer Loading	Composite Reliability	AVE	Ket.
PEOU	PEOU1	0,823	0,879	0,593	Valid
	PEOU2	0,783			Valid
	PEOU3	0,752			Valid
	PEOU4	0,769			Valid
	PEOU5	0,717			Valid
PU	PU1	0,713	0,865	0,562	Valid
	PU2	0,737			Valid
	PU3	0,806			Valid
	PU4	0,739			Valid
	PU5	0,750			Valid
S	S1	0,711	0,854	0,595	Valid
	S2	0,732			Valid
	S3	0,840			Valid
	S4	0,794			Valid
PL	PL1	0,849	0,898	0,745	Valid
	PL2	0,863			Valid
	PL3	0,877			Valid
C	C1	0,904	0,900	0,818	Valid
	C2	0,905			Valid
SI	SI1	0,817	0,881	0,712	Valid
	SI2	0,862			Valid
	SI3	0,852			Valid
PC	PC1	0,818	0,862	0,675	Valid
	PC2	0,853			Valid

	PC4	0,794			Valid
PS	PS1	0,862	0,899	0,749	Valid
	PS2	0,856			Valid
	PS3	0,878			Valid
ICU	ICU1	0,887	0,867	0,766	Valid
	ICU2	0,864			Valid

Menurut tabel semua butir pertanyaan valid, karena telah memenuhi nilai *outer loading* yang diharuskan. Dan semua variabel memenuhi syarat nilai *composite reliability* dan AVE.

2 Uji Validitas Diskriminan (Discriminant Validity)

Setelah melakukan uji validitas konvergen langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian validitas diskriminan. Uji Validitas Diskriminan dilakukan untuk memastikan bahwa setiap konsep dari masing-masing model laten berbeda dengan variabel lainnya. Pengujian validitas diskriminan dapat dinilai berdasarkan *fornell-larcker criterion* dan *cross loading*. Pada pengujian *fornell-larcker criterion*, validitas diskriminan dapat dikatakan baik jika akar dari AVE pada konstruk lebih tinggi dibandingkan dengan korelasi konstruk dengan variabel laten lainnya (Sekaran & Bougie, 2016). Hasil Nilai *Fornell-Larcker Criterion* menunjukkan bahwa korelasi antar sesama variabel itu sendiri lebih besar daripada korelasi variabel dengan variabel lainnya sebagaimana disajikan pada tabel 4.10 sebagai berikut.

Tabel 4.12 Fornell-Larcker Criterion

	C	ICU	PC	PEOU	PL	PS	PU	S	SI
C	0,905								
ICU	0,518	0,875							
PC	0,559	0,467	0,822						
PEOU	0,456	0,471	0,625	0,770					
PL	0,413	0,504	0,574	0,576	0,863				
PS	0,589	0,476	0,667	0,589	0,544	0,865			
PU	0,535	0,577	0,591	0,741	0,567	0,594	0,750		

S	0,604	0,623	0,614	0,634	0,564	0,642	0,745	0,771	
SI	0,332	0,435	0,300	0,233	0,324	0,290	0,348	0,393	0,844

Pada tabel 4.12 nilai *Fornell-Larcker Criterion* antar sesama variabel ditandai dengan nilai diagonal yang dicetak tebal. Setelah diketahui nilai *Fornell-Larcker Criterion*, tahap selanjutnya adalah menentukan nilai cross loading untuk mengetahui korelasi antar indikator dengan variabelnya. Pada pengujian *cross loading* harus menunjukkan nilai indikator yang lebih tinggi dari setiap konstruk dibandingkan dengan indikator pada konstruk lainnya (Sekaran & Bougie, 2016). Hasil perhitungan nilai *cross loading* ditampilkan pada tabel 4.13 sebagai berikut.

Tabel 4.13 Nilai *Cross Loading*

	C	ICU	PC	PEOU	PL	PS	PU	S	SI
C1	0,905	0,476	0,509	0,416	0,385	0,523	0,476	0,553	0,304
C2	0,904	0,462	0,503	0,408	0,362	0,542	0,491	0,540	0,296
ICU1	0,466	0,887	0,442	0,476	0,459	0,456	0,553	0,575	0,372
ICU2	0,440	0,864	0,373	0,343	0,423	0,374	0,454	0,512	0,390
PC1	0,429	0,369	0,818	0,486	0,473	0,513	0,457	0,505	0,288
PC2	0,520	0,422	0,853	0,556	0,470	0,625	0,529	0,516	0,204
PC4	0,428	0,360	0,794	0,498	0,472	0,504	0,469	0,492	0,248
PEOU1	0,344	0,420	0,499	0,824	0,468	0,504	0,639	0,525	0,155
PEOU2	0,360	0,375	0,477	0,783	0,461	0,493	0,565	0,501	0,157
PEOU3	0,316	0,317	0,472	0,752	0,449	0,471	0,536	0,450	0,144
PEOU4	0,351	0,350	0,450	0,769	0,364	0,445	0,583	0,470	0,237
PEOU5	0,386	0,341	0,508	0,717	0,477	0,350	0,520	0,493	0,205
PL1	0,311	0,404	0,463	0,503	0,849	0,425	0,491	0,477	0,212
PL2	0,372	0,416	0,512	0,532	0,863	0,461	0,504	0,490	0,231
PL3	0,382	0,479	0,509	0,463	0,877	0,517	0,476	0,493	0,380
PS1	0,501	0,468	0,628	0,580	0,503	0,862	0,577	0,616	0,292
PS2	0,498	0,374	0,484	0,453	0,442	0,856	0,467	0,509	0,224
PS3	0,530	0,380	0,605	0,479	0,459	0,878	0,483	0,526	0,226
PU1	0,322	0,406	0,359	0,504	0,329	0,414	0,713	0,536	0,281
PU2	0,406	0,405	0,508	0,552	0,420	0,529	0,737	0,576	0,279

PU3	0,412	0,400	0,443	0,663	0,384	0,433	0,806	0,581	0,195
PU4	0,399	0,412	0,444	0,494	0,448	0,382	0,739	0,517	0,262
PU5	0,458	0,535	0,455	0,552	0,536	0,465	0,750	0,577	0,291
S1	0,479	0,412	0,471	0,467	0,394	0,565	0,523	0,711	0,184
S2	0,356	0,430	0,432	0,421	0,380	0,404	0,556	0,732	0,382
S3	0,475	0,524	0,541	0,568	0,523	0,532	0,642	0,840	0,300
S4	0,549	0,541	0,446	0,490	0,430	0,483	0,570	0,794	0,342
SI1	0,256	0,280	0,214	0,176	0,236	0,196	0,262	0,299	0,817
SI2	0,299	0,418	0,308	0,262	0,361	0,278	0,376	0,390	0,862
SI3	0,280	0,383	0,226	0,139	0,207	0,248	0,228	0,294	0,852

Berdasarkan tabel 4.13 nilai *cross loading* dapat dilihat melalui nilai *outer loading* antara indikator dengan variabel yang dituju ditandai dengan sorotan yang tampak secara diagonal yang dicetak tebal. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa nilai *outer loading* antara indikator dengan variabel yang dituju secara keseluruhan memiliki nilai yang lebih besar dari nilai korelasi indikator dengan variabel lain. Hal ini dapat disimpulkan bahwa indikator dinyatakan valid dengan kata lain variabel laten mampu memprediksi indikatornya dengan lebih baik dibandingkan dengan indikator pada variabel lain.

Setelah melakukan Uji Validitas, tahap selanjutnya yakni melakukan Uji Reliabilitas yang dilakukan dengan melihat nilai *cronbach's alpha* sebagai batas bawah dan *composite reliability* sebagai batas atas konsistensi reliabilitas. Menurut (Ghozali, 2018) menyatakan jika nilai *cronbach's alpha* > 0,6, maka instrumen penelitian dikatakan reliabel. Jika nilai *cronbach's alpha* < 0,6, maka instrumen penelitian tidak reliabel. Hasil Uji Reliabilitas ditampilkan pada tabel 4.12 sebagai berikut.

