



---

**ANALISIS PENERIMAAN TEKNOLOGI KEUANGAN (*FINTECH*)  
TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI *FINTECH* OVO**

**Rizka Safitri <sup>1)</sup>, Miftah Andriansyah <sup>2)</sup>**  
**Universitas Gunadarma**

---

**INFORMASI ARTIKEL**

*Dikirim : 18 Maret 2020*  
*Revisi pertama : 03 April 2020*  
*Diterima : 10 April 2020*  
*Tersedia online : 30 April 2020*

---

*Kata Kunci: Fintech, Financial  
Technology, OVO, UTAUT 2, TTF*

---

*Email : [rhiskasafitri@gmail.com](mailto:rhiskasafitri@gmail.com) <sup>1)</sup>,  
[miftah.andriansyah@gmail.com](mailto:miftah.andriansyah@gmail.com) <sup>2)</sup>*

---

**ABSTRAK**

*Teknologi Keuangan (Fintech) adalah inovasi baru dalam hal layanan keuangan. Inovasi yang terjadi di sektor keuangan yang mendapat perubahan dalam teknologi modern, memiliki ruang untuk tumbuh dan berkembang. Ada banyak jenis dan pilihan fintech saat ini yang menawarkan pilihan di bidang pembayaran, pinjaman dan yang membentuk agregator, crowdfunding dan lainnya. Untuk alasan ini, setiap fintech harus merencanakan strategi bisnis yang tepat dan melakukan faktor apa yang harus digunakan pengguna menggunakan aplikasi fintech. Penilaian faktor penerimaan dan penggunaan aplikasi fintech dapat dianalisis dengan menggunakan Teori Persatuan Penerimaan dan Penggunaan Teknologi 2 (UTAUT2) dan metode Task Technology Fit (TTF). Metode UTAUT2 digunakan untuk menganalisis faktor penerimaan, sedangkan TTF untuk menganalisis faktor penggunaan. Metode UTAUT2 dan TTF, jika terintegrasi, akan menghasilkan faktor pengukuran pengujian yang rumit. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sampel 100 data, kuesioner dilakukan secara online dan offline.*

## PENDAHULUAN

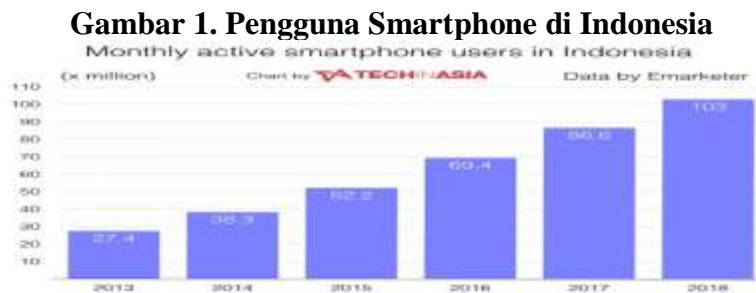
### Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi membuat segala aktivitas manusia menjadi lebih mudah baik dibidang ekonomi dan social. Pada perkembangan teknologi saat ini dibutuhkan inovasi-inovasi baru agar semua kegiatan manusia menjadi efisien, aman, cepat dan nyaman, terutama pada bidang keuangan. Dengan perkembangan teknologi yang sangat maju, bidang financial juga memiliki perkembangan ke arah yang lebih efisien dan modern. Dalam bidang perekonomian dunia saat ini sangat penting untuk memberikan inovasi teknologi didalamnya. Teknologi dan financial memiliki hubungan yang berkaitan. Saat ini telah hadir teknologi yang mengarah pada inovasi finansial dengan sentuhan teknologi modern di bidang jasa yang bernama Financial Technology (*Fintech*).

*The National Digital Research Center* (NDRC) menyatakan bahwa *fintech* adalah suatu inovasi baru gabungan antara layanan keuangan dengan teknologi modern (Aditya Hadi Pratama, 2017). *Fintech* merupakan penyesuaian dalam bentuk nyata dari sektor financial terhadap perkembangan teknologi dimana transaksi yang sebelumnya berbentuk fisik saat ini di konversi menjadi digital. *Fintech* memiliki peran dalam memaksimalkan penggunaan teknologi untuk mengubah, mempercepat atau mempertajam berbagai aspek dari layanan keuangan yang tersedia saat ini, mulai dari metode pembayaran, transfer dana, pinjaman, pengumpulan dana hingga pengelolaan asset.

