

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

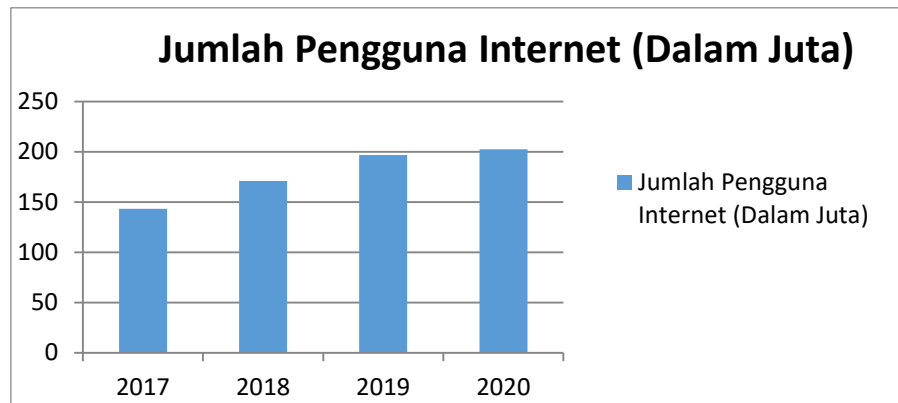
Dewasa ini kita telah berada di era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia ke empat yang ditandai dengan perkembangan digitalisasi dimana teknologi sangat luar biasa menguasai dan menjadi pondasi kokoh kehidupan manusia. Era revolusi 4.0 yang juga dikenal dengan *cyber physical system* merupakan sebuah tren di dunia industri yang mengkolaborasikan teknologi *cyber* dengan teknologi otomatisasi. Artinya, industri mulai menyentuh dunia virtual yang kemudian membentuk konektivitas antar manusia, mesin dan data (internet).¹ Efeknya, semua hal akan menjadi sangat mudah untuk diakses publik dalam keadaan dan kondisi apapun. Segala hal menjadi tanpa batas dan tidak terbatas akibat perkembangan internet dan teknologi di era ini.

Indonesia menjadi salah satu negara di Dunia dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Dibuktikan dengan Indonesia menduduki peringkat pertama yang memiliki pengguna internet terbesar se Asia Tenggara.² Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) selaku dewan pengurus pengembangan internet memberikan informasi tentang hasil survey jumlah pengguna internet di Indonesia, yakni sebagai berikut:

¹ "Revolusi Industri 4.0 dan teknologi pendukungnya," Nagitec, diakses dari <https://nagitec.com/revolusi-industri-4-0-dan-teknologi-pendukungnya/>, pada tanggal 18 Agustus 2021 pukul 14:00.

² Sekertariat APJII, "Laporan Survei Internet APJII 2019-2020" Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, diakses dari <https://apjii.or.id/survei> pada tanggal 18 Agustus 2021 pukul 14:56.

Gambar 1. 1
Perkembangan Pengguna Internet di Indonesia



Sumber: APJII, 2019-2020.

Gambar 1.1 diatas, menjelaskan bahwa jumlah pengguna internet setiap tahunnya selalu meningkat secara signifikan, terakhir pada periode 2020-2021 jumlah pengguna internet mencapai angka 202,6 juta pengguna dari 274,9 juta total seluruh penduduk Indonesia. Itu artinya hampir 75% dari penduduk Indonesia telah menggunakan internet.

Perkembangan teknologi internet tersebut telah menguasai dan mengubah segala aspek kehidupan. Mulai dari politik, sosial, budaya, kesehatan, perekonomian, termasuk juga perilaku dan gaya hidup manusia. Perubahan dalam cara memperoleh informasi, kebutuhan mengambil keputusan dengan cara yang cepat tanpa terikat ruang dan waktu, dan kebutuhan untuk mengaktualisasikan diri di dunia maya berdampak secara langsung maupun tidak langsung terhadap perilaku dan gaya hidup manusia.³

Perubahan perilaku dan gaya hidup ini tentu menjadi tantangan besar bagi perusahaan ataupun suatu bisnis untuk lebih tanggap terhadap perubahan dan

³ Tatik Suryani, *Perilaku Konsumen di Era Internet: Implikasinya pada Strategi Pemasaran* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 01.

perkembangan pasar yang sangat cepat dan semakin dinamis. Pasalnya banyak perusahaan ataupun bisnis yang menjadi melek teknologi dan mengonversi dirinya menjadi bisnis yang berfokus pada penggunaan teknologi. Begitu juga dengan lembaga keuangan, lembaga keuangan mulai mengadopsi dan mengedepankan teknologi. Penggunaan teknologi ini oleh perusahaan, bisnis dan lembaga keuangan dijadikan strategi baru dalam memberikan dan meningkatkan layanannya.

Lembaga keuangan banyak yang berlomba-lomba untuk turut serta menjawab tantangan perkembangan zaman, baik itu lembaga keuangan bank maupun non bank. Saat ini, lembaga keuangan dalam memberikan layanannya tidak hanya melalui konsep-konsep klasik yang dianggap kuno, tetapi kini juga sudah mengonversi sistem pelayanannya pada pemanfaatan teknologi. Sebelumnya lembaga keuangan baik bank maupun non bank dalam memberikan layanannya hanya berfokus pada konsep tradisional seperti bertemu secara tatap muka (*face to face model*) dan didasarkan kepada dokumen kertas (*paper document*). Namun sejak era digitalisasi yang mengedepankan teknologi mampu mendukung sistem transaksi, maka transaksipun tak hanya berfokus pada model manual melainkan juga berfokus pada model daring (*non face to face*) yang mengandalkan *paperless document* atau *digital document*.⁴ Untuk saat ini tren yang menjadi trending topik dan sedang berkembang dalam konteks transaksi seperti itu adalah konsep teknologi finansial atau yang dalam bahasa Inggris disebut dengan *financial technology (fintech)*.

