

ANALISIS PENERIMAAN APLIKASI FLIP DENGAN PENDEKATAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)

PIPIT FITRIA

Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto, Indonesia
Email: pipit.fitria@mhs.unsoed.ac.id

***)ASCARYAN RAFINDA**

Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto, Indonesia
)Corresponding Email: ascaryan.rafinda@unsoed.ac.id

ABDURRAHMAN HAFID

Universitas Jenderal Soedirman, Purwokerto, Indonesia
Email: abdurrohman.hafid@mhs.unsoed.ac.id

LEGO WASPODO

Universitas Lampung, Lampung, Indonesia
Email: lego.waspedo@gmail.com

Abstract

This study discusses the use of FLIP.id, a start-up that is engaged in financial technology that offers interbank transactions without fees. This study aims to analyze the acceptance of the Fliptech Lantern Inspiration Pertiwi.id Application. The type of research used is a quantitative research using survey methods and saturated sampling because the entire population is used as a sample in the study. The population in this study were Small and Medium Enterprises and Teachers in Cirebon. Measurement of acceptance of the FLIP.id application using the TAM method so that user perceptions and factors can influence users' use of the application. The data analysis method used PLS-SEM with the help of the SMARTPLS program and used quantitative research methods using a questionnaire collected by 35 respondents with 21 questions. The results of this study prove that a variable perception of convenience positively affects acceptance of the FLIP.id application and the perception of usefulness positively affect acceptance of the application of FLIP. By expanding the research in these directions, a more robust body of knowledge can be developed, contributing to the design and implementation of user-centered mobile applications and technology solutions that better meet the needs and preferences of users.

Keywords: Technology Acceptance Model, FLIP.id

JEL Classification: G2

Abstrak

Penelitian ini membahas penggunaan FLIP.id yang merupakan *start up* yang bergerak dalam bidang *financial technology* yang menawarkan transaksi antar bank tanpa biaya. Tujuan dari penelitian ini yaitu menganalisis penerimaan Aplikasi Fliptech Lentera Inspirasi Pertiwi.id. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survei dan sampling jenuh karena seluruh populasi digunakan sebagai sampel dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah pelaku Usaha Kecil Menengah dan Guru di Cirebon. Pengukuran penerimaan Aplikasi FLIP.id dengan metode TAM sehingga persepsi pengguna dan dapat diketahuinya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Metode analisis data menggunakan SEM-PLS dengan bantuan program SMartPLS dan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan kuesioner yang terkumpul sebanyak 35 responden dengan 21 butir pertanyaan. Adapun hasil pada penelitian ini membuktikan bahwa terdapat variabel Persepsi Kemudahan berpengaruh positif terhadap Penerimaan Aplikasi FLIP.id, serta Persepsi

kebermanfaatannya berpengaruh positif terhadap Penerimaan Aplikasi FLIP. id. Dengan memperluas penelitian ke arah ini, kumpulan pengetahuan yang lebih kuat dapat dikembangkan, berkontribusi pada desain dan implementasi aplikasi seluler yang berpusat pada pengguna dan solusi teknologi yang lebih memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna.

Kata Kunci: Model penerimaan teknologi, FLIP.id

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi komputer dan internet pada tahun 1966, bidang keuangan dan finansial memanfaatkan perkembangan teknologi untuk mengembangkan bisnis secara global (Ginantra *et al.*, 2020). Khususnya pada bidang perbankan, banyak penawaran-penawaran produk untuk kemudahan transaksi bagi konsumen. Hal tersebut mengakibatkan berbagai perubahan seperti diantaranya adalah popularitas uang tunai yang mulai berada pada tahap ke bawah lalu digantikan dengan penggunaan e-money. Produk tersebut lebih dikenal dengan istilah *e-cash*. *E-cash* memudahkan pengguna untuk melakukan berbagai pembayaran seperti isi pulsa, bayar tagihan, dan transfer dana.

Informasi yang didapatkan dengan mudah menggunakan teknologi sehingga dapat berdampak pada peningkatan informasi yang dibutuhkan baik dalam bentuk lokal dan regional melalui interaksi antar individu. Hal ini memberikan pengaruh terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi termasuk kegiatan transaksi keuangan baik secara langsung maupun tidak langsung. Saat ini, transaksi perbankan dapat diselesaikan menggunakan gadget termasuk tranfer uang antar bank.