Asosiasi Fintech Indonesia mencatat loncatan pertumbuhan dari 6% di tahun 2011-2012, menjadi 9% di tahun 2013-2014, kemudian melambung menjadi 78% antara tahun 2015-2016. Angka ini pun diprediksi terus bertambah sejalan dengan masih besarnya potensi pasar Indonesia (*Fintech* Indonesia). Kehadiran *fintech* di Indonesia disambut baik oleh pemerintah dan regulator. Presiden Indonesia era 2014-2019 berharap *fintech* dapat berperan untuk memfasilitasi pembiayaan usaha mikro dan mengkoneksikan kebutuhan pembiayaan usaha di berbagai penjuru tanah air, yang muara nya untuk meningkatkan inklusi keuangan. Di Indonesia, teknologi keuangan telah diatur oleh Bank Indonesia di Peraturan Bank Indonesia (PBI) No 18/40/PBI/2016 tentang pelaksanaan proses transaksi pembayaran. Undang-undang tersebut diatur menurut UU No. 23 tahun 1999 tentang Bank Indonesia, UU No 11 tahun 2008 tentang informasi dan Transaksi Elektronik, dan UU No 3 tahun 2011 tentang Transfer Dana.

Perkembangan *fintech* tidak lepas dari pengaruh meningkat nya pengguna perangkat mobile dan internet di Indonesia. Indonesia adalah “raksasa teknologi digital asia yang sedang tidur”. Jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 250 juta jiwa adalah pasar yang besar. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mengungkapkan pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta orang (Kominfo.go.id). Fakta lainnya menunjukkan bahwa 60 juta penduduk Indonesia memiliki gadget, atau urutan kelima dunia terbanyak kepemilikan gadget. Lembaga Riset Digital Marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi Negara dengan pengguna aktif smartphone terbesar keempat setelah Cina, India dan Amerika.



Sumber: Tech in Asia

Dengan semakin berkembangnya teknologi, kini pembayaran dapat dilakukan melalui smartphone menggunakan aplikasi. Semakin banyaknya pilihan *fintech* baru yang bermunculan seperti Doku, iPaymu, midtrans, kartuku, dimo dan *fintech* lainnya (Aam Slamet Rusydiana, 2018). Salah satu aplikasi smartphone yang dapat digunakan untuk transaksi pembayaran yaitu PT Visionet Internasional (OVO). OVO yang hadir pada tahun 2016 hingga saat ini mempunyai integrasi dengan sebuah *e-commerce* dan transportasi *online*. OVO yang mempunyai OVO Cash dan OVO Point ini merupakan bentuk pembayaran *e-money* yang memberikan kemudahan dan keuntungan bagi penggunaannya sendiri. OVO yang sudah banyak bekerja sama dengan merchant-merchant memberikan banyak promo bila menggunakan OVO sebagai pilihan pembayarannya. Tetapi, Penelitian terkait *fintech* masih tergolong sedikit yang menggunakan metode penerimaan dan penggunaan teknologi keuangan.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di uraikan di atas maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah penerimaan teknologi keuangan mempengaruhi penggunaan *fintech* ?
2. Apakah penggunaan *fintech* mempengaruhi penerimaan teknologi keuangan?

### Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui faktor apa yang signifikan mempengaruhi perilaku penerimaan dan penggunaan terhadap *fintech*. Dengan mengetahui faktor yang mempengaruhi perilaku pengguna terhadap *fintech* maka diharapkan faktor yang mempengaruhi dapat dikembangkan lebih baik lagi.