Financial Technology (fintech) merupakan suatu konsep gabungan antara teknologi informasi dengan bidang finansial (keuangan) yang dirancang sedemikian

⁴Budi Hermana, "Pengukuran Kualitas Pelayanan Internet Banking," *Jurnal Ekonomi Bisnis*, Vol.15, No. 1 (April, 2010), 47.

rupa sehingga mampu memfasilitasi segala jenis transaksi finansial yang lebih praktis dan modern. Bank Indonesia selaku Bank Central Republik Indonesia yang independen, mengemukakan bahwa *financial technology* merupakan suatu produk, sistem/layanan keuangan digital dan/atau model bisnis baru yang dirancang untuk kestabilan moneter, kestabilan sistem keuangan, dan/atau efisiensi, kelancaran, keamanan, serta keandalan sistem pembayaran.⁵ Lebih lanjut, Juwita dalam buku teknologi finansial yang ditulis oleh Ni Luh dkk, memaparkan bahwa *financial technology* merupakan sebuah layanan keuangan berbasis teknologi digital dilengkapi dengan inovasi-inovasi modern yang dapat mempermudah masyarakat saat mengakses produk keuangan dalam bertransaksi. *Fintech* ini dikenal dengan ciri khasnya yang dapat memberikan fasilitas berupa layanan keuangan secara daring diluar layanan lembaga keuangan yang bersifat konvensional.⁶

Adanya finansial teknologi memberikan manfaat yang cukup kompleks kepada pihak lembaga dan anggotanya. Diantaranya, pihak lembaga keuangan dapat menghemat *budget* yang harus dikeluarkan untuk mencetak formulir, brosur dan katalog setiap kali terjadi transaksi dan menggantinya dengan data elektronik. Sementara itu, bagi anggotanya, pemanfaatan finansial teknologi memberikan kemudahan dan fleksibilitas untuk melakukan transaksi secara cepat dimanapun, kapanpun, dalam keadaan dan kondisi apapun. Tidak hanya itu, dengan finansial teknologi anggota juga mendapatkan keuntungan berupa hemat biaya serta hemat waktu karena sudah tidak perlu lagi berdesak desakan untuk mengantre di kantor.

⁵ Departemen Komunikasi, “*Mengenal Financial Teknologi*,” Bank Indonesia, retrieved from www.bi.go.id on August 18, 2021 at 21:01 WIB.

⁶ Ni Luh Wiwik Sri Rahayu Ginantra, dkk, *Teknologi Finansial: Sistem Finansial Berbasis Teknologi di Era Digital* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 01.

Salah satu lembaga keuangan yang telah memanfaatkan teknologi dan mengadopsi finansial teknologi adalah KSPPS BMT NU Jawa Timur. KSPPS BMT NU Jawa Timur adalah lembaga keuangan non bank berbentuk koperasi berbasis syariah yang didirikan atas persetujuan petinggi MWC NU Gapura pada tanggal 01 Juli 2004. Salah satu cabang KSPPS BMT NU Jawa Timur dan sekaligus menjadi obyek penelitian peneliti adalah KSPPS BMT NU Jawa Timur Cabang Utama Gapura Sumenep. Model finansial teknologi yang diterapkan oleh KSPPS BMT NU Jawa Timur Cabang Utama Gapura Sumenep adalah aplikasi mobile berbasis *elektronik money* yang bernama BMT NU-Q.⁷

Layanan finansial teknologi berupa aplikasi BMT NU-Q di KSPPS BMT NU Jawa Timur Cabang Utama Gapura Sumenep menyediakan fitur transaksi yang sangat lengkap mulai dari pembayaran (BPJS, listrik, telepon, PDAM, indihome), pascabayar, pembelian (*voucher*, pulsa dan paket data), informasi saldo rekening, donasi/maal, dan transfer antar sesama BMT NU-Q atau bisa juga transfer antar bank.⁸ Fitur lengkap tersebut tentunya memberikan manfaat yang sangat besar berupa kecepatan, kemudahan, dan fleksibilitas bagi anggotanya dalam melakukan berbagai macam transaksi. Keuntungan dari diterapkannya finansial teknologi berupa BMT NU-Q adalah bisa menjadi solusi murah dalam pengembangan infrastruktur dibandingkan penggunaan transaksi yang masih manual dengan konsep konvensional.

⁷Administrator, "Sejarah BMT NU Jatim" BMT NU Jawa Timur, retrieved from <https://bmtnujatim.com/blog/> on Agustus 20, 2021 at 00:23 WIB.

⁸ Administrator, "BMT NU-Q Menjadi Solusi di Tengah Pandemi Covid-19," BMT NU Jawa Timur, retrieved from <https://bmtnujatim.com/blog/artikel-260-BMT-NU-Q-menjadi-Solusi-di-Tengah-Pandemi-Covid-19> on Agustus 20, 2021 at 00:30 WIB.

Namun, dibalik banyaknya fitur yang telah disediakan dalam aplikasi BMT NU-Q, masih banyak anggota yang belum berminat untuk menggunakan aplikasi BMT NU-Q dalam melakukan transaksi keuangannya. Hal tersebut disebabkan beberapa kendala seperti kurangnya pengetahuan anggota terhadap kemudahan dan manfaat dari layanan aplikasi BMT NU-Q, kurangnya literasi digital, serta masih banyak anggota yang lebih tertarik untuk melakukan transaksi secara langsung dengan datang ke kantor dan memilih untuk mengantre.