Perkembangan transaksi di bidang perbankan di dunia saat ini mempunyai nilai yang besar, seperti halnya di Indonesia, jumlah transaksi pada bidang perbankan mencapai 11 juta transaksi per bulan dengan total arus keuangan yang dihasilkan dari transaksi ini mencapai 300 triliun rupiah (Wintarsih *et al.*, 2019). Potensi sebesar ini tentu sangat menarik bagi pengusaha di bidang bisnis dan teknologi. Seperti aplikasi FLIP yang baru-baru ini muncul untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan transfer antarbank. Keunggulan yang ditawarkan oleh FLIP yaitu tidak ada biaya administrasi yang biasanya muncul pada transaksi antarbank. Walaupun biaya administrasi yang dinilai tidak terlalu besar yaitu rata-rata sebesar 6.500 rupiah. Namun akan sangat menarik bagi masyarakat kelas menengah kebawah yang biasanya melakukan transfer antarbank dengan nilai yang kecil dan dibebankan biaya administrasi. Sehingga aplikasi FLIP ini lebih menekankan pada pengguna kelas menengah kebawah (Wintarsih *et al.*, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerimaan aplikasi FLIP pada masyarakat dengan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Penelitian terdahulu seperti Kurniawati *et al.* (2017), Mahubessy, (2019), Marey & Purwanto (2020) dan beberapa penelitian lainnya mengkaji tentang penerimaan produk *mobile banking* dan menunjukkan hasil yang signifikan. Sehingga studi tentang penerimaan aplikasi FLIP ini akan menyajikan hal yang berbeda dengan penelitian terdahulu dan diharapkan akan menambah literasi penggunaan teknologi yang inovatif.

Studi ini meneliti tentang penerimaan FLIP karena beberapa hal. Pertama, secara empiris masih jarang ditemukan penelitian yang mengkaji tentang minat penggunaan aplikasi FLIP. Kemudian FLIP juga termasuk pelopor aplikasi transfer antar bank pertama di Indonesia, sehingga menarik untuk diteliti bagaimana penerimaan masyarakat terhadap aplikasi ini karena fitur yang ditawarkan sangat bermanfaat. Di sisi lain, mungkin aplikasi baru cenderung membutuhkan pengembangan yang lebih luas agar aplikasi berjalan secara maksimal dan diterima masyarakat.

Menurut Venkatesh & Morris (2000) mengatakan bahwa penggunaan teknologi dapat dilihat dengan menggunakan faktor kemudahan dan kebermanfaatan. Oleh karena itu, dalam suatu entitas menunjukkan perilaku dari menggunakan teknologi yang didasarkan pada mudah danbermanfaatnya teknologi tersebut. Penelitian mengenai perilaku dari penggunaan teknologi mengadaptasi pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)*, melalui model ini berkaitan mengenai penjelasan yang kuat dan sederhana untuk penerimaan teknologi dan perilaku pengguna.

Technology Acceptance Model (TAM) adalah model penelitian yang dilakukan untuk menganalisis faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi penerimaan (*acceptance*) dari penggunaan teknologi informasi yang berkembang. Penggunaan model TAM yang dirasakan oleh pengguna dapat memodelkan efek penerimaan (*acceptance*) terhadap sebuah teknologi informasi (Marey & Purwanto, 2020). Model TAM akan sesuai dengan studi ini yang mengkaji penerimaan aplikasi FLIP sebagai teknologi inovasi pada bisnis perbankan. Faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan (*acceptance*) ada dua yaitu persepsi pengguna tentang manfaat suatu teknologi dan persepsi tentang kemudahan dalam menggunakan suatu teknologi (Davis *et al.*, 1989). Sehingga studi ini menggunakan persepsi kemudahan dan persepsi kebermanfaatan sebagai anteseden yang akan mempengaruhi penerimaan (*acceptance*) aplikasi FLIP.

TINJAUAN PUSTAKA

Teknologi informasi yang digunakan oleh pengguna banyak menggunakan beberapa model. Adapun pada penelitian ini mengaktualisasi penggunaan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang diadaptasi dari (Davis et al., 1989). Alasan penggunaan teori tersebut karena relevan menjelaskan isu dan tujuan penelitian yaitu mengetahui pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi kebermanfaatan terhadap penerimaan aplikasi FLIP.