## KAJIAN PUSTAKA

### Teknologi Informasi

Teknologi informasi memiliki perananan penting dalam perekayasaan sebagian besar proses bisnis. Kecepatan, kemampuan pemrosesan informasi, dan konektivitas computer serta teknologi internet dapat meningkatkan efisiensi proses bisnis. Teknologi informasi adalah sarana dan prasarana (hardware, software, useware) sistem dan metode untuk memperoleh, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan, dan menggunakan data secara bermakna (Warsita Bambang, 2018), Teknologi informasi menyusup dalam setiap titik rantai nilai, mengubah cara kegiatan dilakukan dan sifat dari keterkaitan. Ini juga mempengaruhi ruang lingkup persaingan dan membentuk kembali alur produk dalam memenuhi kebutuhan pembeli

(Federico Rojali, 2013), Bahwa fintech dengan layanan keuangan seperti crowdfunding, mobile payments, dan jasa transfer uang menyebabkan revolusi dalam bisnis startup (Budi Wibowo, 2016). Dengan crowdfunding, bisa memperoleh dana dari seluruh dunia dengan mudah, bahkan dari orang yang belum pernah ditemui sekalipun Fintech juga memungkinkan transfer uang secara global atau internasional. Jasa pembayaran seperti Pay Pal otomatis mengubah kurs mata uang, sehingga yang berada di Amerika bisa membeli barang dari Indonesia dengan mudahnya (Lim, 2015)

### **Pengertian Fintech**

Fintech berasal dari istilah financial technology atau teknologi financial. Menurut The National Digital Research Centre (NDRC), di Dublin, Irlandia, mendefinisikan fintech sebagai “innovation in financial service” atau “inovasi dalam layanan keuangan” yang merupakan suatu inovasi pada sektor financial yang mendapat sentuhan teknologi modern. Transaksi keuangan melalui fintech ini meliputi pembayaran, investasi, peminjaman uang, transfer, rencana keuangan dan pembandingan produk keuangan.

### **Perkembangan Fintech di Indonesia**

Perkembangan fintech di Indonesia saat ini berdasarkan jumlah perusahaan dari tahun ke tahun cenderung meningkat, dimulai dari kisaran tahun 2013-2014 yang hanya berjumlah 40 perusahaan meningkat dalam kisaran tahun 2015-2016 yang meningkat menjadi 165 perusahaan. Pelaku fintech Indonesia masih dominan berbisnis payment (43%), pinjaman (17%) dan sisanya berbentuk agregator, crowdfunding dan lain-lain (Muliaman, 2017). Besarnya potensi yang dimiliki membuat fintech perlu diberikan ruang untuk tumbuh. Perlu pengaturan yang memadai mengingat resiko yang mungkin ditimbulkan, untuk itu disinilah peran penting OJK dalam memberikan pengawasan.

### **Peran Fintech**

Peran fintech di Indonesia antara lain:

1. Mendorong pemerataan tingkat kesejahteraan penduduk
2. Membantu pemenuhan kebutuhan pembiayaan dalam negeri yang masih sangat besar
3. Mendorong distribusi pembiayaan nasional masih belum merata
4. Meningkatkan inklusi keuangan nasional
5. Mendorong kemampuan ekspor UMKM yang saat ini masih rendah

Untuk mengoptimalkan peran fintech di Indonesia, maka perlu dibangun sinergi bisnis fintech dengan Industri Incumbents (Bank dan Lembaga Keuangan Non Bank). Upaya ini dapat ditempuh dalam beberapa bentuk antara lain :

1. Pertama, kolaborasi jalur informasi antara fintech dan lembaga keuangan yang ada dengan memanfaatkan data nasabah yang banyak dan jalur distribusi (distribution channel) yang sudah dibangun. Pemanfaatan fungsi fintech diharapkan dapat meningkatkan efisiensi bisnis bank dan lembaga keuangan.

2. Kedua, kolaborasi produk yang menjadi solusi bagi konsumen. Untuk ini, pelaku fintech bersama dengan bank dan lembaga keuangan perlu melakukan proses desain untuk membuat produk yang bermanfaat bagi kedua pihak.

### **Tinjauan Umum Aplikasi OVO**

OVO merupakan uang elektronik yang diterbitkan oleh PT. Visionet International, perusahaan ini berada dibawah naungan LippoX yang merupakan divisi bisnis digital payment milik Group Lippo. Dibawah naungan LippoX sebagai perusahaan digital payment milik group perusahaan Lippo, sebuah smart financial apps diluncurkan, yakni OVO. Aplikasi ini mencoba mengakomodasi berbagai kebutuhan terkait dengan cashless dan mobile payment. Aplikasi OVO saat ini tersedia untuk platform Android dan iOS.