Tabel 4.14 Hasil Uji Reliabilitas

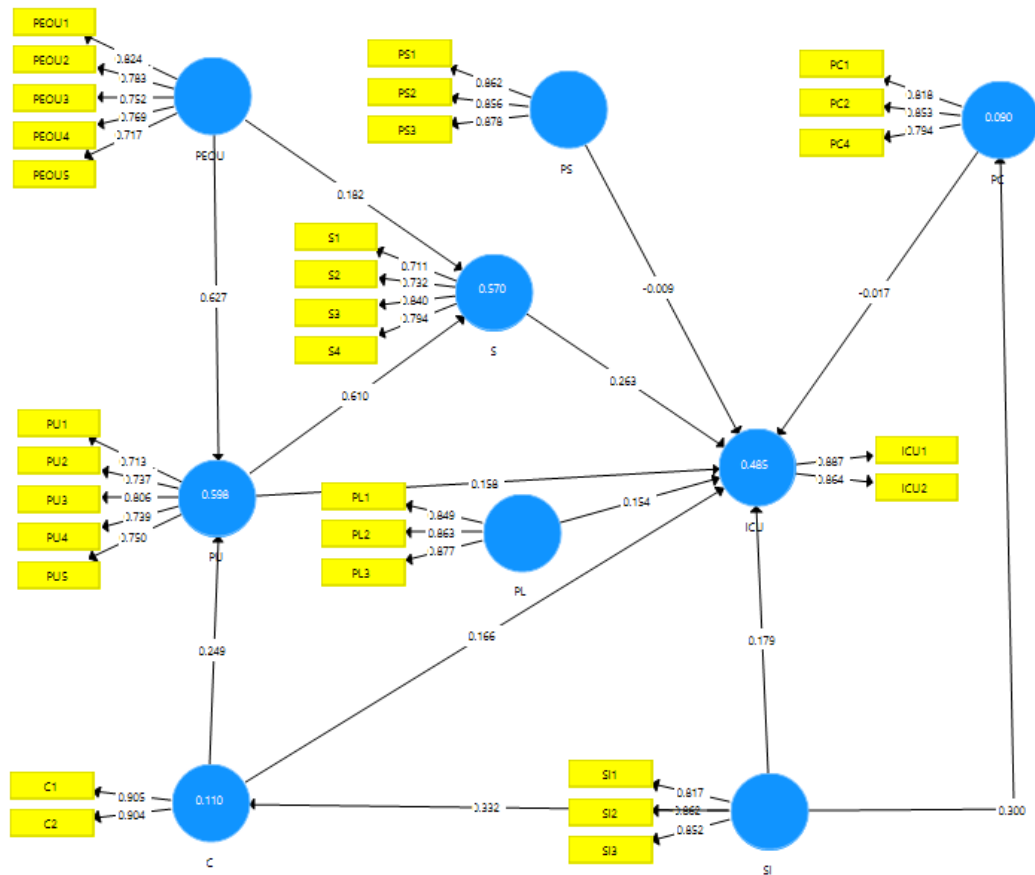
Variabel	Cronbach's alpha	Composite Reliability	Ket.
C	0,778	0,900	Reliabel
ICU	0,695	0,867	Reliabel
PC	0,759	0,862	Reliabel

PEOU	0,827	0,879	Reliabel
PL	0,830	0,898	Reliabel
PS	0,834	0,899	Reliabel
PU	0,805	0,865	Reliabel
S	0,771	0,854	Reliabel
SI	0,800	0,881	Reliabel

Berdasarkan tabel 4.14 ditemukan bahwa nilai *cronbach's alpha* variabel secara keseluruhan lebih dari 0,6. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel memiliki nilai reliabilitas yang baik dan kuesioner dikonfirmasi dapat diandalkan untuk digunakan dalam mengukur fenomena yang diusulkan.

4.4.2 Inner Model

Setelah pengujian outer model yang telah memenuhi, selanjutnya adalah melakukan pengujian *inner model* dengan tujuan untuk memahami hubungan antar variabel laten yang ada pada penelitian. Inner model dapat dievaluasi dengan melihat *r-square* (reliabilitas indikator) untuk konstruk dependen dan nilai *t-statistik* dari pengujian koefisien jalur (*path coefficient*). Semakin tinggi nilai *r-square* berarti semakin baik model prediksi dari model penelitian yang diajukan. Nilai *path coefficients* menunjukkan tingkat signifikansi dalam pengujian hipotesis. Uji inner model pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 4.7



Gambar 4.7 Inner Model

4.4.2.1 R-Square

R Square atau Analisis Varian (R^2) merupakan suatu nilai untuk mengetahui besar pengaruh variabel independen terhadap variabel laten dependen tersebut. R^2 merupakan angka yang berkisar antara 0 sampai 1 yang mengindikasikan besarnya kombinasi variabel independen secara bersama – sama mempengaruhi nilai variabel dependen. Dalam menggunakan PLS maka model strukturalnya adalah melihat presentasi varians dengan melihat nilai R^2 (*R-Square*) untuk menentukan koefisien jalur struktural. R^2 atau analisis varian adalah nilai yang mengetahui suatu pengaruh antar variabel independen dan variabel laten dependen. R^2 merupakan kisaran angka dari 0-1. Semakin tinggi nilai R^2 , maka semakin bagus model penelitian yang akan dilakukan. Dapat dikatakan jika nilai R^2 0.67 maka dinyatakan baik, jika 0.33 dinyatakan moderat, dan jika 0.19 dinyatakan lemah (Ghozali, 2014).

Tabel 4.15 Nilai *R-Square*

Variabel	R-Square
<i>Compatibility</i>	0,110
<i>Intention to Continue Use</i>	0,485
<i>Perceived Credibility</i>	0,090
<i>Perceived Usefulness</i>	0,598
<i>Satisfaction</i>	0,570

Berdasarkan tabel 4.15, dapat diketahui bahwa nilai R Square untuk variabel *Perceived Usefulness*, *Intention to Continue Use*, dan *satisfaction* adalah 0,598, 0,485 dan 0,570. Perolehan nilai tersebut menjelaskan bahwa besarnya presentase variabel *Perceived Usefulness*, *Intention to Continue Use*, dan *satisfaction* adalah 60%, 48% dan 57%, sehingga dapat dikatakan ketiga variabel tersebut dikategorikan sebagai moderat. Sedangkan nilai R Square untuk variabel *Compatibility*, dan *Perceived Credibility* adalah 0,110 dan 0,091 dengan perolehan nilai persentase sebesar 11% dan 9% dikategorikan sebagai lemah.

4.4.2.2 Goodness of Fit

Goodness of fit digunakan untuk mengukur atau mengevaluasi tingkat kualitas model dalam sebuah penelitian. Nilai *GoF* pada metode PLS-SEM dapat dihitung dari nilai akar rata – rata nilai perkalian komunalitas dengan R-square. Sebuah model dapat dikatakan layak atau berkualitas jika memiliki nilai *GoF* diatas 0.36, kualitas sedang jika nilai *GoF* diatas 0.25 dan kualitas kurang jika nilai *GoF* berkisar pada 0.1 (Wetzels, M., Odekerken-Schröder, G., & Oppen, 2009). Penilaian *GoF* diketahui dari nilai *Q-Square*. Nilai *Q-Square* memiliki arti yang sama dengan coefficient determination (*R-Square*) pada analisis regresi, dimana semakin tinggi *Q-Square*, maka model dapat dikatakan semakin baik atau semakin fit dengan data. Adapun hasil perhitungan nilai *GoF* adalah sebagai berikut:

$$GoF = \sqrt{AVE \times R^2}$$

$$GoF = \sqrt{0,69 \times 0,39}$$

$$GoF = \sqrt{0,271}$$

$$GoF = 0,521$$

Dengan Keterangan:

\overline{AVE} = Rata rata nilai AVE

$\overline{R^2}$ = Rata-rata nilai r-square

Berdasarkan Hasil dari uji *goodness of fit* dari penelitian ini menunjukkan 0.521. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model dalam penelitian ini layak atau berkualitas. Hal ini menunjukkan besarnya keragaman dari data penelitian yang dapat dijelaskan oleh model penelitian adalah sebesar 52.1%. Sedangkan sisanya sebesar 47.9% dijelaskan oleh faktor lain yang berada di luar model penelitian ini. Dengan demikian, dari hasil tersebut maka model penelitian ini dapat dinyatakan telah memiliki *goodness of fit* yang kuat.

4.4.2.3 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan penentu diterima atau ditolaknya hipotesis yang telah diajukan pada penelitian. Dalam pengujian hipotesis, digunakan nilai *Path Coefficient* untuk mengetahui bahwa suatu variabel berpengaruh positif atau negatif dengan rentang nilai -1 hingga 1. Pengujian hipotesis ini berdasarkan dari hasil analisis *Partial Least Square* (PLS) dengan melakukan uji Bootstrapping. menggunakan tingkat kepercayaan sebesar 95% (alpha 5%) dan T-statistic dengan T-tabel (1,96) (Ghozali, 2016). Hipotesis dalam penelitian ini adalah jika nilai *T-statistic* > *t-tabel* maka hipotesis diterima, jika *T-statistics* < tingkat kepercayaan (alpha=0,5) maka hipotesis diterima, jika *p-value* > tingkat kepercayaan (alpha=0,5) maka hipotesis ditolak. Berdasarkan dari uji hipotesis yang dilakukan, hasil uji hipotesis terdapat pada tabel 4.16.