Technology Acceptance Model (TAM)

Pada perkembangannya, model TAM kali pertama dicetuskan oleh Fred D. Davis dan Richard Bagozzi pada tahun 1986 yang juga mengadopsi *Theory of Reason Action* (TRA) yang diperkenalkan oleh Fishbein dan Ajzen tahun 1975. *Theory of Reason Action* (TRA) menjelaskan tentang tindakan manusia yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, sehingga model ini digunakan oleh berbagai penelitian yang ingin menguji perilaku manusia (Davis et al., 1989). Namun, model ini terlalu umum dalam menjelaskan keperilakuan. Oleh karena itu, harus ada kesesuaian untuk mempelajari determinan perilaku penggunaan pada beberapa kasus tertentu seperti pada perilaku penggunaan teknologi (Davis et al., 1989). Tujuan TAM adalah untuk memberikan penjelasan tentang faktor-faktor penentu penerimaan komputer yang bersifat umum, mampu menjelaskan perilaku pengguna di berbagai teknologi komputasi.

Model *Technology Acceptance Model* (TAM) ini mengindikasikan bahwa terdapat dua faktor yang dominan dalam mempengaruhi penerimaan (*acceptance*) teknologi informasi. Pertama, persepsi pengguna mengenai manfaat yang dapat dirasakan terhadap penggunaan teknologi tersebut. Kedua, persepsi pengguna tentang kemudahan dalam penggunaan teknologi informasi. Dalam hal ini, kedua faktor tersebut yang akan mempengaruhi keinginan atau intensi pengguna saat menggunakan teknologi informasi.

Model *Technology Acceptance Model* (TAM) hampir sama dengan *Theory of Reason Action* (TRA), akan tetapi *Technology Acceptance Model* (TAM) mendalilkan bahwa penggunaan komputer ditentukan oleh perilaku yang ditentukan bersama oleh kemanfaatan yang akan dirasakan ketika menggunakan sistem dan persepsi kebermanfaatan (Davis et al., 1989). Model ini mampu digunakan untuk menjelaskan faktor-faktor utama dari perilaku penggunaan terhadap penerimaan teknologi informasi (Marey & Purwanto, 2020; Yuwanda et al., 2023).

Penelitian dengan menggunakan model TAM telah banyak dilakukan seperti penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati et al. (2017) dengan objek *mobile banking*, Saputra & Gürbüz

(2020) dengan objek *e-wallet*, dan Mahubessy (2019) dengan objek *e cash*. Studi-studi empiris tersebut mengindikasikan bahwa TAM adalah model yang relevan menjelaskan perilaku seseorang dalam penerimaan teknologi informasi seperti FLIP.

Aplikasi FLIP (PT. Fliptech Lentera Inspira Pertiwi)

Pengguna FLIP di Indonesia sudah mencapai 3 juta pengguna yang tersebar dengan bukti nyata membantu masyarakat dalam melakukan transaksi. FLIP merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan transfer antar bank tanpa biaya dan dapat menghemat biaya transfer antar bank hingga milyaran rupiah. Selain itu aplikasi ini untuk melakukan transfer berbeda bank tanpa biaya, pembelian pulsa dan paket data, pengiriman uang ke luar negeri, pembayaran listrik PLN, serta pengisian saldo e-wallet. Adapun cara kerja FLIP ini yaitu sebagai jembatan transaksi antar bank. Pengguna cukup melakukan transfer terlebih dahulu ke rekening flip yang sama dengan bank mana saja yang dimiliki, kemudian FLIP meneruskan uang pengguna ke rekening tujuan (<https://flip.id/tentang-flip>).

Adapun pada aplikasi di masyarakat, FLIP melayani masyarakat dari berbagai bank yang ada di Indonesia, diantaranya yaitu terdapat 14 bank yang menggunakan transfer tanpa biaya, yaitu BNI Syariah, BTPN Wow, CIMB Niaga, CIMB Niaga Syariah, Permata Bank Syariah, Permata Bank, dan Jenius. Selain itu aplikasi FLIP ini telah hadir dalam bentuk aplikasi yang dapat dengan mudah diunduh melalui playstore di android maupun IOS (<https://flip.id/tentang-flip>).

Aplikasi FLIP ini bersaing secara langsung dalam dunia keuangan dengan start up berupa Kliring.co.id dan Shiv. Tetapi aplikasi FLIP ini sudah terdata sebagai startup yang berizin dari Bank Indonesia sebagai perusahaan transfer dana (<https://flip.id/tentang-flip>).

Pengguna FLIP

Banyak yang sudah menggunakan FLIP dari hingga mencapai 140% dari 12 negara yang dituju untuk melakukan aktivitas transfer antar bank mulai dari pebisnis maupun UKM dan masyarakat umum yang memerlukan transaksi menggunakan FLIP.



Gambar 1. Pengguna FLIP.id

Sumber: <https://hypestat.com/info/flip>

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa aplikasi FLIP masih sangat dibutuhkan. Data pengunjung pada 26 November 2021 berjumlah 1.700 pengunjung sehingga aplikasi ini sangat membantu dalam melakukan belanja dan berbisnis secara online. Kegiatan yang sangat memudahkan untuk memilih jenis fintech yang efisien seperti dengan cara transfer dana berbeda bank dengan tanpa biaya atau biaya rendah.