Aplikasi OVO adalah aplikasi pembayaran elektronik yang baru resmi diluncurkan pada Maret 2017. Aplikasi OVO merupakan salah satu platform yang digunakan sebagai media transaksi dalam melakukan pembayaran dengan metode pembayaran elektronik atau secara digital yang didalamnya terdapat saldo OVO Cash, dimana pengguna dapat mengoperasikan sepenuhnya aplikasi tersebut melalui mobile phone.

Visi e-money dalam aplikasi OVO berusaha menjadi aplikasi keuangan yang berkerja secara berkesinambungan dan juga misi sosial yang ingin dikembangkan OVO, OVO bertekad melalui aplikasi pembayaran yang praktis ingin mendukung program pemerintah terkait Gerakan Non Tunai (GNT). OVO sendiri merupakan e-money yang mempunyai aplikasi sendiri dan baru-baru ini melakukan kerjasama dengan e-commerce dan penyedia jasa transportasi.

### ***Ease of Use***

Definisi pertama adalah bahwa Ease of use berarti suatu ukuran keyakinan pengguna teknologi tertentu bahwa penggunaan suatu sistem tertentu akan memberinya keleluasaan untuk tidak mengeluarkan usaha lebih. Hal ini berdasar pada definisi kata "Ease" (kemudahan) yang berarti kebebasan dari kesulitan atau usaha yang berlebih. Lebih jauh lagi ia menjelaskan arti dari Upaya itu sendiri yang ia kutip (Petra S.M. Wijaya, 2011) yang berarti suatu sumber yang terbatas yang dialokasikan oleh seseorang kedalam suatu kegiatan yang ia inginkan atau bertanggungjawab atas suatu kegiatan tersebut.

### **Kerangka Pemikiran**

Penelitian ini menggabungkan model pengembangan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) 2 dan *Task Technology Fit* (TTF). Penelitian ini merujuk dari metode gabungan UTAUT dan TTF yang menggunakan model gabungan yang dikembangkan dengan menambahkan tiga variable, yaitu hedonic motivation, price value dan habit dari metode UTAUT2. Berdasarkan model penelitian tersebut, maka dapat dibuat hipotesis sebagai berikut :

hipotesa dalam penelitian ini sebagai berikut :

H1 : Karakteristik tugas mempengaruhi kesesuaian tugas dan teknologi OVO

H2 : Karakteristik teknologi OVO mempengaruhi kesesuaian tugas dan teknologi OVO

H3 : Kesesuaian tugas dan teknologi OVO mempengaruhi penerimaan penggunaan terhadap OVO

H4 : Ekspetasi kinerja dari penggunaan OVO mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap OVO

H5 : Ekspetasi usaha dari penggunaan OVO mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap OVO

H6 : Tingkat ekspetasi usaha mempengaruhi ekspetasi kinerja yang diharapkan dari pengguna OVO

H7 : Pengaruh social mempengaruhi penerimaan pengguna OVO

H8 : Kondisi pendukung yang ada mempengaruhi penerimaan pengguna OVO

H9 : Motivasi hedonis mempengaruhi penerimaan pengguna OVO

H10 : Nilai harga mempengaruhi penerimaan pengguna OVO

H11 : Kebiasaan mempengaruhi penerimaan pengguna OVO

H12 : Karakteristik teknologi OVO mempengaruhi tingkat ekspetasi usaha yang diharapkan pengguna

H13 : Kesesuaian tugas dan teknologi mempengaruhi ekspetasi kinerja yang diharapkan pengguna

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) 2 terhadap *Task Technology Fit* (TTF). Penelitian ini merupakan penelitian korelasional yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan (asosiasi) antara dua variabel atau lebih, serta berapa jauh korelasi yang ada diantara variabel yang diteliti. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan asosiatif. Dalam penelitian kuantitatif, masalah yang dibawa oleh peneliti harus sudah jelas, dan ditunjukkan dengan data yang valid[31]. Pendekatan asosiatif ini digunakan untuk mengetahui dan menguji ada atau tidaknya pengaruh antara penerimaan teknologi keuangan (Fintech) dan penggunaan aplikasi Fintech