Berdasarkan data yang diperoleh dari playstore, dari 108.698 jumlah total anggota KSPPS BMT NU Jawa Timur⁹ hanya terdapat 5.000 orang yang telah *download* dan menggunakan aplikasi BMT NU-Q.¹⁰ Jumlah ini menjadi bukti bahwa aplikasi BMT NU-Q dengan segala kecanggihannya masih belum sepenuhnya diminati oleh masyarakat terutama anggota dibandingkan dengan aplikasi mobile lainnya. Transaksi menggunakan aplikasi BMT NU-Q yang dilakukan secara virtual tanpa tatap muka dengan *teller/customer service* ini masih menjadi salah satu pertimbangan anggota dalam menggunakannya. Beberapa anggota merasa lebih aman melakukan transaksi secara langsung, Seperti contohnya komentar yang diunggah oleh Ardiyan Nawae mengatakan bahwa ia masih khawatir dalam menggunakan aplikasi BMT NU-Q karena terbilang masih baru.¹¹ Sehingga mereka cenderung mengurungkan minatnya untuk menggunakan aplikasi BMT NU-Q.

Minat dapat diartikan sebagai kecenderungan hati dan keinginan yang tinggi terhadap sesuatu, sehingga dalam praktiknya, minat sering dikaitkan dengan pikiran

⁹ KSPPS BMT NU Jawa Timur, *Buku Materi RAT. Pariourna XVI Tahun Buku 2019* (Sumenep: CV Litera Jannata Perkasa, 2020), 94.

¹⁰ Retrieved from <https://play.google.com/store/apps/details?id=com>. on October 12, 2021 at 23:52.

¹¹ Ibid.,

dan perasaan.¹² Minat akan muncul ketika individu dihadapkan dengan beberapa pilihan akan benda, aktivitas, atau lainnya, yang selanjutnya akan dituntut untuk menentukan satu sebagai pilihannya. Para anggota yang mau bertransaksi menggunakan aplikasi BMT NU-Q, pasti memiliki minat dan keinginan yang besar pada hal tersebut.

Teori yang digunakan dan dijadikan dasar dalam penelitian terhadap minat penggunaan suatu teknologi adalah *Technology Acceptance Model* (TAM). Dimana TAM ini merupakan salah satu teori yang biasa digunakan untuk menganalisis dan menjelaskan penerimaan individu terhadap penggunaan teknologi. Teori yang dikembangkan oleh Davis pada tahun 1989 silam menjadikan variabel persepsi kemudahan pengguna (*perceived ease of use*) dan persepsi manfaat (*perceived usefulness*) sebagai parameter untuk menganalisis penerimaan individu terhadap penggunaan suatu teknologi.¹³ Teori lain juga digunakan dalam penelitian ini, yakni *Theory of Planned Behavior* (TPB) yang dipopulerkan oleh Ajzen pada tahun 1991. Ia mengembangkan teori sebelumnya dan mengemukakan bahwa kepercayaan (*trust*) dan risiko persepsian (*risk*) dapat mempengaruhi minat untuk menggunakan suatu teknologi (*behavioral intention to use*).¹⁴ Kedua teori tersebut jugalah yang menjadi dasar pemilihan variabel-variabel yang dipakai dalam penelitian ini karena dianggap paling berpengaruh terhadap minat penggunaan suatu teknologi.

Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) menurut Davis adalah sebuah pemikiran tentang sejauh mana seseorang merasa percaya dan yakin

¹² Retrieved from <https://lektur.id/arti-minat/> on October 13, 2021 at 08:08 WIB.

¹³ Widia Permana, dkk, *Layanan Perpustakaan via Mobile Data* (Malang: UB Press, 2012), 61.

¹⁴ Muhammad Al-Smadi dan Saad Ali Al-Wabel, "The Impact of E-Banking on The Performance of Jordanian Banks," *Journal of Internet Banking and Commerce* 16, no. 2 (Agustus, 2011).

bahwa teknologi dapat dengan mudah dipelajari dan dipahami.¹⁵ Penggunaan suatu teknologi tidak akan mempersulit pekerjaan, bahkan dapat dikatakan dengan menggunakan teknologi seseorang tidak perlu mengeluarkan *effort* yang lebih, karena setiap teknologi diciptakan untuk memberikan kemudahan terhadap kegiatan yang dilakukan. Semakin mudah teknologi digunakan, maka individu semakin berminat untuk menggunakannya.

Persepsi manfaat (*perceived usefulness*) juga tak kalah penting dalam menentukan penerimaan individu terhadap ketersediaan teknologi. Menurut Thompson dalam Widia Permana, kemanfaatan teknologi adalah *benefit* yang diekspektasikan oleh pengguna teknologi ketika menjalankan tugasnya. Kemanfaatan teknologi tersebut diukur berdasarkan frekuensi penggunaan dan diversitas aplikasi yang dijalankan. Thompson juga menambahkan bahwa suatu teknologi akan digunakan apabila individu telah mengetahui manfaat positif atas penggunaannya.¹⁶

Meskipun aplikasi BMT NU-Q memberikan berbagai macam kemudahan dan kegunaan dalam menggunakan produk-produknya namun masih banyak anggota yang lebih tertarik melakukan transaksi secara tradisional yaitu datang ke kantor dan menunggu antrean dengan alasan tidak mau ribet. Pada dasarnya sebuah layanan finansial teknologi yang menyediakan manfaat dan kegunaan pasti akan cepat dikenal dan diterima dengan baik oleh para penggunanya. Semakin pengguna merasa finansial teknologi bermanfaat maka finansial teknologi akan diminati dan semakin sering digunakan. Begitupun sebaliknya, apabila pengguna menganggap

¹⁵ Widia Permana, dkk, *Op.Cit.*, 51.