Kemudahan / *Perceived Ease of Use*

Persepsi kemudahan mengacu pada sejauh mana calon pengguna mengharapkan sistem yang mudah dipahami dan digunakan. Semakin mudah suatu sistem dalam penggunaannya, maka semakin besar pula penerimaan pengguna (Davis *et al.*, 1989). Keyakinan seorang pengguna akan mudahnya sistem saat digunakan dapat diaplikasikan dalam suatu kegiatan. Teknologi dibuat untuk memudahkan seseorang dalam melakukan pekerjaannya, dan ketika seseorang merasakan kemudahan saat menyelesaikan pekerjaan dengan teknologi maka akan membuat individu untuk kembali menggunakan teknologi tersebut (Mahubessy, 2019).

Persepsi kemudahan dapat meyakinkan seseorang bahwa teknologi yang diciptakan akan mempermudah dalam melakukan pekerjaan dan bukanlah merupakan beban serta hambatan dalam pekerjaan atau tugas. Dengan adanya kemudahan dalam penggunaan teknologi akan berdampak pada penerimaan penggunaan seseorang terhadap suatu teknologi sehingga dari hal tersebut, hipotesis yang dapat dirumuskan yaitu sebagai berikut:

H1: Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap penerimaan aplikasi FLIP

Kebermanfaatan / *Perceived Usefulness*

Persepsi kebermanfaatan didefinisikan dengan tingkat kepercayaan pengguna bahwa sebuah teknologi informasi akan meningkatkan kinerja dari sistem itu sendiri. Jika seseorang

merasa bahwa sebuah teknologi informasi berguna untuk memudahkan proses dalam kesehariannya, maka dia akan menggunakan sistem tersebut (Davis et al., 1989). Penggunaan teknologi yang dapat memungkinkan penyelesaian pekerjaan yang lebih cepat, meningkatkan kinerja dan dapat meningkatkan efektifitas kerja akan berpengaruh terhadap penerimaan teknologi (Kurniawati et al., 2017).

Individu akan berniat menggunakan teknologi ketika menilai bahwa teknologi tersebut bermanfaat. Fitur yang ditawarkan FLIP untuk melakukan transfer antarbank dan kelebihan dalam menghemat biaya yang muncul ketika seseorang melakukan transfer antarbank akan membuat pengguna kembali menggunakan aplikasi ini.

H2: Persepsi kebermanfaatan berpengaruh positif terhadap penerimaan aplikasi FLIP

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan kuesioner sebagai alat untuk mengumpulkan data. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji hipotesis dan menganalisis data secara statistik. Penelitian dilakukan di lingkungan sekolah dan UMKM di Kota Cirebon, Jawa Barat. Subjek penelitian adalah pengguna aplikasi FLIP.id, termasuk di antaranya reseller dan dropshipper. Objek penelitian berfokus pada perilaku dan persepsi terkait penerimaan aplikasi FLIP.id. Pengumpulan data dilakukan melalui metode kuesioner untuk mendapatkan informasi tentang fenomena penerimaan aplikasi FLIP.id dari para pengguna di Indonesia.

Analisis statistik inferensial dilakukan dengan menggunakan alat analisis Partial Least Square (PLS). Pendekatan SEM (Structural Equation Modelling) digunakan dalam PLS untuk melakukan tiga kegiatan secara serentak. Pertama, pemeriksaan validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan untuk memastikan validitas dan keandalan variabel yang digunakan. Kedua, dilakukan pengujian model hubungan antara variabel laten (analisis jalur). Dan ketiga, dilakukan estimasi model untuk mendapatkan hasil yang bermanfaat dalam bentuk perkiraan (analisis regresi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada masyarakat pengguna FLIP di Indonesia yang tersebar antara daerah Cirebon. Kuesioner pada penelitian ini disampaikan pada responden dengan beberapa cara yaitu pertama dengan menyebarkan langsung kuesioner dengan menggunakan *google form*

dengan link berikut: <https://bit.ly/PenggunaFLIP> kepada guru dan pedagang online di Cirebon dan kemudian peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas kuesioner untuk dilakukan pengambilan keputusan dan terdapat 21 butir pertanyaan yang valid dan reliabel.