### **Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah karyawan PT. Allianz Indonesia dan yang menjadikan subjek penelitian adalah Divisi IT yang mempunyai jumlah karyawan sebanyak 248 orang yang terdiri dari, 188 pria dan 60 wanita pada pengguna atau pernah menggunakan pembayaran Ovo selama 6 Bulan dimulai pada tanggal 10 Januari 2019 hingga 10 Juni 2019.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling Probability Sampling. Probability Sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Probability Sampling meliputi teknik, *simple random sampling*, *proportionate stratified random sampling*, *disproportionate stratified random*, *area (cluster) sampling* (*sampling* menurut daerah). *Simple random sampling* adalah teknik pengambilan dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan anggota sampel dari populasi itu. *Proportionate stratified random sampling* digunakan bila populasi mempunyai anggota/unsur yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional. *Disproportionate stratified random* teknik ini digunakan untuk menentukan jumlah sampel, bila populasi berstrata tetapi kurang proporsional. *Cluster Sampling* digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, maka pengambilan sampelnya berdasarkan daerah populasi yang telah ditetapkan.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik *Proportionate stratified random sampling*, hal ini dikarenakan populasi di PT. Allianz Indonesia Divisi IT mempunyai Sub Divisi yang proporsional. Jumlah minimal populasi untuk Sub Divisi QA = 7, Developer = 52 dan IT-OM = 12.

### **Teknik Analisis Data**

#### **1. Analisis Statistik Deskriptif Variabel**

Analisis statistik deskriptif variabel dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kecenderungan jawaban responden atas pernyataan yang disajikan dalam kuesioner. Pada kuesioner, tersedia lima kategori pilihan jawaban yaitu *Strongly disagree (STS)* dengan skala 1, *Disagree (TS)* dengan skala 2, *Simply agree (CS)* dengan skala 3, *Agree (S)* dengan skala 4 dan *Strongly agree (SS)* dengan skala 5. Data yang disajikan akan merepresentasikan hasil jawaban responden terhadap masing-masing indikator setiap variabel.

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

Model UTAUT 2 merupakan pengembangan dari model UTAUT yang mengulas dan mengidentifikasi delapan model teori utama yang menjelaskan penerimaan teknologi informasi oleh pengguna. Kedelapan teori tersebut antara lain *Theory Of Reasoned Action (TRA)*, *Theory Of Planned Behavior (TPB)*, *Technology Acceptance Model (TAM)*, *Motivational Model (MM)*, *Combined TAM dan TPB*, *Model of PC Utilization (MPCU)*, *Innovation Diffusion Theory (IDT)*, dan *Social Cognitive Theory (SCT)*.

#### **3. TTF (*Task Technology Fit*)**

Model TTF ini adalah sebuah konstruksi formal yang dikenal sebagai *Task-Technology Fit*, yang merupakan kesesuaian dari kapabilitas teknologi untuk kebutuhan tugas dalam pekerjaan yaitu kemampuan teknologi informasi untuk memberikan dukungan terhadap pekerjaan. Model TTF menempatkan bahwa teknologi informasi hanya akan digunakan jika fungsi dan manfaatnya tersedia untuk mendukung aktivitas pengguna. Teori ini berpegang bahwa teknologi informasi memiliki dampak positif terhadap kinerja individu dan digunakan jika kemampuan teknologi informasi cocok dengan tugas yang harus diselesaikan oleh pengguna. Model penerimaan teknologi *Task Technology Fit (TTF)* memiliki empat variabel laten yaitu *task characteristics (TAC)*, *technology characteristics (TEC)*,