Tabel 4.16 Hasil Pengujian Hipotesis

Hipotesis	Path coefficients	T-Statistics	P Values	Keterangan
PEOU → S	0,182	2,611	0,009	Berpengaruh Positif dan Signifikan
PEOU → PU	0,627	9,099	0,000	Berpengaruh Positif dan Signifikan
S → ICU	0,263	2,978	0,003	Berpengaruh Positif dan Signifikan
PU → S	0,610	8,539	0,000	Berpengaruh Positif dan Signifikan
PU → ICU	0,158	1.684	0,093	Berpengaruh Positif dan Tidak Signifikan

PL → ICU	0,154	1,912	0,056	Berpengaruh Positif dan Tidak Signifikan
C → PU	0,249	3,871	0,000	Berpengaruh Positif dan Signifikan
C → ICU	0,166	2,062	0,040	Berpengaruh Positif dan Signifikan
SI → ICU	0,179	3,061	0,003	Berpengaruh Positif dan Signifikan
PS → ICU	-0,009	0,104	0,917	Berpengaruh Negatif dan Tidak Signifikan
PC → ICU	-0,017	0,81	0,834	Berpengaruh Negatif dan Tidak Signifikan
SI → PC	0,300	3,664	0,000	Berpengaruh Positif dan Signifikan
SI → C	0,332	4,842	0,000	Berpengaruh Positif dan Signifikan

Berdasarkan tabel 4.16 hasil dari pengujian hipotesis menunjukkan bahwa variabel *Perceived Ease of Use* (PEOU) dengan variabel *Satisfaction* (S) memiliki nilai *Path Coefficients* 0,182 sehingga arah hubungannya adalah positif, serta nilai *T-Statistics* dengan nilai $2,611 > 1,960$ dan *p values* $0,009 < 0,050$ sehingga dinyatakan memiliki pengaruh yang signifikan antara variabel *Perceived Ease of Use* (PEOU) dengan variabel *Satisfaction* (S) bagi pengguna aplikasi Bibit. Sehingga hipotesis H1: PEOU → S diterima.

Selanjutnya ditemukan hubungan antara variabel *Perceived Ease of Use* (PEOU) dengan variabel *Perceived Usefulness* (PU) memiliki nilai *Path Coefficients* 0,627 sehingga arah hubungannya adalah positif, serta nilai *T-Statistics* dengan nilai $9,099 > 1,960$ dan *p values* $0,000 < 0,050$ sehingga dinyatakan memiliki pengaruh yang signifikan antara variabel *Perceived Ease of Use* (PEOU) dengan variabel *Perceived Usefulness* (PU) bagi pengguna aplikasi Bibit. Sehingga hipotesis H2: PEOU → PU diterima.

Hipotesis selanjutnya hubungan antara variabel *Satisfaction* (S) dengan variabel *Intention to Continue Use* (ICU) memiliki nilai *Path Coefficients* 0,263 sehingga arah hubungannya adalah positif, serta nilai *T-Statistics* dengan nilai $2,978 > 1,960$ dan *p values* $0,003 < 0,050$ sehingga dinyatakan memiliki pengaruh yang signifikan antara variabel *Satisfaction* (S) dengan variabel *Intention to Continue Use* (ICU) bagi pengguna aplikasi Bibit. Sehingga hipotesis H3: S → ICU diterima.

Sedangkan hubungan antara variabel *Perceived Usefulness* (PU) dengan variabel *Satisfaction* (S) memiliki nilai *Path Coefficients* 0,610 sehingga arah hubungannya adalah positif, serta nilai *T-Statistics* dengan nilai 8,539 > 1,960 dan *p values* 0,000 < 0,050 sehingga dinyatakan memiliki pengaruh yang signifikan antara variabel *Satisfaction* (S) dengan variabel *Intention to Continue Use* (ICU) bagi pengguna aplikasi Bibit. Sehingga hipotesis H4: PU → S diterima.

Hipotesis selanjutnya hubungan antara variabel *Perceived Usefulness* (PU) dengan variabel *Intention to Continue Use* (ICU) memiliki nilai *Path Coefficients* 0,158 sehingga arah hubungannya adalah positif, serta nilai *T-Statistics* dengan nilai 1,684 > 1,960 dan *p values* 0,093 < 0,050 sehingga dinyatakan memiliki pengaruh yang tidak signifikan antara variabel *Satisfaction* (S) dengan variabel *Intention to Continue Use* (ICU) bagi pengguna aplikasi Bibit. Sehingga hipotesis H5: PU → ICU ditolak.

Hipotesis selanjutnya hubungan antara variabel *Perceived Learnability* (PL) dengan variabel *Intention to Continue Use* (ICU) memiliki nilai *Path Coefficient* 0,154 sehingga arah hubungannya adalah positif, serta nilai *T-Statistics* dengan nilai 1,912 > 1,960 dan *p values* 0,056 < 0,050 sehingga dinyatakan memiliki pengaruh yang tidak signifikan antara variabel *Satisfaction* (S) dengan variabel *Intention to Continue Use* (ICU) bagi pengguna aplikasi Bibit. Sehingga hipotesis H6: PL → ICU ditolak.

Hipotesis selanjutnya hubungan antara variabel *Compatibility* (C) dengan variabel *Perceived Usefulness* (PU) memiliki nilai *Path Coefficients* 0,249 sehingga arah hubungannya adalah positif, serta nilai *T-Statistics* dengan nilai 3,871 > 1,960 dan *p values* 0,000 < 0,050 sehingga dinyatakan memiliki pengaruh yang signifikan antara variabel *Compatibility* (C) dengan variabel *Perceived Usefulness* (PU) bagi pengguna aplikasi Bibit. Sehingga hipotesis H7: C → PU diterima.

Selanjutnya ditemukan hubungan antara variabel *Compatibility* (C) dengan variabel *Intention to Continue Use* (ICU) memiliki nilai *Path Coefficients* 0,166 sehingga arah hubungannya adalah positif, serta nilai *T-Statistics* dengan nilai 1.986

> 2,062 dan p values $0,040 < 0,050$ sehingga dinyatakan memiliki pengaruh yang signifikan antara variabel *Compatibility* (C) dengan variabel *Intention to Continue Use* (ICU) dalam penggunaan aplikasi Bibit. Sehingga hipotesis H8: $C \rightarrow ICU$ diterima.

Hipotesis selanjutnya hubungan antara variabel *Social Influence* (SI) dengan variabel *Intention to Continue Use* (ICU) memiliki nilai *Path Coefficients* 0,179 sehingga arah hubungannya adalah positif, serta nilai *T-Statistics* dengan nilai 2,993 > 3,061 dan p values $0,002 < 0,050$ sehingga dinyatakan memiliki pengaruh yang signifikan antara variabel *Social Influence* (SI) dengan variabel *Intention to Continue Use* (ICU) bagi pengguna aplikasi Bibit. Sehingga hipotesis H9: $SI \rightarrow ICU$ diterima.

Hipotesis selanjutnya yaitu hubungan antara variabel *Perceived Security* (PS) dengan variabel *Intention to Continue Use* (ICU) memiliki nilai *Path Coefficients* sebesar -0,009 sehingga arah hubungannya adalah negatif, serta nilai *T-Statistics* dengan nilai 0,104 > 1,960 dan p values $0,917 < 0,050$ sehingga dinyatakan memiliki pengaruh yang tidak signifikan antara variabel *Perceived Security* (PS) dengan variabel *Intention to Continue Use* (ICU) bagi pengguna aplikasi Bibit. Sehingga hipotesis H10: $PS \rightarrow ICU$ ditolak.

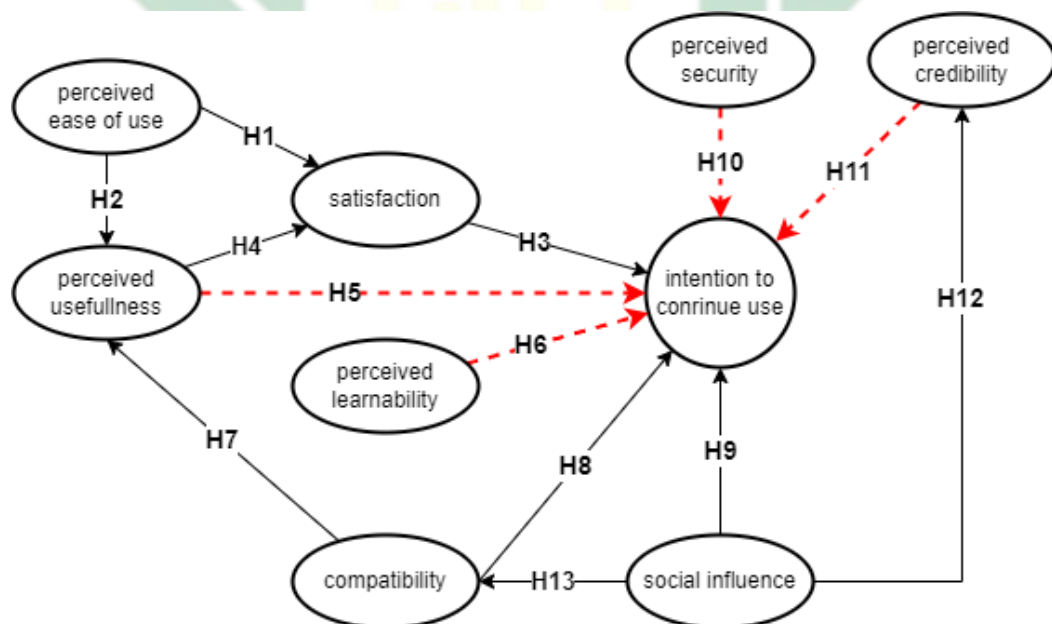
Hipotesis selanjutnya yaitu hubungan antara variabel *Perceived Credibility* (PC) dengan variabel *Intention to Continue Use* (ICU) memiliki nilai *Path Coefficients* sebesar -0,017 sehingga arah hubungannya adalah negatif, serta nilai *T-Statistics* dengan nilai 0,210 > 1,960 dan p values $0,834 < 0,050$ sehingga dinyatakan memiliki pengaruh yang tidak signifikan antara variabel *Perceived Credibility* (PC) dengan variabel *Intention to Continue Use* (ICU) bagi pengguna aplikasi Bibit. Sehingga hipotesis H11: $PC \rightarrow ICU$ ditolak.