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif

Indikator	N	Mean	Min	Max	Standard Deviation
X1	35	5,535	1	7	1,461
X2	35	5,643	2	7	1,385
Y	35	5,412	1	7	1,602

Sumber: Hasil output PLS

Tabel di atas diketahui bahwa total skor terendah jawaban responden untuk indikator persepsi kemudahan adalah 1 dan total skor tertinggi dari jawaban responden adalah 7 sehingga rata-ratanya adalah 5,535, dengan standar deviasinya adalah 1,461 dan rata-rata skor per orangnya untuk 7 butir pertanyaannya adalah 0,791.

Untuk variabel persepsi kebermanfaatan (*Perceived usefulness, PU*) total skor dari jawaban adalah 2 dan total skor tertinggi adalah 7 sehingga rata-rata total skor adalah 5,643 dengan jumlah butir 4 pertanyaan maka skor rata-rata per orang adalah 1,411.

Untuk variabel penerimaan Aplikasi FLIP.id skor terendah dari jawaban responden adalah 1 dan skor tertinggi dari jawaban responden adalah 7 sehingga rata-rata total skor adalah 5,412. Jumlah butir pertanyaan sebanyak 7 butir maka skor rata-rata perorang adalah 0,773.

Analisis Statistik Inferensial

Hasil Evaluasi Model Pengukuran (*Outer Model*)

Tabel 2. Nilai Loading Factor

No.	Variabel Laten	Indikator	
		Simbol	Nilai Loading Factor
1.	X1 (PUE)	PUE 1	0,846
		PUE 2	0,930
		PUE 3	0,963
		PUE 4	0,972
		PUE 5	0,978
		PUE 6	0,966
		PUE 7	0,939
2.	X2 (PU)	PU 2	0,956
		PU 4	0,922
		PU 5	0,969
		PU 6	0,930

3.	Y (AOF)	AOF 1	0,919
		AOF 2	0,806
		AOF 3	0,911
		AOF 4	0,846
		AOF 5	0,884
		AOF 6	0,923
		AOF 7	0,916

Sumber: Hasil output PLS

Semua nilai pada *loading factor* valid untuk digunakan pada penelitian sudah memenuhi kriteria pada *rule of thumb*. Maka nilai *loading factor*, contohnya adalah indikator PUE 7 (indikator persepsi kemudahan) sebesar 0,939 adalah bahwa indikator PUE 7 dapat menjelaskan variabel Persepsi Kemudahan sebesar 93,9%. Selain itu untuk nilai *loading factor* pada *rule of thumb*, dapat memenuhi validitas konvergen dan perlu diketahui nilai *Average Variance Extracted* (AVE). Nilai AVE disajikan dalam tabel di bawah ini yang diperoleh dari *output PLS algorithm*:

Tabel 3. Nilai Average Variance Extracted (AVE)

Variabel	Nilai AVE	Keterangan
X1 (PUE)	0,889	Valid
X2 (PU)	0,892	Valid
Y (AOF)	0,787	Valid

Sumber: Hasil output PLS

Nilai AVE dianggap telah memenuhi validitas konvergen jika nilai $AVE > 0,5$ yang artinya nilai masing-masing konstruk telah valid.

Pengujian Validitas Diskriminan

Mengenai uji validitas diskriminan ini dinilai berdasarkan cross loading pengukuran berikut dengan variabelnya. Berdasarkan pada output PLS diperoleh nilai cross loadingnya yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Nilai Cross Loading

	PUE	PU	AOF
AOF1	0,885	0,884	0,919
AOF2	0,837	0,866	0,806
AOF3	0,932	0,923	0,911
AOF4	0,661	0,664	0,846
AOF5	0,772	0,754	0,884
AOF6	0,768	0,758	0,923

AOF7	0,756	0,754	0,915
PU2	0,927	0,956	0,906
PU4	0,896	0,922	0,925
PU5	0,927	0,969	0,82
PU6	0,880	0,930	0,778
PUE1	0,846	0,759	0,796
PUE2	0,930	0,945	0,834
PUE3	0,963	0,909	0,899
PUE4	0,972	0,916	0,855
PUE5	0,978	0,944	0,848
PUE6	0,966	0,919	0,904
PUE7	0,939	0,947	0,886

Sumber: Hasil output PLS

Berdasarkan tabel cross loading di atas dapat disimpulkan bahwasanya masing masing indikator pada suatu variabel laten itu memiliki nilai cross loading $> 0,7$ sebagai suatu syarat terpenuhinya validitas diskriminan.

Adapun syarat lain yang digunakan untuk terpenuhinya validitas diskriminan adalah dengan membandingkan akar AVE pada setiap variabel dengan korelasi antara variabel yang digunakan. Menurut Haryono, 2016 validitas diskriminan akan terpenuhi jika akar AVE pada setiap variabel lebih besar daripada korelasi antara variabel konstruk lainnya.