*task technology fit* (TTF), dan *use behavior* (USE). *Task characteristics* (TAC) adalah tugas-tugas yang mendorong pengguna untuk menggunakan fintech.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Pengumpulan data Responden dari penelitian ini adalah karyawan PT. Allianz Life Indonesia divis IT yang menggunakan financial technology OVO. Hasil pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner online dan manual yang diterima sebanyak 100 responden, Profil responden meliputi informasi, yaitu jenis kelamin responden yang terbagi menjadi dua kategori, jenis kelamin laki-laki dan perempuan, usia responden yang dibagi menjadi 5 kategori, sub-divisi yang terbagi menjadi 3 kategori, lama penggunaan fintech dan seberapa sering penggunaan fintech. Berdasarkan jenis kelamin, diketahui bahwa jumlah responden perempuan lebih banyak dibandingkan responden laki-laki, Jumlah responden perempuan 53 orang, sedangkan laki-laki sebanyak 47 orang. Untuk kategori usia, diketahui bahwa jumlah responden terbanyak berada pada kelompok 26-32 tahun yakni sebanyak 52 orang, Selain itu jumlah responden terbanyak dari sub-divisi Developer, sebanyak 59 orang sedangkan untuk Quality Assurance 20 dan IT-OM sebanyak 21 orang, Selain itu responden terbanyak untuk lama penggunaan fintech adalah 0-6 bulan dan seberapa seringnya penggunaan fintech dalam sebulan 0-5 bulan memiliki responden terbanyak. Perangkat penelitian sudah dilakukan uji validitas dan reliabilitas sehingga dihasilkan pada variabel X (Penerimaan Teknologi Keuangan) semua variabel dinyatakan valid dan variabel Y (Penggunaan Teknologi Keuangan) semua variabel dinyatakan valid. Dan pada pengujian reliabilitas dinyatakan semua variabel X (Penerimaan Teknologi Keuangan) dan variabel Y (Penggunaan Teknologi Keuangan) dinyatakan reliable. Pada pengujian reliabilitas variabel Y (Penggunaan Teknologi Keuangan) dimana setiap indikator dari variabel Y mempunyai tingkat keandalan yang sangat andal, dengan nilai 0,93. Sedangkan untuk pengujian pada setiap indikator dari variabel X (Penerimaan Teknologi Keuangan) juga memiliki tingkat keandalan yang sangat andal, dimana setiap indicator variabel X memiliki nilai lebih dari 0.90.

Data penelitian sudah dilakukan uji asumsi klasik, yaitu dengan uji normalitas dan regresi linear sederhana. Hasil dari uji normalitas dapat diketahui bahwa data kuesioner penerimaan teknologi keuangan terhadap penggunaan aplikasi *fintech* diperoleh nilai Sig. 0,062 > 0,05 maka data berdistribusi dengan normal, artinya penyebaran jawaban sudah merata.

Hasil perhitungan uji regresi linear sederhana pada variabel X dan Y diperoleh nilai t hitung sebesar 13.637 lebih besar dari > 1.664 t tabel dan mempunyai nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari probabilitas < 0,05. Maka jika melihat hasil dari t hitung dan signifikansi dapat disimpulkan bahwa ada nya pengaruh penerimaan teknologi keuangan (X) terhadap penggunaan aplikasi *fintech* (Y). Pengaruh Penerimaan teknologi keuangan (X) terhadap penggunaan aplikasi *fintech* (Y) sebesar 65,5% sedangkan 34,5% penggunaan aplikasi *fintech* (Y) dipengaruhi oleh variabel lain.

Pada hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa semua hipotesis diterima, dimana variabel X mempengaruhi variabel Y. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan



membandingkan nilai signifikansi dan r hitung. Adapun hipotesis awal yang diajukan yaitu:

**Tabel 1. Hipotesis**

No	Pernyataan	Signifikansi	Nilai Korelasi	Hasil
H1	Karakteristik tugas mempengaruhi kesesuaian tugas dan teknologi OVO	0,000<0,05	0.525 > $r_{\text{tabel}} = 0.195$	Diterima
H2	Karakteristik teknologi Ovo mempengaruhi kesesuaian tugas dan teknologi OVO	0,000<0,05	0.650 > $r_{\text{tabel}} = 0.195$	Diterima
H3	Kesesuaian tugas dan teknologi Ovo mempengaruhi penerimaan penggunaan terhadap OVO	0,002<0,05	0.311 > $r_{\text{tabel}} = 0.195$	Diterima
H4	Ekspetasi kinerja dari penggunaan OVO mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap OVO	0,009<0,05	0.258 > $r_{\text{tabel}} = 0.195$	Diterima
H5	Ekspetasi usaha dari penggunaan OVO mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap OVO	0,030<0,05	0.218 > $r_{\text{tabel}} = 0.195$	Diterima
H6	Tingkat ekspetasi usaha mempengaruhi ekspetasi kinerja yang diharapkan dari pengguna OVO	0,000<0,05	0.752 > $r_{\text{tabel}} = 0.195$	Diterima
H7	Pengaruh social mempengaruhi penerimaan pengguna OVO	0,000<0,05	0.482 > $r_{\text{tabel}} = 0.195$	Diterima
H8	Kondisi pendukung yang ada mempengaruhi penerimaan pengguna OVO	0,001<0,05	0.320 > $r_{\text{tabel}} = 0.195$	Diterima
H9	Motivasi hedonis mempengaruhi penerimaan pengguna OVO	0,000<0,05	0.548 > $r_{\text{tabel}} = 0.195$	Diterima
H10	Nilai harga mempengaruhi penerimaan pengguna OVO	0,000<0,05	0.354 > $r_{\text{tabel}} = 0.195$	Diterima
H11	Kebiasaan mempengaruhi penerimaan pengguna OVO	0,000<0,05	0.717 > $r_{\text{tabel}} = 0.195$	Diterima