Sedangkan hubungan antara variabel *Social Influence* (SI) dengan variabel *Perceived Credibility* (PC) memiliki nilai *Path Coefficients* 0,300 sehingga arah hubungannya adalah positif, serta nilai *T-Statistics* dengan nilai 3,664 > 1,960 dan p values $0,000 < 0,050$ sehingga dinyatakan memiliki pengaruh yang signifikan

antara variabel *Social Influence* (SI) dengan variabel *Perceived Credibility* (PC) bagi pengguna aplikasi Bibit. Sehingga hipotesis H12: SI → PC diterima.

Sedangkan hubungan antara variabel *Social Influence* (SI) dengan variabel *Compatibility* (C) memiliki nilai *Path Coefficients* 0,332 sehingga arah hubungannya adalah positif, serta nilai *T-Statistics* dengan nilai 4,842 > 1,960 dan *p values* 0,000 < 0,050 sehingga dinyatakan memiliki pengaruh yang signifikan antara variabel *Social Influence* (SI) dengan variabel *Perceived Credibility* (PC) bagi pengguna aplikasi Bibit. Sehingga hipotesis H12: SI → PC diterima.

Sehingga dapat disimpulkan dari uji hipotesis terdapat 4 hipotesis tidak didukung karena tidak sesuai. Yaitu H5: PU → ICU, H6: PL → ICU, H10: PS → ICU, dan H11: PC → ICU. Maka hasil uji hipotesis dapat digambarkan pada gambar 4.8 sebagai berikut:



Gambar 4.8 Hasil Pengujian Model Penelitian

4.5 Pembahasan

Penelitian ini diperuntukkan untuk mengetahui pengaruh dari *Usability*, *Social Influence*, *Compatibility*, *Security*, dan *Credibility* terhadap penggunaan aplikasi Bibit. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 4 hipotesis ditolak dan

9 hipotesis diterima yaitu berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan aplikasi Bibit.

4.5.1 Pengaruh Perceived Ease of Use terhadap Satisfaction Penggunaan aplikasi Bibit.

Pada hasil model penelitian ini menghasilkan bahwa hubungan antara *Perceived Ease of Use* dengan *Satisfaction* didukung yaitu berpengaruh secara positif dan signifikan. Hal ini bermaksud bahwa dengan kemudahan yang dirasakan pengguna berpengaruh dalam meningkatkan kepuasan pengguna aplikasi Bibit. Terdapat penelitian yang juga mendukung hipotesis ini yaitu oleh (Hong et al., 2006; Koenig-Lewis et al., 2010; Riquelme & Rios, 2010), bahwa dengan semakin kemudahan suatu sistem dirasakan semakin meningkat kepuasan pengguna. Penelitian yang dilakukan (Sitorus et al., 2019) dimana variabel *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif terhadap variabel *Satisfaction* pada layanan *M-banking* di Indonesia. Namun tidak selaras dengan penelitian mengenai aplikasi digital payment yang menilai pengaruh *Perceived Ease of Use* dengan *Satisfaction* tidak didukung (Kenya, 2022).

Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa kepuasan pengguna dirasakan jika kemudahan dalam mengoperasikan sistem tersebut. Kemudahan yang dirasakan yaitu individu merasa dalam menggunakannya mudah, cepat fleksibel dan menyediakan informasi investasi yang jelas sehingga mudah dipahami. Pentingnya aplikasi Bibit untuk menciptakan sistem yang tidak rumit dan mudah dipahami agar menciptakan kepuasan pada penggunaannya. Hal ini sesuai dengan temuan di lapangan berdasarkan kuesioner, bahwa 109 responden setuju dan 94 responden sangat setuju terhadap kemudahan yang dirasakan oleh pengguna aplikasi Bibit. Selain itu juga terdapat 81 responden setuju dan 116 responden sangat setuju terhadap kegunaan yang dirasakan oleh pengguna aplikasi Bibit. Dari hasil penelitian ini, maka aplikasi Bibit dinilai telah dirasakan kemudahan oleh penggunaannya, oleh karena itu penggunaannya juga merasa puas.

4.5.2 Pengaruh *Perceived Ease of Use* terhadap *Perceived Usefulness* Penggunaan aplikasi Bibit.

Pada hasil model penelitian ini menghasilkan bahwa hubungan antara *Perceived Ease of Use* dengan *Perceived Usefulness* didukung yaitu berpengaruh secara positif dan signifikan. Hal ini bermaksud bahwa dengan adanya kemudahan suatu sistem yang dirasakan pengguna berpengaruh juga dalam kegunaan sistem yang dirasakan oleh pengguna aplikasi Bibit. Penelitian sebelumnya yang mendukung hipotesis ini adalah (Hong et al., 2006; Koenig-Lewis et al., 2010; Riquelme & Rios, 2010), bahwa dengan semakin kemudahan suatu sistem dirasakan semakin meningkat kepuasan pengguna. Penelitian yang dilakukan (Sitorus et al., 2019) dimana variabel *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif terhadap variabel *Perceived Usefulness* pada layanan *M-banking* di Indonesia. Penelitian (Andrea & Suroso, 2022; Shulhan & Oetama, 2019) mengenai aplikasi reksadana Bibit dan Bukareksa dalam penelitian juga menghasilkan *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif terhadap variabel *Perceived Usefulness*. Namun hasil penelitian tidak selaras dengan penelitian mengenai aplikasi digital payment yang menilai pengaruh *Perceived Ease of Use* dengan *Perceived Usefulness* tidak didukung (Kenya, 2022).

Hasil diatas dapat disimpulkan bahwa pengguna merasakan kegunaan suatu sistem dipengaruhi dengan kemudahan yang dirasakan saat mengoperasikannya. Individu merasakan kegunaan aplikasi yaitu dengan aplikasi bibit menciptakan sistem yang membantu dalam berinvestasi menjadi efektif, produktif dan menghemat waktu. Adanya pengaruh dari kemudahan aplikasi Bibit terhadap kegunaan yang dirasakan oleh penggunanya. Hal ini sesuai dengan temuan di lapangan berdasarkan kuesioner, bahwa 93 responden setuju dan 114 responden sangat setuju aplikasi Bibit dapat membantu berinvestasi menjadi cepat dan mudah. Selain itu juga terdapat 129 responden setuju dan 71 responden sangat setuju aplikasi Bibit dapat membantu berinvestasi menjadi efektif dan produktif. Dari hasil penelitian ini, maka aplikasi Bibit dinilai telah dirasakan kemudahan oleh

penggunanya, oleh karena itu penggunanya juga merasa aplikasi Bibit berguna untuk digunakan.

4.5.3 Pengaruh *Satisfaction* terhadap terhadap *Intention to Continue Use* Penggunaan aplikasi Bibit.

Pada hasil model penelitian ini menghasilkan bahwa hubungan antara *Satisfaction* dengan *Intention to Continue Use* didukung yaitu berpengaruh secara positif dan signifikan. Hal ini bermaksud bahwa dengan adanya kepuasan pengguna terhadap sistem yang digunakan berpengaruh juga dalam niat untuk terus menggunakan aplikasi Bibit. Penelitian sebelumnya yang mendukung hipotesis ini adalah oleh (A. Gupta et al., 2020; Humbani & Wiese, 2019; Sitorus et al., 2019) bahwa dengan semakin kepuasan dirasakan oleh pengguna semakin meningkat minat untuk terus menggunakan sistem, maka variabel *Satisfaction* berpengaruh positif terhadap variabel *Intention to Continue Use* pada penggunaan aplikasi Bibit.