¹⁶ *Ibid.*,

finansial teknologi kurang berguna dan tidak bermanfaat, maka pengguna cenderung akan meninggalkan layanan tersebut.

Namun disamping kemudahan dan kegunaan yang disebutkan diatas, transaksi menggunakan aplikasi BMT NU-Q juga memberikan permasalahan seperti takut tertipu, takut kurang akuratnya transaksi dan semacamnya. Ketakutan-ketakutan tersebutlah yang menimbulkan ketidakpercayaan pengguna (yang dalam hal ini anggota) terhadap aplikasi BMT NU-Q. Oleh sebab itu sebuah kepercayaan (*trust*) juga penting dalam menjaga keberlangsungan transaksi.

Menurut Yousafzai dan Yani kepercayaan merupakan keyakinan pengguna (anggota) bahwa ada mekanisme keamanan yang dibangun ke dalam situs web (yaitu keamanan yang dirasakan) dan keyakinan bahwa informasi transaksi tidak akan digunakan atau dibagikan dengan orang lain tanpa persetujuan anggota.¹⁷ Anggota yang masih berpikir klasik akan cenderung mengurungkan minatnya untuk menggunakan aplikasi BMT NU-Q, mereka beranggapan bahwa aplikasi BMT NU-Q merupakan transaksi yang rumit dan banyak mengandung risiko.

Permasalahan diatas menunjukkan bahwa transaksi menggunakan teknologi tidak hanya memberikan kemudahan dan manfaat, namun juga mengandung berbagai ketidakpastian dan risiko. Hal ini disebabkan dalam transaksi menggunakan teknologi, orang yang bertransaksi tidak bertemu secara langsung melainkan berhubungan secara daring, sehingga hal inilah yang memunculkan konsekuensi bahwa kegiatan transaksi menggunakan teknologi yang dilakukan secara daring mengandung risiko yang cukup tinggi.

¹⁷ Jeffry Z.C Nelwan, dkk, *Layanan Internet Banking dan Mobile Banking di Bank KB Bukopin* (Bandung: Penerbit Media Sains Indonesia, 2021), 9.

Risiko dianggap sebagai tanggapan atau perasaan seseorang terhadap hal yang kurang mengenakan, merugikan, membahayakan dan mengandung ketidakpastian dari sebuah kegiatan. Sebelum memutuskan untuk menggunakan sebuah teknologi seseorang pasti akan mempertimbangkan risiko yang akan diterima ketika menggunakan teknologi tersebut. Orang yang sadar akan adanya risiko yang akan ditanggung, pasti akan mengurungkan minatnya untuk bertransaksi menggunakan aplikasi BMT NU-Q. Namun tak sedikit juga orang telah mengetahui risiko yang akan ditanggung ketika menggunakan teknologi, tetapi tetap berminat dan memilih untuk menggunakannya karena memperoleh manfaat dan kemudahan dari layanan aplikasi BMT NU-Q.

Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang berbeda-beda mengenai pengaruh beberapa variabel tersebut diatas terhadap minat menggunakan finansial teknologi. Penelitian yang dilakukan Sherly Rahmawati Isharidjadi (2013) tentang pengaruh kepercayaan, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, dan persepsi kenyamanan terhadap minat penggunaan sistem *internet banking* pada anggota Bank Muamalat CP Madiun menunjukkan hasil bahwa variabel kepercayaan dan persepsi kenyamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan sistem *internet banking*, sementara persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan tidak memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan sistem *internet banking*.¹⁸

Selanjutnya penelitian Muhammad Wildan (2019) yang berjudul pengaruh persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas, dan Risiko terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan *Financial Technology (fintech)* memberikan hasil

¹⁸ Sherly Rahmawati Isharidjadi, "Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Kenyamanan terhadap Minat Penggunaan Sistem Internet Banking pada Anggota Bank Muamalat Cabang Pembantu Madiun," *Akuntansi dan Pendidikan*, Vol. 2, No. 2 (Oktober, 2013), 71-84.

bahwa variable independen kemudahan penggunaan, dan efektivitas secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan *fintech*, sedangkan variabel risiko secara parsial berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat bertransaksi menggunakan *fintech*.¹⁹

Hasil berbeda juga dikemukakan oleh Yacobo P. Sijabat (2019) dengan judul penelitian *Determinasi Teknologi Acceptance Model* terhadap niat penggunaan *fintech* terhadap sebagai alat pembayaran (*Payment*). Ia menunjukkan hasil bahwa Variabel persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), persepsi manfaat (*perceived usefulness*), kepercayaan (*trust*) dan risiko (*risk*) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat penggunaan *fintech*.²⁰

Berdasarkan fenomena, permasalahan, setra *research gap* yang peneliti paparkan diatas, timbul ketertarikan untuk melakukan penelitian lebih dalam tentang beberapa faktor yang mempengaruhi minat penggunaan finansial teknologi berupa BMT NU-Q dengan menggunakan model yang sama seperti beberapa penelitian terdahulu yakni *Technologi Acceptance Model* dan *Theory of Planned Behavior*. Dengan judul penelitian **"PENGARUH PERCEIVED EASE OF USE, PERCEIVED USEFULNESS, TRUST DAN RISK TERHADAP MINAT ANGGOTA BERTRANSAKSI MENGGUNAKAN BMT NU-Q DI KSPPS BMT NU JAWA TIMUR CABANG UTAMA GAPURA SUMENEP"**.

¹⁹ Muhammad Wildan, "Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas dan Risiko terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Financial Teknologi (Fintech)," (Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang, 2019), 63.