Pengujian Reliabilitas

Tabel 5. Uji Reliabilitas Variabel

Variabel	Cronbach Alpha	Composite Reliability	Keterangan
PEU	0,979	0,982	Reliabel
PU	0,960	0,971	Reliabel
AOF	0,955	0,963	Reliabel

Sumber: Hasil output PLS

Berdasarkan data pada tabel di atas, uji reliabilitas menunjukkan nilai *composite reliability* untuk masing-masing variabel di atas nilai 0,7 yang artinya dinyatakan bahwa indikator yang dipakai dalam penelitian adalah reliable. Sementara untuk menilai pada nilai cronbach's alpha untuk masing-masing variabel juga di atas nilai 0,7 dan semua variabel sudah reliabel karena di atas 0,7.

Hasil Evaluasi pada Model Struktural (*Inner Model*)

Pengujian Hipotesis

Tabel 6. Rangkuman Hasil Pengujian Hipotesis Penelitian

No.	Pengaruh	Nilai Koefisien	T-statistik	T-tabel	Keputusan
H1	PEU>AOF	0,481	2,153	2,03	Diterima
H2	PU>AOF	0,450	2,080	2,03	Diterima

Sumber: Hasil output PLS

Berdasarkan tabel nilai t statistik yang terdapat pada tabel di atas, hasil uji masing-masing hipotesis dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Pengujian hipotesis 1: Penerimaan Aplikasi FLIP.id (*Acceptance Of FLIP.id, AOF*) dapat dipengaruhi secara positif oleh Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease of Use, PEU*). pada pengujian hipotesis ini terdapat nilai koefisien sebesar 0,481 dan nilai t-statistik sebesar 2,153 lebih besar dari 2,03 ($\alpha=5\%$) maka keputusan pengujian hipotesis menolak H_0 dan penerimaan H_a yang artinya Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease of Use, PEU*) berpengaruh secara positif signifikan terhadap penerimaan Aplikasi FLIP.id (*Acceptance Of FLIP.id, AOF*). hal tersebut berarti adanya peningkatan persepsi kemudahan terhadap penerimaan aplikasi FLIP.id pada wilayah UKM.
2. Pengujian hipotesis 2: Penerimaan Aplikasi FLIP.id dipengaruhi secara positif signifikan oleh Persepsi Kebermanfaatan (*Perceived Usefulness, PU*). Berdasarkan hasil dari uji hipotesis di atas dimana Persepsi kebermanfaatan (*Perceived Usefulness, PU*) terhadap penerimaan Aplikasi FLIP.id (*Acceptance Of FLIP.id, AOF*) menghasilkan koefisien 0,450 dan nilai t statistik sebesar 2,080 lebih besar daripada 2,03 ($\alpha=5\%$) maka keputusan pengujian hipotesis menolak H_0 dan menerima H_a yang artinya menunjukkan bahwa Persepsi Kebermanfaatan (*Perceived Usefulness, PU*) berpengaruh positif signifikan terhadap penerimaan Aplikasi FLIP.id. Hal tersebut berarti adanya peningkatan persepsi kebermanfaatan terhadap penerimaan aplikasi FLIP.id di Cirebon.

Koefisien Determinasi R^2

Tabel 7. Nilai R^2 pada Model Struktural

Variabel Laten	R square
AOF	0,850

Sumber: Hasil output PLS

Berdasarkan data di atas nilai Penerimaan Aplikasi FLIP.id (*Acceptance Of FLIP.id, AOF*) dengan nilai nilai R sebesar 85%.

Predictive Relevance (Q^2)

Nilai prediksi yang relevan selain nilai koefisien determinasi (R^2), parameter ini diukur dengan menggunakan rumus Goodness of Fit (GOF) yaitu ketepatan model struktural yakni nilai *Predictive Relevance* (Q^2) menurut Tenenhaus dalam Hartono (2009).