Dari penelitian ini menunjukkan ketika individu terus menggunakan aplikasi Bibit, salah satunya dikarenakan kepuasan yang dirasakan oleh penggunanya. Banyak aplikasi menyediakan fitur-fitur yang terus dikembangkan untuk memuaskan pengguna nya agar tetap bisa bertahan dengan kompetitor lainnya. Kepuasan dinilai sebagai faktor penting yang harus diperhatikan sebuah aplikasi agar dapat memperbaiki jika ada suatu hal yang kurang membuat puas penggunanya. Hal ini dilakukan agar pengguna tetap akan menggunakan layanan aplikasi tersebut, dan tidak mengganti ke kompetitor lainnya. Hal ini sesuai dengan temuan di lapangan berdasarkan kuesioner, bahwa 106 responden setuju dan 91 responden sangat setuju aplikasi Bibit memuaskan. Selain itu juga terdapat 102 responden setuju dan 81 responden sangat setuju akan terus menggunakan aplikasi Bibit.

4.5.4 Pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap terhadap *Satisfaction* Penggunaan aplikasi Bibit.

Pada hasil model penelitian ini menghasilkan bahwa hubungan antara *Perceived Usefulness* dengan *Satisfaction* didukung yaitu berpengaruh secara positif dan signifikan. Hal ini bermaksud bahwa kepuasan pengguna aplikasi Bibit dipengaruhi dengan kegunaan atau manfaat yang dirasakan ketika menggunakan aplikasi. Penelitian sebelumnya yang mendukung hipotesis ini adalah oleh (A. Gupta et al., 2020; Humbani & Wiese, 2019; Sitorus et al., 2019) bahwa dengan meningkatnya manfaat atau kegunaan aplikasi maka semakin meningkat kepuasan pengguna, maka variabel *Perceived Usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel *Satisfaction* pada penggunaan aplikasi Bibit.

Dari penelitian ini menunjukkan ketika individu merasakan manfaat kebergunaan yang dirasakan, maka kepuasan pengguna juga meningkat terhadap penggunaan aplikasi Bibit. Aplikasi harus menyediakan manfaat yang dapat memuaskan penggunanya, sehingga dapat meningkatkan kepuasan. Walau hasil dari penelitian ini *Perceived Usefulness* berpengaruh terhadap *Satisfaction*, namun tidak berpengaruh terhadap *Intention to Continue Use*. Hal tersebut menandakan kegunaan suatu aplikasi harus meningkatkan kepuasan penggunanya, karena manfaat yang dirasakan namun pengguna tidak merasakan kepuasan maka belum tentu mempengaruhi niat untuk terus menggunakan aplikasi Bibit. Hal ini sesuai dengan temuan di lapangan berdasarkan kuesioner, bahwa 104 responden setuju dan 96 responden sangat setuju aplikasi Bibit membantu dalam berinvestasi. Selain itu juga terdapat 102 responden setuju dan 81 responden sangat setuju aplikasi Bibit memuaskan.

4.5.5 Pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap terhadap *Intention to Continue Use* Penggunaan aplikasi Bibit.

Pada hasil model penelitian ini menghasilkan bahwa hubungan antara *Perceived Usefulness* dengan *Intention to Continue Use* tidak didukung yaitu berpengaruh secara positif dan tidak signifikan. Hal ini berarti bahwa tidak adanya hubungan dengan kegunaan sistem dengan niat untuk terus menggunakannya. Hal ini bertentangan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sitorus et al., 2019). Bertentangan juga dengan penelitian mengenai faktor yang mempengaruhi

penggunaan aplikasi reksadana (Andrea & Suroso, 2022; Shulhan & Oetama, 2019), bahwa *Perceived Usefulness* berpengaruh dengan niat untuk menggunakan sistem aplikasi investasi. Namun hasil penelitian ini selaras dengan penelitian (Humbani & Wiese, 2019; Sandy & Firdausy, 2021) menyatakan tidak adanya pengaruh kegunaan yang dirasakan pengguna dengan niat untuk terus menggunakan aplikasi. Hal ini dikarenakan pengguna tidak masalah jika tidak menggunakan aplikasi investasi dalam kesehariannya, masyarakat belum tentu semuanya melakukan investasi di setiap harinya. Juga adanya opsi lebih memilih berinvestasi tidak secara online dalam aplikasi, namun secara langsung. Sehingga muncul asumsi bahwa *Perceived Usefulness* (Kemudahan Yang Dirasakan) berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap *Intention to Continue Use* (Niat Untuk Terus Menggunakan) pada aplikasi Bibit.

4.5.6 Pengaruh *Perceived Learnability* terhadap terhadap *Intention to Continue Use* Penggunaan aplikasi Bibit.

Pada hasil model penelitian ini menghasilkan bahwa hubungan antara *Perceived Learnability* dengan *Intention to Continue Use* tidak didukung yaitu berpengaruh secara positif dan tidak signifikan. Hal ini berarti bahwa tidak adanya hubungan dengan persepsi pembelajaran pengguna terhadap sistem dengan niat untuk terus menggunakannya. Hal ini bertentangan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sitorus et al., 2019) mengenai aplikasi *M-banking*. Hal ini dikarenakan pengguna tidak mempertimbangkan dalam proses mempelajari dalam menggunakan aplikasi Bibit, hal tersebut tidak berpengaruh terhadap niat untuk terus menggunakan aplikasi Bibit. Proses pembelajaran dalam menggunakan aplikasi dianggap dapat dilalui dan menjadi tantangan dalam menggunakan aplikasi. Mengingat demografi responden paling banyak adalah umur sekitar 21 tahun, yang mana dianggap terbiasa mempelajari teknologi. Sehingga muncul asumsi bahwa *Perceived Learnability* (Persepsi Pembelajaran) berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap *Intention to Continue Use* (Niat Untuk Terus Menggunakan) pada aplikasi Bibit. Hal ini sesuai dengan temuan di lapangan berdasarkan kuesioner, bahwa 24 responden netral dengan cepatnya dalam

mempelajari aplikasi Bibit, 25 responden netral bahwa aplikasi Bibit mudah mengingat cara menggunakannya, dan 41 responden netral cepat dan handal dalam menggunakannya.

4.5.7 Pengaruh *Compatibility* terhadap terhadap *Perceived Usefulness* Penggunaan aplikasi Bibit.

Pada hasil model penelitian ini menghasilkan bahwa hubungan antara *Compatibility* dengan *Perceived Usefulness* didukung yaitu berpengaruh secara positif dan signifikan. Hal ini bermaksud bahwa dengan adanya kompatibilitas atau aplikasi tersebut sesuai dan cocok kepada penggunanya berpengaruh terhadap manfaat yang akan dirasakan penggunanya. Penelitian sebelumnya yang mendukung hipotesis ini adalah (Koenig-Lewis et al., 2010), bahwa dengan semakin kompatibilitas suatu sistem semakin meningkat manfaat yang dirasakan pengguna. Penelitian yang dilakukan (Sitorus et al., 2019) dimana variabel *Compatibility* berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel *Perceived Usefulness* pada layanan *M-banking* di Indonesia.

Hasil diatas dapat disimpulkan bahwa pengguna merasakan kegunaan suatu sistem dipengaruhi dengan kompatibilitas atau kecocokan aplikasi Bibit dalam menggunakannya. Kompatibilitas yang dimaksud disini adalah aplikasi Bibit harus menyiapkan aplikasi yang sesuai dengan cara kerja dan gaya berinvestasi penggunanya. Hal ini sesuai dengan temuan di lapangan berdasarkan kuesioner, bahwa 104 responden setuju dan 96 responden sangat setuju aplikasi Bibit sesuai dengan cara kerja investasi penggunanya. Selain itu juga 81 responden setuju dan 116 responden sangat setuju terhadap kegunaan yang dirasakan oleh pengguna aplikasi Bibit. Dari hasil penelitian ini *Compatibility* berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel *Perceived Usefulness* sehingga aplikasi Bibit dirasa sudah cocok dan sesuai dengan penggunanya sehingga pengguna dapat merasakan kegunaan dan manfaat aplikasi Bibit.

4.5.8 Pengaruh *Compatibility* terhadap terhadap *Intention to Continue Use* Penggunaan aplikasi Bibit.

Pada hasil model penelitian ini menghasilkan bahwa hubungan antara *Compatibility* dengan *Intention to Continue Use* didukung yaitu berpengaruh secara positif dan signifikan. Hal ini bermaksud bahwa dengan adanya kompatibilitas atau aplikasi tersebut sesuai dan cocok kepada penggunanya berpengaruh terhadap minat untuk terus menggunakannya. Penelitian sebelumnya yang mendukung hipotesis ini adalah (Al-jabri & Sohail, 2012; Koenig-Lewis et al., 2010), bahwa dengan semakin kompatibilitas suatu sistem semakin meningkat minat untuk menggunakan sistem. Penelitian yang dilakukan (Sitorus et al., 2019) dimana variabel *Compatibility* berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel *Intention to Continue Use* pada layanan *M-banking* di Indonesia.