²⁰ Yacobo P. Sijabat, dkk., "Determinasi Teknologi Acceptance Model terhadap niat penggunaan Fintech terhadap sebagai alat pembayaran (Payment)," *Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers* (Oktober, 2019), 165.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah pengaruh *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan) terhadap minat anggota bertransaksi menggunakan BMT NU-Q di KSPPS BMT NU Jawa Timur Cabang Utama Gapura Sumenep?
2. Apakah pengaruh *perceived usefulness* (persepsi manfaat) terhadap minat anggota bertransaksi menggunakan BMT NU-Q di KSPPS BMT NU Jawa Timur Cabang Utama Gapura Sumenep?
3. Apakah pengaruh *trust* (kepercayaan) terhadap minat anggota bertransaksi menggunakan BMT NU-Q di KSPPS BMT NU Jawa Timur Cabang Utama Gapura Sumenep?
4. Apakah pengaruh *risk* (risiko) terhadap minat anggota bertransaksi menggunakan BMT NU-Q di KSPPS BMT NU Jawa Timur Cabang Utama Gapura Sumenep?
5. Apakah pengaruh *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan), *perceived usefulness* (persepsi manfaat), *trust* (kepercayaan), dan *risk* (risiko) secara simultan terhadap minat anggota bertransaksi menggunakan BMT NU-Q di KSPPS BMT NU Jawa Timur Cabang Utama Gapura Sumenep?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan permasalahan yang telah dipaparkan, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pengaruh *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan) terhadap minat anggota bertransaksi menggunakan BMT NU-Q di KSPPS BMT NU Jawa Timur Cabang Utama Gapura Sumenep.
2. Untuk menganalisis pengaruh *perceived usefulness* (persepsi manfaat) terhadap minat anggota bertransaksi menggunakan BMT NU-Q di KSPPS BMT NU Jawa Timur Cabang Utama Gapura Sumenep.
3. Untuk menganalisis pengaruh *trust* (kepercayaan) terhadap minat anggota bertransaksi menggunakan BMT NU-Q di KSPPS BMT NU Jawa Timur Cabang Utama Gapura Sumenep.
4. Untuk menganalisis pengaruh *risk* (risiko) terhadap terhadap minat anggota bertransaksi menggunakan BMT NU-Q di KSPPS BMT NU Jawa Timur Cabang Utama Gapura Sumenep.
5. Untuk menganalisis pengaruh *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan), *perceived usefulness* (persepsi manfaat), *trust* (kepercayaan), dan *risk* (risiko) secara simultan terhadap minat anggota bertransaksi menggunakan BMT NU-Q di KSPPS BMT NU Jawa Timur Cabang Utama Gapura Sumenep.

D. Asumsi Penelitian

Asumsi merupakan anggapan atau landasan berpikir yang diyakini dan diterima sebagai dasar karena dianggap benar.²¹ Dalam suatu penelitian asumsi sangat diperlukan agar bisa dijadikan patokan oleh peneliti terhadap masalah yang diteliti. Adapun anggapan dasar dalam penelitian ini berkenaan dengan minat bertransaksi menggunakan aplikasi BMT NU-Q menggunakan variabel bebas

²¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "*Asumsi*," KBBI Online, retrieved from <https://kbbi.web.id/asumsi> on September 02, 2021 at 23:29 WIB.

perceived ease of use,²² *perceived usefulness*,²³ *trust*,²⁴ dan *risk*.²⁵ Sementara variabel lain yang tidak digunakan seperti *perceived enjoyment* (persepsi kesenangan),²⁶ kemudahan navigasi,²⁷ efektivitas, pengetahuan,²⁸ keamanan, serta kenyamanan²⁹ nilainya dianggap konstan (*Ceteris Paribus*).

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan sekumpulan rumusan yang dijadikan sebagai jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang harus melewati tahap-tahap pengujian secara empiris supaya dapat diterima kebenarannya.³⁰ Hipotesis juga tak kalah penting dalam sebuah penelitian, karena merupakan petunjuk dan langkah-langkah terselesaikannya masalah penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti menetapkan hipotesis berdasarkan perumusan masalah, yang akan dijabarkan sebagai berikut:

²² Kyungyoung Ohk, *et al*, “Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Interaktivitas, Kemudahan Navigasi pada Kepuasan dalam Penggunaan Aplikasi Mobile,” *Advanced Science and Technology Letters* 84, No. 18, (2015), 88-92;

²³ Yacobo P. Sijabat, Dinar Melani Hutajulu, dan Pardongan Sihombing, “Determinasi Teknologi Acceptance Model terhadap Niat Menggunakan FinTech Sebagai Alat Pembayaran (Payment),” (Oktober 2019), 151-166.

²⁴ *Ibid.*,

²⁵ Ula Rahmatika dan Muhammad Andryzal Fajar, “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Electronic Money: Integrasi Model TAM-TPB dengan Perceived Risk,” *Jurnal Nominal* 8, No. 2, (2019), 274-284.

²⁶ Widia Permana, dkk, *Op.Cit.*, 55.

²⁷ Kyungyoung Ohk, dkk, *Loc.Cit.*, 88-92.

²⁸ Nurul Faizah, “Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Pengetahuan Konsumen, dan Efektivitas Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Financial Technology” (Skripsi, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Jambi, 2020), 1-145.

²⁹ A. Tenri Nur Fatimah, “Pengaruh Persepsi Kegunaan, Kemudahan, Kepercayaan, dan Kenyamanan terhadap minat perilaku nasabah dan keputusan menggunakan internet banking di unit PT. Bank Rakyat Indonesia tbk Cabang Makassar Ahmad Yani,” (Tesis, Universitas Hasanuddin, Makassar, 2020), 1-38.