Tabel 8. Nilai Q^2 Pada Model Struktural

Variabel Laten	Q square
PEU	0,116
PU	0,101

Sumber: Hasil output PLS

Berdasarkan hasil diatas yaitu dengan nilai 10,1 % pada variabel Persepsi Kebermanfaatan dan 11,6% pada Persepsi Kemudahan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari hipotesis dan t statistik yang diajukan, maka Pengaruh Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease of Use, PEU*) terhadap Penerimaan Aplikasi FLIP.id (*Acceptance Of FLIP.id, AOF*). Pada data di atas, hasil pengujian hipotesis 1 (satu) yang menyatakan persepsi kemudahan dalam penggunaan Aplikasi FLIP.id berpengaruh positif terhadap persepsi kebermanfaatan yang dapat diterima. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil uji signifikansi/nilai t-statistik yang telah memenuhi kriteria. Adapun nilai koefisien jalur menunjukkan tanda positif signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat hubungan positif antara persepsi kemudahan dan penerimaan Aplikasi FLIP.id, yakni semakin mudahnya penggunaan aplikasi FLIP.d yang dirasakan oleh para UKM. Adapun hal tersebut menjadi kemudahan dalam melakukan sistem transfer antar bank tanpa biaya. Hal ini sesuai dengan *Theory Reaction Action* (TRA) yang dikembangkan oleh Fishbein dan Ajzen tahun 1975 dalam Rutter (1989) yang menyatakan bahwa adanya keuntungan positif bagi individu apabila menggunakan teknologi informasi.

Keefisienan penggunaan Aplikasi FLIP.id akan saat UKM banyak menggunakan dalam hal transfer dan informasi bank-bank yang terhubung lainnya dengan FLIP.id. Konsisten dengan Model *Technology Acceptance Model* oleh Chau (1996), Davis *et al.* (1989), dan Al-Gahtani (2001) yang membuktikan bahwa terdapat hubungan positif antara persepsi kemudahan (*Perceived Ease of Use, PEOU*) terhadap Penerimaan Aplikasi FLIP.id yang menegaskan user merasakan

dampaknya seperti mudah dirasakan berguna, mudah digunakan, dan user friendly dalam memahami betapa pentingnya persepsi kemudahan bagi sistem. Selain itu, temuan penelitian ini didukung oleh Prasastika *et al.* (2015) yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan (*Perceived Ease of Use, PEU*) memiliki hubungan positif terhadap Penerimaan Aplikasi FLIP.id (*Acceptance Of FLIP.id, AOF*).

Kemudian, untuk hasil pengujian hipotesis 2 (dua) yang menyatakan bahwa persepsi kebermanfaatan berpengaruh terhadap Penerimaan Aplikasi FLIP.id (*Acceptance Of FLIP.id, AOF*), nilai koefisien jalur menunjukkan tanda positif signifikan dan dibuktikan dengan hasil uji signifikansi nilai t-statistik pada tingkat kepercayaan yang telah ditentukan telah melampaui batas *cut off value*. Hal ini mengindikasikan bahwa Penerimaan Aplikasi FLIP.id (*Acceptance Of FLIP.id, AOF*), dengan menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* yakni semakin bergunanya penggunaan aplikasi FLIP.id yang dirasakan oleh pengguna memiliki hubungan positif antara persepsi kemudahan.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease of Use*) berpengaruh terhadap Penerimaan Aplikasi FLIP.id (*Acceptance Of FLIP.id, AOF*). Semakin mudah pengguna melakukan transaksi, maka semakin tinggi pula keinginan pengguna untuk lebih banyak menggunakan aplikasi FLIP.id ini dalam mempermudah pekerjaan yang berkaitan dengan transfer antar bank. Dalam hal ini, Persepsi Kebermanfaatan (*Perceived Usefulness, PU*) juga memiliki pengaruh terhadap Penerimaan Aplikasi FLIP.id (*Acceptance Of FLIP.id, AOF*) sehingga semakin berguna aplikasi FLIP.id untuk digunakan dan dipahami oleh pengguna maka akan semakin banyak pengguna Aplikasi FLIP.id yang merasakan kebermanfaatan mengenai aplikasi tersebut dalam hal transaksi lainnya.

Implikasi dari hasil penelitian ini adalah bahwa persepsi kemudahan dan persepsi kebermanfaatan memiliki pengaruh positif terhadap penerimaan aplikasi FLIP.id. Hal ini berarti semakin mudah pengguna melakukan transaksi melalui aplikasi FLIP.id, serta semakin berguna aplikasi tersebut dalam kegiatan transaksi lainnya, maka semakin tinggi tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi ini. Implikasi yang dapat diambil dari hasil ini adalah bahwa pengembang aplikasi FLIP.id perlu memperhatikan faktor-faktor tersebut dalam pengembangan dan peningkatan aplikasi. Upaya perlu dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi FLIP.id mudah digunakan oleh pengguna, dengan antarmuka yang intuitif dan fitur-fitur yang jelas dan