Hasil diatas dapat disimpulkan bahwa minat untuk terus menggunakan suatu sistem dipengaruhi dengan kompatibilitas atau kecocokan aplikasi Bibit dalam menggunakannya. Ini juga berhubungan dengan hipotesis lainnya, jika aplikasi Bibit dirasa telah memiliki kompatibilitas akan mempengaruhi kemudahan yang dirasakan pengguna, dan kemudahan yang dirasakan dengan kompatibilitas sendiri juga mempengaruhi minat untuk terus menggunakan aplikasi Bibit. Hal ini sesuai dengan temuan di lapangan berdasarkan kuesioner, bahwa 104 responden setuju dan 96 responden sangat setuju aplikasi Bibit sesuai dengan cara kerja investasi penggunanya. Selain itu juga terdapat 102 responden setuju dan 81 responden sangat setuju akan terus menggunakan aplikasi Bibit. Dari hasil penelitian ini *Compatibility* berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel *Intention to Continue Use* sehingga aplikasi Bibit dirasa sudah cocok dan sesuai dengan penggunanya sehingga pengguna dapat meningkatkan minat untuk terus menggunakan aplikasi Bibit.

4.5.9 Pengaruh *Social Influence* terhadap terhadap *Intention to Continue Use* Penggunaan aplikasi Bibit.

Pada hasil model penelitian ini menghasilkan bahwa hubungan antara *Social Influence* dengan *Intention to Continue Use* didukung yaitu berpengaruh secara positif dan signifikan. Hal ini bermaksud bahwa dengan adanya pengaruh sosial dari masyarakat sekitarnya terhadap minat untuk terus menggunakan suatu aplikasi. Penelitian sebelumnya yang mendukung hipotesis ini adalah (K. P. Gupta et al., 2019; Riquelme & Rios, 2010), bahwa dengan semakin pengaruh sosial dari sekitar dapat meningkatkan minat untuk menggunakan sistem. Penelitian yang dilakukan (Sitorus et al., 2019) dimana variabel *Social Influence* berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel *Intention to Continue Use* pada layanan *M-banking* di Indonesia.

Hasil diatas dapat disimpulkan bahwa minat untuk terus menggunakan suatu sistem dipengaruhi dengan pengaruh sosial. Individu cenderung ikut terpengaruh jika masyarakat sekitarnya juga terus menggunakan aplikasi Bibit untuk berinvestasi. Masyarakat yang biasanya memberikan pengaruh seperti orang terdekat; kerabat dan teman, serta orang penting di masyarakat tersebut jika menggunakan suatu sistem dapat mempengaruhi orang lain untuk juga terus menggunakannya. Hal ini sesuai dengan temuan di lapangan berdasarkan kuesioner, bahwa 91 responden setuju dan 67 responden sangat setuju orang terdekat mengajak untuk menggunakan aplikasi Bibit. Selain itu juga terdapat 102 responden setuju dan 81 responden sangat setuju akan terus menggunakan aplikasi Bibit. Pada hasil penelitian ini, pengaruh sosial (*Social Influence*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat untuk menggunakan (*Intention to Continue Use*) pada aplikasi Bibit.

4.5.10 Pengaruh *Perceived Security* terhadap terhadap *Intention to Continue Use* Penggunaan aplikasi Bibit.

Pada hasil model penelitian ini menghasilkan bahwa hubungan antara *Perceived Security* dengan *Intention to Continue Use* tidak didukung yaitu berpengaruh secara negatif dan tidak signifikan. Hal ini berarti bahwa tidak adanya hubungan dengan persepsi keamanan dengan niat untuk terus menggunakan suatu sistem. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian (Aprilia et al., 2022; Lim et

al., 2018) yang menyatakan tidak ada hubungan langsung antara *Perceived Security* terhadap niat untuk terus menggunakan aplikasi *fintech*. Namun hasil ini bertentangan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Merhi et al., 2019; Sitorus et al., 2019) bahwa adanya pengaruh antara *Perceived Security* terhadap niat untuk terus menggunakan aplikasi *M-banking*. Hal ini dikarenakan tidak ada pengaruh langsung antara keamanan suatu sistem dengan niat menggunakan aplikasi. Keamanan yang dimaksud adalah, menjaga privasi informasi penggunanya, serta keamanan ketika melakukan transaksi investasi. Oleh karena itu hasil penelitian ini, pengaruh persepsi keamanan sistem, belum tentu orang berminat untuk melakukan investasi di aplikasi Bibit.

4.5.11 Pengaruh *Perceived Credibility* terhadap terhadap *Intention to Continue Use* Penggunaan aplikasi Bibit.

Pada hasil model penelitian ini menghasilkan bahwa hubungan antara *Perceived Credibility* dengan *Intention to Continue Use* tidak didukung yaitu berpengaruh secara negatif dan tidak signifikan. Hal ini berarti bahwa tidak adanya hubungan dengan persepsi kredibilitas dengan niat untuk terus menggunakan suatu sistem. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian (Adaji & Vassileva, 2017) yang menyatakan tidak ada hubungan langsung antara *Perceived Credibility* terhadap niat untuk terus menggunakan suatu sistem. Namun hasil penelitian ini bertentangan dengan model penelitian yang dilakukan oleh (K. P. Gupta et al., 2019; Sitorus et al., 2019) bahwa adanya pengaruh antara *Perceived Credibility* terhadap niat untuk terus menggunakan aplikasi *M-banking*. Hal ini dikarenakan tidak ada pengaruh langsung antara kredibilitas suatu sistem dengan niat menggunakan aplikasi. Kredibilitas sendiri adalah ketika pengguna percaya dan mengandalkan layanan tersebut. Oleh karena itu, dengan adanya kredibilitas aplikasi, belum tentu orang berminat untuk melakukan investasi di aplikasi Bibit.

4.5.12 Pengaruh *Social Influence* terhadap terhadap *Perceived Credibility* Penggunaan aplikasi Bibit.

Pada hasil model penelitian ini menghasilkan bahwa hubungan antara *Social Influence* dengan *Perceived Credibility* didukung yaitu berpengaruh secara positif dan signifikan. Hal ini bermaksud bahwa dengan adanya pengaruh sosial dari masyarakat sekitarnya terhadap tingkat kredibilitas aplikasi. Penelitian sebelumnya yang mendukung hipotesis ini adalah (K. P. Gupta et al., 2019), bahwa dengan semakin pengaruh sosial dari sekitar dapat mempengaruhi kredibilitas sistem. Penelitian yang dilakukan (Sitorus et al., 2019) dimana variabel *Social Influence* berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel *Perceived Credibility* pada layanan *M-banking* di Indonesia.

Hasil diatas dapat disimpulkan bahwa kredibilitas suatu sistem dipengaruhi dengan pengaruh sosial. Kepercayaan akan kredibilitas suatu sistem dapat disebabkan pengaruh bagaimana masyarakat sosial di sekitarnya memandang aplikasi tersebut. Bagaimana orang terdekat seperti kerabat teman serta orang yang dianggap penting atau terkenal dalam memandang suatu aplikasi. Pada hasil penelitian ini, pengaruh sosial (*Social Influence*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kredibilitas (*Perceived Credibility*) pada aplikasi Bibit. Hal ini sesuai dengan temuan di lapangan berdasarkan kuesioner, bahwa 91 responden setuju dan 67 responden sangat setuju orang terdekat mengajak untuk menggunakan aplikasi Bibit. Selain itu juga terdapat 118 responden setuju dan 80 responden sangat setuju aplikasi Bibit dapat diandalkan layanan yang disediakan.

4.5.13 Pengaruh *Social Influence* terhadap terhadap *Compatibility* Penggunaan aplikasi Bibit.

Pada hasil model penelitian ini menghasilkan bahwa hubungan antara *Social Influence* dengan *Compatibility* didukung yaitu berpengaruh secara positif dan signifikan. Hal ini bermaksud bahwa dengan adanya pengaruh sosial dari masyarakat sekitarnya terhadap kompatibilitas aplikasi yang dirasakan pengguna. Penelitian sebelumnya yang mendukung hipotesis ini adalah (Sitorus et al., 2019) dimana variabel *Social Influence* berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel *Compatibility* pada layanan *M-banking* di Indonesia.

Hasil diatas dapat disimpulkan bahwa kompatibilitas suatu sistem dipengaruhi dengan pengaruh sosial. Maksudnya kompatibilitas adalah kecocokan dengan cara kinerja dan gaya hidup pengguna dan hal tersebut dapat dipengaruhi dengan masyarakat sosial di sekitar pengguna seperti keluarga, teman, atau tokoh penting yang dikenal. Hal ini sesuai dengan temuan di lapangan berdasarkan kuesioner, bahwa 91 responden setuju dan 67 responden sangat setuju orang terdekat mengajak untuk menggunakan aplikasi Bibit. Selain itu juga terdapat 104 responden setuju dan 96 responden sangat setuju aplikasi Bibit sesuai dengan cara kerja investasi penggunaannya. Pada hasil penelitian ini, pengaruh sosial (*Social Influence*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap pengaruh sosial (*Social Influence*) pada aplikasi Bibit.