³⁰ Muslich Anshori dan Sri Iswati, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Surabaya: Airlangga University Press, 2009), 43.

1. H1: *Perceived ease of use* berpengaruh secara signifikan terhadap minat anggota bertransaksi menggunakan BMT NU-Q di KSPPS BMT NU Jawa Timur Cabang Utama Gapura Sumenep.
2. H2: *Perceived usefulness* berpengaruh secara signifikan terhadap minat anggota bertransaksi menggunakan BMT NU-Q di KSPPS BMT NU Jawa Timur Cabang Utama Gapura Sumenep.
3. H3: *Trust* berpengaruh secara signifikan terhadap minat anggota bertransaksi menggunakan BMT NU-Q di KSPPS BMT NU Jawa Timur Cabang Utama Gapura Sumenep.
4. H4: *Risk* berpengaruh secara signifikan terhadap minat anggota bertransaksi menggunakan BMT NU-Q di KSPPS BMT NU Jawa Timur Cabang Utama Gapura Sumenep.
5. H5: *Perceived ease of use, perceived usefulness, trust* dan *risk* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap minat anggota bertransaksi menggunakan BMT NU-Q di KSPPS BMT NU Jawa Timur Cabang Utama Gapura Sumenep.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengalaman, dan ilmu pengetahuan peneliti tentang Lembaga Keuangan Syariah non Bank pada umumnya dan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat bertransaksi menggunakan aplikasi mobile di Lembaga Keuangan non Bank pada khususnya. Serta penelitian ini berguna untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Strata-1 (S1) Prodi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.

b. Bagi Institut Agama Islam Negeri Madura

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan literatur di perpustakaan, mampu memberikan sumbangsih pemikiran agar dapat dijadikan dasar rujukan dan bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya, serta dapat dijadikan referensi bagi pembaca dalam mengembangkan ilmu pengetahuan tentang topik dan tema yang sama dengan penelitian ini.

2. Kegunaan Praktis**a. Bagi KSPPS BMT NU Jawa Timur Cabang Utama Gapura Sumenep**

Bagi lembaga keuangan khususnya KSPPS BMT NU Jawa Timur Cabang Utama Gapura Sumenep diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan aplikasi mobile dalam hal ini BMT NU-Q supaya lebih bisa diterima oleh masyarakat baik dari segi kemudahan, kegunaan, maupun keamanannya.

b. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan dapat dijadikan sebagai sarana informasi masyarakat untuk meningkatkan literasi digitalnya, serta dapat menumbuhkan kepercayaan masyarakat terhadap lembaga keuangan syariah khususnya koperasi syariah.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Supaya penelitian ini lebih jelas dan dapat dilaksanakan secara fokus, maka peneliti perlu memberikan batasan pada variabel, subyek, serta lokasi yang akan diteliti sesuai dengan judul dalam penelitian ini.

1. Ruang lingkup variabel

Terdapat lima variabel yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini, dimana terdiri dari empat variabel independen dan satu variabel dependen. Yakni, *Perceived Ease of Use* (Variabel X1), *Perceived Usefulness* (Variabel X2), *Trust* (Variabel X3), *Risk* (Variabel X4), dan minat bertransaksi menggunakan BMT NU-Q (Variabel Y). Adapun indikator-indikator yang dipakai adalah:

a. *Perceived Ease of Use* (Variabel X1), dengan indikator:³¹

- 1) Mudah dipelajari
- 2) Jelas dan mudah dimengerti
- 3) Mudah dikuasai dan mudah digunakan
- 4) Fleksibel.

b. *Perceived Usefulness* (Variabel X2), dengan indikator:³²

- 1) Pekerjaan menjadi lebih cepat
- 2) Meningkatkan produktivitas dan efektivitas
- 3) Bermanfaat.

c. *Trust* (Variabel X3), dengan indikator:³³

- 1) Dapat dipercaya
- 2) Menjaga kepentingan transaksi
- 3) Menjaga komitmen saat melayani anggota
- 4) Memberikan manfaat.

³¹ Widia Permana, dkk., *Op.Cit.*, 54.

³² Indyah Hartami Santi dan Fandi Sudiasmo, *Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use terhadap Behavioral Intention to Use dan Actual Usage pada Aplikasi Identifikasi Jenis Kulit Wajah* (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2020), 24.

³³ Tatik Suryani et al., *E-Marketing Bagi UKM: Strategi Periklanan, Website dan Media Sosial* (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2020), 53.

- d. *Risk* (Variabel X4), dengan indikator:³⁴
- 1) Ada risiko tertentu
 - 2) Mengalami kerugian
 - 3) Pemikiran bahwa berisiko
- e. Minat bertransaksi menggunakan BMT NU-Q (Variabel Y), dengan indikator:³⁵
- 1) Mempunyai fitur yang membantu
 - 2) Selalu mencoba menggunakan
 - 3) Berlanjut menggunakan dimasa datang.

2. Ruang Lingkup Subyek dan Lokasi

Subyek dalam penelitian ini adalah anggota KSPPS BMT NU Jawa Timur Cabang Utama Gapura Sumenep. Sementara lokasi yang menjadi objek penelitian adalah Koperasi Simpan Pinjam Pembiayaan Syariah *Baitul Mal wat Tamwil* Nuansa Umat (KSPPS BMT NU) Jawa Timur Cabang Utama Gapura Sumenep yang secara geografis terletak di Jln. Raya Gapura, Desa Gapura Tengah, Kecamatan Gapura, Kabupaten Sumenep, dengan kode pos 69472.