**Tabel 1. Hipotesis**

No	Pernyataan	Signifikansi	Nilai Korelasi	Hasil
H12	Karakteristik teknologi OVO mempengaruhi tingkat ekspektasi usaha yang diharapkan pengguna	0,000<0,05	0.609 > $r_{tabel} = 0.195$	Diterima
H13	Kesesuaian tugas dan teknologi mempengaruhi ekspektasi kinerja yang diharapkan pengguna	0,000<0,05	0.788 > $r_{tabel} = 0.195$	Diterima

Sumber: Hasil Penelitian, diolah (2019)

Berdasarkan Hipotesis yang diajukan, setiap hipotesis mempunyai nilai korelasi dari yang tertinggi hingga terendah, berikut table hasil dari pengujian:

**Tabel 2. Hasil Pengujian Hipotesis**

No	Hipotesis	Pernyataan	Signifikansi	Nilai Korelasi
1	H13	Kesesuaian tugas dan teknologi mempengaruhi ekspektasi kinerja yang diharapkan pengguna	0,000<0,05	0.788 > $r_{tabel}=0.195$
2	H6	Tingkat ekspektasi usaha mempengaruhi ekspektasi kinerja yang diharapkan dari pengguna OVO	0,000<0,05	0.752 > $r_{tabel}=0.195$
3	H11	Kebiasaan mempengaruhi penerimaan pengguna OVO	0,000<0,05	0.717 > $r_{tabel}=0.195$
4	H2	Karakteristik teknologi Ovo mempengaruhi kesesuaian tugas dan teknologi OVO	0,000<0,05	0.650 > $r_{tabel}=0.195$
5	H12	Karakteristik teknologi OVO mempengaruhi tingkat ekspektasi usaha yang diharapkan pengguna	0,000<0,05	0.609 > $r_{tabel}=0.195$
6	H9	Motivasi hedonis mempengaruhi penerimaan pengguna OVO	0,000<0,05	0.548 > $r_{tabel}=0.195$
7	H1	Karakteristik tugas mempengaruhi kesesuaian tugas dan teknologi OVO	0,000<0,05	0.525 > $r_{tabel}=0.195$
8	H7	Pengaruh social mempengaruhi penerimaan pengguna OVO	0,000<0,05	0.482 > $r_{tabel}=0.195$

**Tabel 2. Hasil Pengujian Hipotesis**

No	Hipotesis	Pernyataan	Signifikansi	Nilai Korelasi
9	H10	Nilai harga mempengaruhi penerimaan pengguna OVO	0,000<0,05	0.354 > r <sub>tabel</sub> =0.195
10	H8	Kondisi pendukung yang ada mempengaruhi penerimaan pengguna OVO	0,001<0,05	0.320 > r <sub>tabel</sub> =0.195
11	H3	Kesesuaian tugas dan teknologi Ovo mempengaruhi penerimaan penggunaan terhadap OVO	0,002<0,05	0.311 > r <sub>tabel</sub> =0.195
12	H4	Ekspetasi kinerja dari penggunaan OVO mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap OVO	0,009<0,05	0.258 > r <sub>tabel</sub> =0.195
13	H5	Ekspetasi usaha dari penggunaan OVO mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap OVO	0,030<0,05	0.218 > r <sub>tabel</sub> =0.195

Sumber: Hasil Penelitian, diolah (2019)

Dari tabel diatas dapat dilihat lima pengujian hipotesis mempunyai nilai yang cukup signifikan diatas 0.600. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil lima hipotesis yang memiliki nilai diatas 0.600, lima hipotesis tersebut menyatakan bahwa variabel penerimaan teknologi keuangan (X) mempunyai pengaruh terhadap penggunaan aplikasi *fintech*.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan asosiatif. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerimaan teknologi keuangan terhadap penggunaan aplikasi *fintech*. Analisis model regresi linear sederhana dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari variabel bebas (variabel independent) tersebut terhadap penggunaan aplikasi *fintech*. Dari hasil pengujian regresi linear sederhana diketahui penerimaan teknologi keuangan (X) mempunyai pengaruh sebesar 65,5% terhadap variabel (Y).