Berikut ringkasan semua hasil hipotesis penelitian ini, disajikan dalam tabel 4.17 beserta keterangan hasil hipotesisnya.

Tabel 4.17 Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis

Hipotesis	Path Coefficient	Keterangan
H1	PEOU → S	Diterima
H2	PEOU → PU	Diterima
H3	S → ICU	Diterima
H4	PU → S	Diterima
H5	PU → ICU	Ditolak
H6	PL → ICU	Ditolak
H7	C → PU	Diterima
H8	C → ICU	Diterima
H9	SI → ICU	Diterima
H10	PS → ICU	Ditolak
H11	PC → ICU	Ditolak
H12	SI → PC	Diterima
H13	SI → C	Diterima

Dari keterangan hasil diatas dapat dikatakan terdapat 9 hipotesis diterima dan 3 hipotesis ditolak. Hipotesis yang diterima antara lain adalah *Perceived Ease of Use (PEOU) → Satisfaction (S)*, *Perceived Ease of Use (PEOU) → Perceived Usefulness (PU)*, *Satisfaction (S) → Intention to Continue Use (ICU)*, *Perceived Usefulness (PU) → Satisfaction (S)*, *Compatibility (C) → Perceived Usefulness (PU)*, *Compatibility (C) → Intention to Continue Use (ICU)*, *Social Influence (SI) → Intention to Continue Use (ICU)*, *Social Influence (SI) → Perceived Credibility (PC)*, dan *Social Influence (SI) → Compatibility (C)*. Lalu hipotesis yang ditolak antara lain adalah *Perceived Usefulness (PU) → Intention to Continue Use (ICU)*, *Perceived Learnability (PL) → Intention to Continue Use (ICU)*, *Perceived Security (PS) → Intention to Continue Use (ICU)*, dan *Perceived Credibility (PC) → Intention to Continue Use (ICU)*.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur model mengenai penggunaan aplikasi Bibit. Penggunaan yang difokuskan adalah niat untuk terus menggunakan aplikasi Bibit. Berdasarkan penjelasan penelitian yang telah dituliskan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian pengaruh *Usability*, *Social Influence*, *Compatibility*, *Security*, dan *Credibility* terhadap penggunaan aplikasi Bibit. Hasil penelitian yang dilakukan menggunakan bantuan aplikasi *SmartPLS 3*, menemukan tidak semua hipotesis diterima. Dari 13 hipotesis yang dirancang, 9 diterima, 4 lainnya ditolak. Diketahui faktor yang mempengaruhi secara positif dan signifikan terhadap niat untuk terus menggunakan aplikasi Bibit adalah *Satisfaction*, *Compatibility* dan *Social Influence*. Sedangkan *Perceived Usefulness* tidak secara langsung berpengaruh positif secara signifikan terhadap niat untuk terus menggunakan aplikasi Bibit, namun berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Satisfaction* dan *Perceived Usefulness*. Begitu pula dengan variabel *Perceived Ease of Use* yang langsung berpengaruh positif secara signifikan terhadap *Satisfaction*. Faktor yang berpengaruh tidak signifikan terhadap niat untuk terus menggunakan aplikasi Bibit adalah *Perceived Learnability*, *Perceived Security*, dan *Perceived Credibility*. Penelitian juga membuktikan bahwa faktor *Social Influence* mempengaruhi positif secara signifikan terhadap *Compatibility*, dan *Perceived Credibility*.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian diatas, maka terdapat saran sebagai berikut:

1. Bagi Aplikasi Bibit

Aplikasi bibit dapat meningkatkan kepuasan pengguna, karena merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap niat untuk terus menggunakan aplikasi Bibit. Lalu untuk meningkatkan kepuasan pengguna dapat meningkatkan kemudahan dan kegunaan pada aplikasi,

untuk meningkatkan kegunaan aplikasi dapat melihat pengaruh dari kemudahan dan kompatibilitas atau kecocokan aplikasi terhadap penggunaannya.

2. Bagi penelitian selanjutnya

Terdapat hal-hal yang masih perlu di perluas kembali dalam penelitian ini. Beberapa yaitu penelitian selanjutnya lebih fokus terhadap kriteria pengguna aplikasi Bibit, seperti lama penggunaan dan jumlah transaksi. Proses mengumpulkan data tidak hanya bentuk kuesioner saja, bisa melakukan wawancara terhadap penggunaannya. Serta proses pengolahan data dapat menggunakan metode dan aplikasi bantuan lainnya. Serta menambahkan variabel-variabel lain yang berhubungan dari penelitian-penelitian lain, sehingga muncul model baru untuk mengukur penggunaan aplikasi Bibit.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Adaji, I., & Vassileva, J. (2017). Perceived Effectiveness , Credibility and Continuance Intention in E- commerce : A Study of Amazon. *Persuasive Technology Conference, 1*(March). <https://doi.org/10.1007/978-3-319-55134-0>
- Adhi Putra, A. D., & Juanita, S. (2021). Analisis Sentimen pada Ulasan pengguna Aplikasi Bibit Dan Bareksa dengan Algoritma KNN. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(2), 636–646. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i2.962>
- Al-jabri, I. M., & Sohail, M. S. (2012). *MOBILE BANKING ADOPTION : APPLICATION OF DIFFUSION OF INNOVATION THEORY*. 13(4), 379–391.
- Andrea, J. A., & Suroso, J. S. (2022). Analisis Faktor-Fator yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi Investasi Reksadana Online pada Generasi Millennial dan Generasi Z. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*, 7(1), 32–52. <https://doi.org/10.24235/itej.v7i1.99>
- Aprilia, C., Amalia, R., & Kuala, U. S. (2022). HOW PERCEIVED SECURITY INFLUENCES CONTINUANCE INTENTION TO USE MOBILE WALLET. *Jurnal Minds: Manajemen Ide Dan Inspirasi Vol.*, 9(2), 271–288. <https://doi.org/10.24252/minds.v9i2.30083>
- Arifin, Z. (2007). *Teori Keuangan Dan Pasar Modal*. Yogyakarta: EKONISIA.
- Baptista, G., & Oliveira, T. (2015). Understanding mobile banking: The unified theory of acceptance and use of technology combined with cultural moderators. *Computers in Human Behavior*, 50, 418–430. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.04.024>
- Barnum, C. M. (2011). *Usability Testing Essentials: Ready, Set... Test!*, Burlington: Elsevier.

- Belson, H., & Ho, J. (2012). *A Fresh Graduate's Guide to Software Development Tools and Technologies; Chapter 2: Usability*.
- Brown, I., Cajee, Z., Davies, D., & Stroebel, S. (2003). Cell phone banking: predictors of adoption in South Africa—an exploratory study. *International Journal of Information Management*, 23(5), 381–394.
[https://doi.org/10.1016/S0268-4012\(03\)00065-3](https://doi.org/10.1016/S0268-4012(03)00065-3)
- Chaouali, W., Ben Yahia, I., & Souiden, N. (2016). The interplay of counter-conformity motivation, social influence, and trust in customers' intention to adopt Internet banking services: The case of an emerging country. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 28, 209–218.
<https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2015.10.007>
- Chawla, D., & Joshi, H. (2019). Consumer attitude and intention to adopt mobile wallet in India – An empirical study. *International Journal of Bank Marketing*, 37(7), 1590–1618. <https://doi.org/10.1108/IJBM-09-2018-0256>
- Dabholkar, P. A. (1996). Consumer evaluations of new technology-based self-service options: An investigation of alternative models of service quality. *International Journal of Research in Marketing*, 13(1), 29–51.
[https://doi.org/10.1016/0167-8116\(95\)00027-5](https://doi.org/10.1016/0167-8116(95)00027-5)
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3), 319–339. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Dewi, E. K., & Rahadi, R. A. (2020). A Conceptual Study of Technology Adoption of Online Mutual Fund Investment Platform. *European Journal of Business and Management Research*, 5(3), 1–5.
<https://doi.org/10.24018/ejbmr.2020.5.3.334>
- Erdem, T., & Swait, J. (2004). Brand Credibility, Brand Consideration, and Choice. *Journal of Consumer Research*, 31(1), 191–198.
<https://doi.org/10.1086/383434>