H. Definisi Istilah

Sebelum masuk pada pembahasan yang lebih lanjut, pada bagian ini peneliti akan memberikan penjelasan dan mempertegas definisi istilah tentang judul penelitian. Penegasan istilah ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas supaya terhindar dari kekeliruan, ketidakjelasan, serta kesalahpahaman dalam memaknai Skripsi yang berjudul “Pengaruh *Perceived Ease of Use*, *Perceived*

³⁴ Muhammad Al-Smadi dan Saad Ali Al-Wabel, “The Impact of E-Banking on The Performance of Jordanian Banks,” *Journal of Internet Banking and Commerce*, 16. No. 2. (Agustus. 2011).

³⁵ Indyah Hartami Santi dan Fandi Sudiasmo, *Op.Cit.*, 24.

Usefulness, Trust dan Risk terhadap Minat Anggota Bertransaksi Menggunakan BMT NU-Q di KSPPS BMT NU Jawa Timur Cabang Utama Gapura Sumenep.”

Disini, definisi istilah akan dipaparkan secara umum sesuai dengan cakupan penelitian dan membatasi arti kalimat dalam penulisan supaya makna yang dimaksud dapat tersampaikan dengan jelas.

1. *Perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan) adalah suatu pemikiran tentang sejauh mana seseorang percaya dan yakin bahwa penggunaan teknologi akan memberikan kemudahan bagi penggunanya.³⁶
2. *Perceived usefulness* (persepsi manfaat) adalah suatu pemikiran tentang sejauh mana seseorang percaya dan yakin bahwa penggunaan suatu teknologi akan memberikan manfaat dan membawa kontribusi positif bagi penggunanya.³⁷
3. *Trust* (kepercayaan) adalah keyakinan dan harapan individu terhadap sesuatu bahwa ia akan mendapatkan perlakuan yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya.³⁸
4. *Risk* (risiko persepsian) adalah tanggapan atau perasaan seseorang terhadap hal yang kurang mengenakkan, merugikan, membahayakan dan mengandung ketidakpastian dari sebuah kegiatan.³⁹
5. Minat bertransaksi menggunakan adalah keinginan atau kecenderungan seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu dalam hal ini adalah kecenderungan seseorang untuk bertransaksi menggunakan aplikasi mobile.⁴⁰

³⁶ Widia Permana, dkk., *Op.Cit.*, 51.

³⁷ *Ibid.*, 53.

³⁸ Rifyal Dahlawy Chalil, dkk., *Brand, Islamic Brandin'g, & Rebranding: Peran Strategi Merek dalam Menciptakan Daya Saing Industri dan Bisnis Global* (Depok: Rajawali Pers, 2020), 71.

³⁹ Dewi Indriani Jusuf, *Perilaku Konsumen di Masa Bisnis Online* (Yogyakarta: Andi, 2018), 49.

⁴⁰ Indyah Hartami Santi dan Fandi Sudiasmo, *Op.Cit.*, 24.

6. BMT NU-Q adalah sebuah hasil adopsi teknologi yang dikeluarkan oleh BMT NU Jawa Timur yang berbasis uang elektronik (*e-money*) berupa aplikasi mobile.

I. Kajian Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu membahas secara tuntas tentang hasil dari studi empiris yang pernah diteliti sebelumnya, yang mempunyai keterkaitan (relevansi) dengan penelitian ini. Kajian terdahulu ini sangat penting dibahas supaya dapat dijadikan pembandingan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Dengan begitu, dapat diketahui persamaan sekaligus perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian-penelitian yang ada sebelumnya.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan “pengaruh *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *trust*, dan *risk* terhadap minat anggota bertransaksi menggunakan aplikasi mobile (dalam hal ini BTM NU-Q),” diantaranya yaitu:

1. Penelitian dilakukan oleh Akhnes Noviyanti dan Teguh Erawati (2021), dengan judul “*The Effect of Easy Perception, Trust and Effectiveness on Interest Using Financial Technology (FINTECH) (Case Study: SMEs in Kabupaten Bantul)*.” Metode penelitian yang digunakan adalah metode analisis regresi linier berganda dengan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Hasilnya adalah persepsi kemudahan, kepercayaan dan efektivitas secara parsial berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat menggunakan finansial teknologi. Nilai R^2 yang diperoleh dalam penelitian ini sebesar 0,644 atau 64,4%, hal ini menunjukkan bahwa variabel independen yaitu persepsi kemudahan,

kepercayaan, dan efektivitas mampu menjelaskan variabel minat sebesar 64,4%, sedangkan sisanya dijelaskan oleh variabel lain diluar penelitian.⁴¹

2. Penelitian dilakukan oleh Siti Rodiah dan Inaya Sari Melati (2020), Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang, dengan judul “Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan *E-wallet* pada Generasi Milenial Kota Semarang.” Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode analisis regresi linier berganda menunjukkan hasil bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet*, kemanfaatan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet*, kepercayaan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet*, sementara risiko berpengaruh secara negatif dan signifikan terhadap minat menggunakan *e-wallet*. Nilai R^2 yang diperoleh dalam penelitian ini sebesar 0,459 artinya minat menggunakan *e-wallet* pada generasi milenial Kota Semarang dipengaruhi sebesar 45,9% oleh variabel bebas tersebut.⁴²
3. Penelitian dilakukan oleh Yacobo S. Sijabat, Dinar Melani Hutajulu, dan Pardongan Sihombing (2019), Fakultas Ekonomi Universitas Tidar Magelang, dengan judul “Determinasi *Technology Acceptance Model* Terhadap Niat Penggunaan *Fintech* sebagai alat pembayaran (*payment*).” Metode analisis

⁴¹ Akhnes Noviyanti dan Teguh Erawati, “The Effect of Easy Perception, Trust and Effectiveness on Interest Using Financial Technology (FINTECH) (Case Study: SMEs in Kabupaten Bantul),” *Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Finansial Indonesia* 4, No. 2 (April, 2021), 65-74.