Semua hipotesis dalam penelitian menyatakan bahwa variabel penerimaan teknologi keuangan (X) mempunyai pengaruh terhadap penggunaan aplikasi *fintech*. Dapat disimpulkan bahwa 5 hipotesis yang memiliki nilai signifikansi cukup tinggi yaitu:

1. Kesesuaian tugas dan teknologi mempengaruhi ekspetasi kinerja yang diharapkan pengguna yang mempunyai nilai  $r$  hitung  $0.788 > r$  tabel = 0.195
2. Tingkat ekspetasi usaha mempengaruhi ekspetasi kinerja yang diharapkan dari pengguna OVO yang mempunyai nilai  $r$  hitung  $0.752 > r$  tabel = 0.195
3. Kebiasaan mempengaruhi penerimaan pengguna OVO yang mempunyai nilai  $r$  hitung  $0.717 > r$  tabel = 0.195

4. Karakteristik teknologi Ovo mempengaruhi kesesuaian tugas dan teknologi OVO mempunyai nilai  $r$  hitung  $0.650 > r$  tabel  $0.195$ ,
5. Karakteristik teknologi OVO mempengaruhi tingkat ekspektasi usaha yang diharapkan pengguna yang mempunyai nilai  $r$  hitung  $0.609 > r$  tabel  $= 0.195$

Berdasarkan hasil diatas, 5 hipotesis tersebut mempunyai nilai signifikansi diatas  $0.600$  yang mempunyai nilai cukup signifikan dari faktor yang lainnya dalam penelitian ini.

### Saran

Dalam sebuah penelitian, seorang peneliti harus mampu memberikan suatu masukan berupa saran – saran yang bermanfaat yang berkaitan dengan penelitian ini.

Adapun saran – saran yang peneliti berikan setelah meneliti permasalahan ini adalah :

1. Melalui hasil penelitian yang diperoleh, pengaruh penerimaan aplikasi fintech cukup kuat, oleh karna itu hendaknya pengembang dari fintech sendiri harus bisa lebih berinovasi dalam menciptakan teknologi-teknologi baru sehingga pengguna merasa terpenuhi akan kebutuhannya.
2. Bagi peneliti selanjutnya bisa melakukan perbandingan terhadap penelitian ini dengan menggunakan metode penelitian yang berbeda dengan tujuan untuk mengetahui perbandingan metode penelitian.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aam Slamet Rusydiana. 2018. *Bagaimana Mengembangkan Industri Fintech Syariah di Indonesia? Pendekatan Interpretive Structural Model (ISM)*. *Jurnal Al-Muzara'ah*, 6(2).
- Aditya Hadi Pratama. 2017. *Kumpulan Startup Fintech di Indonesia*. Id.Techinasia.Com. <https://id.techinasia.com/daftar-startup-teknologi-jasa-finansial>
- Budi Wibowo, I. K. 2016. *Analisis Regulasi Fintech dalam membangun Perekonomian di Indonesia*. Andi.
- Federico Rojali. 2013. *Customer Relationship Management in the Financial Industry Organizational Processes and Technology Innovation Second Edition*. Springer Heidelberg New York.
- Lim, S.-H. 2015. Experimental Comparison of Hybrid and Native Applications for Mobile Systems. *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, 10(3).
- Muliaman. 2017. *Financial Technology di Indonesia*.
- Petra S.M. Wijaya. 2011. Pengujian Model Penerimaan Teknologi Internet pada Mahasiswa. *Jurnal Riset Akutansi Dan Keuangan*, 1(1).
- Warsita Bambang. 2018. *Teknologi Pembelajaran* (1st ed.). Andi.