- Firmansyah, I. A., Yasirandi, R., & Utomo, R. G. (2021). The influence of efficacy, credibility, and normative pressure to M-banking adoption level in Indonesia. *Procedia Computer Science*, 197(2021), 51–60. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.117>
- Fornell, C., & Larcker, D. F. (1981). Evaluating Structural Equation Models with Unobservable Variables and Measurement Error. *Journal of Marketing Research*, 18(1), 39. <https://doi.org/10.2307/3151312>
- Ghozali. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23* (8th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2014). *Structural Equation Modeling Metode Alternative Dengan Partial Least Square (PLS)*. Semarang: UNDIP.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25* (A. Tejkusumo (ed.); 9th ed.). Semarang: UNDIP.
- Gupta, A., Yousaf, A., & Mishra, A. (2020). How pre-adoption expectancies shape post-adoption continuance intentions: An extended expectation-confirmation model. *International Journal of Information Management*, 52, 102094. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102094>
- Gupta, K. P., Manrai, R., & Goel, U. (2019). Factors influencing adoption of payments banks by Indian customers: extending UTAUT with perceived credibility. *Journal of Asia Business Studies*, 13(2), 173–195. <https://doi.org/10.1108/JABS-07-2017-0111>
- Hong, S., Thong, J. Y. L., & Tam, K. Y. (2006). Understanding continued information technology usage behavior: A comparison of three models in the context of mobile internet. *Decision Support Systems*, 42(3), 1819–1834. <https://doi.org/10.1016/j.dss.2006.03.009>
- Humbani, M., & Wiese, M. (2019). An integrated framework for the adoption and continuance intention to use mobile payment apps. *International Journal of Bank Marketing*, 37(2), 646–664. [<http://digilib.uinsby.ac.id/http://digilib.uinsby.ac.id/http://digilib.uinsby.ac.id/>](https://doi.org/10.1108/IJBM-03-2018-</p></div><div data-bbox=)

- Jeff, R., & Dana, C. (2008). *Handbook of Usability Testing*.
- Jefuna, N., & Erdiansyah, R. (2022). Pengaruh Citra Merek, Brand Trust dan Brand Awareness terhadap Loyalitas Merek Aplikasi Investasi Reksadana Bibit.id di Kalangan Generasi Z. *Kiwari*, 1(1), 119.
<https://doi.org/10.24912/ki.v1i1.15593>
- Jogiyanto. (2011). *Konsep dan Aplikasi Structural Equation Modeling Berbasis Varian Dalam Penelitian*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.
- Kajol, K., Singh, R., & Paul, J. (2022). Adoption of digital financial transactions: A review of literature and future research agenda. *Technological Forecasting and Social Change*, 184(August), 121991.
<https://doi.org/10.1016/j.techfore.2022.121991>
- Kenyta, C. (2022). *Analysis of the Effect of Perceived Usefulness , Perceived Ease of Use , and Trust of Security on Customer Loyalty through Customer Satisfaction on the OVO Application*. 2(2), 14–25.
<https://doi.org/10.37715/rmbe.v2i2.3347>
- Koenig-Lewis, N., Palmer, A., & Moll, A. (2010). Predicting young consumers' take up of mobile banking services. *International Journal of Bank Marketing*, 28(5), 410–432. <https://doi.org/10.1108/02652321011064917>
- Lim, S. H., Kim, D. J., Hur, Y., Park, K., Hun, S., Kim, D. J., Hur, Y., & Park, K. (2018). An Empirical Study of the Impacts of Perceived Security and Knowledge on Continuous Intention to Use Mobile Fintech Payment Services. *International Journal of Human–Computer Interaction*.
<https://doi.org/10.1080/10447318.2018.1507132>
- Lin, H.-F. (2011). An empirical investigation of mobile banking adoption: The effect of innovation attributes and knowledge-based trust. *International Journal of Information Management*, 31(3), 252–260.
<https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2010.07.006>

- Lipsey, R. G., Courant, P. N., Purvis, D. D., & Steiner, P. O. (1997). *Pengantar Makroekonomi*. Bina Rupa Aksara.
- Luarn, P., & Lin, H.-H. (2005). Toward an understanding of the behavioral intention to use mobile banking. *Computers in Human Behavior*, *21*(6), 873–891. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2004.03.003>
- Lund, A. M. (2001). Measuring usability with the USE questionnaire. *Usability Interface*, *8*(2), 3–6.
- Merhi, M., Hone, K., & Tarhini, A. (2019). A cross-cultural study of the intention to use mobile banking between Lebanese and British consumers: Extending UTAUT2 with security, privacy and trust. *Technology in Society, ELSEVIER*, *59*(C). <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2019.101151>
- Moore, G. C., & Benbasat, I. (1991). Development of an Instrument to Measure the Perceptions of Adopting an Information Technology Innovation. *Information Systems Research*, *2*(3), 192–222. <https://doi.org/10.1287/isre.2.3.192>
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. AP Professional.
- Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability*. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Riquelme, H. E., & Rios, R. E. (2010). The moderating effect of gender in the adoption of mobile banking. *International Journal of Bank Marketing*, *28*(5), 328–341. <https://doi.org/10.1108/02652321011064872>
- Sandy, E., & Firdausy, C. M. (2021). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use dan Trust terhadap Minat Konsumen dalam Penggunaan Ulang Go-Pay di Kota Jakarta. *Jurnal Manajemen Bisnis Dan Kewirausahaan*, *5*(1), 22. <https://doi.org/10.24912/jmbk.v5i1.10275>
- Saphira Putri, S., Alhakim, A., Nuraini, R., & Utama Chandra, Y. (2022). Factors of Behavioral Intention and Use Behavior on Mutual Fund Mobile

Applications in Indonesia: A Systematic Literature Review. *IEOM Society International*, January 2021, 3399–3410.

<https://ieomsociety.org/proceedings/2022istanbul/619.pdf>

Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research Methods for Business. Angewandte Chemie International Edition* (7th ed., V).

Sensuse, D. I., & Prayoga, S. H. (2012). ANALISIS USABILITY PADA APLIKASI BERBASIS WEB DENGAN MENGADOPSI MODEL KEPUASAN PENGGUNA (USER SATISFACTION). *Jurnal Sistem Informasi*, 6(1), 70. <https://doi.org/10.21609/jsi.v6i1.278>

Shulhan, F., & Oetama, R. S. (2019). Analysis of Actual System Use from Bukareksa Mutual Fund Feature Using Technology Acceptance Model. *Proceedings of 2019 International Conference on Information Management and Technology, ICIMTech 2019, August*, 186–191. <https://doi.org/10.1109/ICIMTech.2019.8843752>

Sitorus, H. M., Govindaraju, R., Wiratmadja, D. I. I. I., & Sudirman, I. (2019). Examining the Role of Usability, Compatibility and Social Influence in Mobile Banking Adoption in Indonesia. *International Journal of Technology*, 10(2), 351. <https://doi.org/10.14716/ijtech.v10i2.886>

Sugiyono, P. . (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

Sukamitko, A. (1988). Alternatif Investasi Melalui Reksadana. *Prespektif* 3, 2.

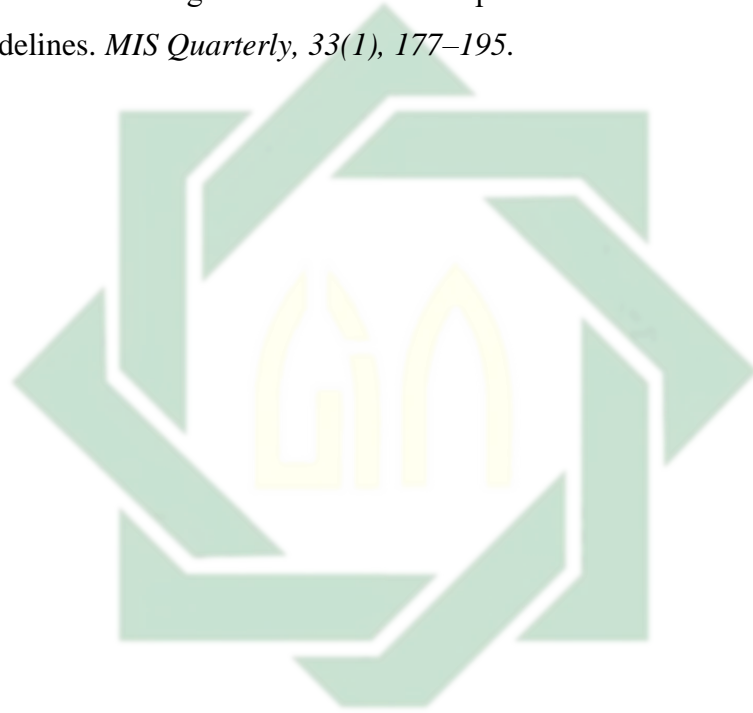
Venkatesh, Viswanath, James Y. L. Thong, X. X. (2012). Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology by Viswanath Venkatesh, James Y.L. Thong, Xin Xu :: SSRN. *Forthcoming in MIS Quarterly*, 36(1), 157–178. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2002388

Venkatesh, Morris, Davis, & Davis. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS Quarterly*, 27(3), 425. <https://doi.org/10.2307/30036540>

Wang, Y., Wang, Y., Lin, H., & Tang, T. (2003). Determinants of user acceptance of Internet banking: an empirical study. *International Journal of Service Industry Management*, 14(5), 501–519.

<https://doi.org/10.1108/09564230310500192>

Wetzels, M., Odekerken-Schröder, G., & Oppen, C. V. (2009). Assessing Using PLS Path Modeling Hierarchical and Empirical Construct Models : Guidelines. *MIS Quarterly*, 33(1), 177–195.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A