mudah dipahami. Selain itu, penting untuk terus memperbarui dan meningkatkan aplikasi agar semakin berguna bagi pengguna dalam berbagai transaksi keuangan. Dalam hal pemasaran, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengkomunikasikan keunggulan-keunggulan aplikasi FLIP.id dalam hal kemudahan penggunaan dan manfaat yang diperoleh kepada calon pengguna. Informasi ini dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran dan minat calon pengguna dalam mengadopsi dan menggunakan aplikasi FLIP.id. Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa dalam pengembangan aplikasi mobile dan teknologi lainnya, penting untuk mempertimbangkan faktor persepsi kemudahan dan kebermanfaatan. Pengguna cenderung lebih menerima dan menggunakan aplikasi yang dianggap mudah digunakan dan bermanfaat bagi kegiatan sehari-hari.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dapat memberikan penelitian yang lebih banyak dari jumlah populasi yang peneliti ujikan.
2. Memberikan kebermanfaatan pada penggunaan aplikasi FLIP.id bagi kelangsungan transaksi antar bank tanpa biaya.
3. Menggunakan TAM model terbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Gahtani, S. S. (2001). The Applicability of TAM Outside North America : An Empirical Test in the United Kingdom. *Information Resources Management Journal*, 14(3), 37-46. <https://doi.org/10.4018/irmj.2001070104>
- Chau, P. Y. K. (1996). An Empirical Assessment of a Modified Technology Acceptance Model. *Journal of Management Information Systems*, 13(2), 185-204. <https://doi.org/10.1080/07421222.1996.11518128>
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. *Management Science*, 35(8), 982-1003. <https://doi.org/10.1287/mnsc.35.8.982>
- Ginantra, N. L. W. S. R., Simarmata, J., Purba, R. A., Tojiri, M. Y., Duwila, A. A., Siregar, M. N. H., Nainggolan, L. E., Marit, E. L., Sudirman, A., & Siswanti, I. (2020). *Teknologi Finansial: Sistem Finansial Berbasis Teknologi di Era Digital*. Yayasan Kita Menulis.
- Kurniawati, H. A., Arif, A., & Winarno, W. A. (2017). Analisis Minat Penggunaan Mobile Banking Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Yang Telah Dimodifikasi. *E-Journal Ekonomi Bisnis Dan Akuntansi*, 4(1), 24. <https://doi.org/10.19184/ejeba.v4i1.4563>

- Mahubessy, V. J. (2019). PENGARUH PENERIMAAN SISTEM PEMBAYARAN E-CASH DENGAN MENGGUNAKAN TAM (TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL) TERHADAP INTENSITAS TRANSAKSI NON TUNAI Victor. *Methomika*, 3(2), 160–165.
- Marey, D. R. E., & Purwanto, E. (2020). Model Konseptual Minat Penggunaan E-wallet: Technology Acceptance Model (TAM). *Technology Adoption: A Conceptual Framework*, December 2019, 31–50.
- Prasastika, K., Winarno, W. A., & Kartika. (2015). Pengujian Teori Technology Acceptance Model (TAM) Untuk Memprediksi Penerimaan Sistem Pendaftaran Online BPJS Kesehatan Cabang Jember (Theory Test Technology Acceptance Model (TAM) Revenue System For Predicting The Health Branch Registration Online B. *Artikel Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 1–8.
- Rutter, D. R. (1989). The theory of reasoned action of Fishbein and Ajzen : A test of Towriss ' s amended procedure for measuring beliefs. *British Journal of Social Psychology*, 28, 39–46.
- Saputra, D., & Gürbüz, B. (2020). Implementation of Technology Acceptance Model (TAM) and Importance Performance Analysis (IPA) in Testing the Ease and Usability of E-wallet Applications. *Bina Sarana Informatika University*, 1, 71–75.
- Venkatesh, V., & Morris, M. G. (2000). Why don't men stop asking for directions? Gender , Social Influence and their role in society. *MIS Quarterly*, 24(1), 115–139.
- Wintarsih, E., Cahyadi, R., Irfandi, Z., Nazri, M., Shihab, M. R., & Budi, N. F. A. (2019). Reducing Interbank Money Transfer Cost for Personal and Small Businesses using Rational Consumer Behavior Analysis: Case Study of Flip.id. *Proceedings of 2019 International Conference on Information Management and Technology, ICIMTech 2019*, 1(August), 613–617. <https://doi.org/10.1109/ICIMTech.2019.8843782>
- Yuwanda, T., Fadhlán, A., Bundo, M., & Crefioza, O. (2023). Strategi Marketing dalam Optimalisasi Minat Pengunjung Website caribakatmu.com dengan Pendekatan Technology Acceptance Model. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 4(1), 184–193.