⁴² Siti Rodiah dan Inaya Sari Melati, “Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan *E-wallet* pada Generasi Milenial Kota Semarang,” *Journal of Economic Education and Entrepreneurship* 1, No. 2 (Desember, 2020), 66-80.

yang digunakan adalah regresi linier berganda dengan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Hasil analisisnya menunjukkan bahwa variabel turunan dari *technology acceptance model* yaitu persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan, diikuti oleh variabel kepercayaan dan risiko terhadap niat penggunaan *fintech* dalam bertransaksi secara simultan memiliki pengaruh yang positif dan signifikan. Begitupun secara parsial, masing-masing variabel berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap niat penggunaan *fintech* dalam bertransaksi. Dibuktikan dengan nilai R^2 sebesar 0,594 yang artinya variabel X mampu memengaruhi variabel Y sebesar 59,4% sedangkan sisanya 40,1% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian. ⁴³

4. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kyunyoung Ohk, *et al.* (2015) yang berjudul “*The Influence of Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Interactivity, and Ease of Navigation on Satisfaction in Mobile Application*” dengan sampel penelitian sebanyak 275 konsumen yang menggunakan aplikasi mobile berupa 32 aplikasi mobile milik pemerintahan korea. Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan *path analysis* ini menghasilkan keputusan *perceived usefulness*, *interactivity*, dan *perceived ease of use* mempengaruhi kepuasan konsumen secara positif, serta kepuasan konsumen juga memiliki pengaruh secara positif terhadap minat menggunakan aplikasi mobile secara terus menerus. Dalam hal ini, seluruh hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian diterima, kecuali *ease of navigation* yang ditolak karena tidak memiliki pengaruh secara positif terhadap kepuasan konsumen. Memiliki R^2 sebesar 0,337, artinya variabel X memberikan kontribusi kecil yakni hanya mampu menjelaskan sebesar 34% terhadap variabel Y. ⁴⁴

⁴³ Yacobo S. Sijabat, Dinar Melani Hutajulu, dan Pardongan Sihombing, *Op.Cit.*, 161-162.

⁴⁴ Kyunyoung Ohk, Seung Bae Park, and Jae-Won Hong, *Op.Cit.*, 91.

5. Penelitian dilakukan oleh Ni Putu Sulastini dan I Gde Ketut Warmika (2014), Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana Bali, dengan judul “Aplikasi TAM, Persepsi Risiko, dan Kepercayaan dalam Menjelaskan Niat Menggunakan *Internet Banking*.” Penelitian yang menggunakan metode analisis regresi linier berganda dengan sampel sebanyak 190 responden ini menunjukkan hasil bahwa variabel pada *Technology Acceptance Model* yang terdiri dari persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, ditambah dengan variabel kepercayaan secara parsial berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap niat menggunakan *internet banking*, sedangkan variabel persepsi risiko berpengaruh negatif terhadap niat menggunakan *internet banking*. Nilai R^2 yang diperoleh dalam penelitian ini sebesar 0,620 atau 62% yang artinya keempat variabel independen tersebut mampu menjelaskan variabel dependennya sebesar 62% sedangkan sisanya dijelaskan oleh variabel lain diluar penelitian.⁴⁵
6. Penelitian dilakukan oleh Sherly Rahmawati dan Isharijadi (2013), Program Studi Pendidikan Akuntansi IKIP PGRI Madiun, dengan judul “Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Kenyamanan Terhadap Minat Penggunaan Sistem *Internet Banking* pada Nasabah Bank Muamalat Cabang Pembantu Madiun.” Metode analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda dan menunjukkan bahwa secara parsial variabel kepercayaan dan persepsi kenyamanan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *internet*

⁴⁵ Ni Putu Sulastini dan I Gde Ketut Warmika, “Aplikasi TAM, Persepsi Risiko, dan Kepercayaan dalam Menjelaskan Niat Menggunakan *Internet Banking*,” *E-jurnal Manajemen Universitas Udayana*, 3, No. 4 (2014), 1100-1118.

banking, sedangkan persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan secara parsial tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan *internet banking*. Namun secara simultan seluruh variabel independen tersebut berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *internet banking* pada nasabah Bank Muamalat Cabang Pembantu Madiun. R^2 dalam penelitian ini sebesar 0,663 atau 66,3% yang artinya variabel independen dalam penelitian ini mampu menjelaskan variabel dependen sebesar 66,3%.⁴⁶

Adapun persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang telah diuraikan diatas, akan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1. 1
Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No	Peneliti/tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Akhnes Noviyanti dan Teguh Erawati (2021)	<i>The Effect of Easy Perception, Trust and Effectiveness on Interest Using Financial Technology (FINTECH) (Case Study: SMEs in Kabupaten Bantul)</i>	1. Sama-sama menggunakan variabel bebas berupa persepsi kemudahan penggunaan dan kepercayaan. 2. Menggunakan analisis regresi linier berganda. 3. Menggunakan teknik sampel <i>purposive</i>	1. Menggunakan variabel efektivitas yang tidak digunakan dalam penelitian ini. 2. Objek penelitian Akhnes berfokus pada penggunaan <i>Fintech</i> secara general, sementara dalam penelitian ini berfokus pada penggunaan aplikasi BMT NU-Q

⁴⁶ Sherly Rahmawati dan Isharidjadi, "Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Kenyamanan terhadap Minat Penggunaan Sistem Internet Banking pada Anggota Bank Muamalat Cabang Pembantu Madiun," 71-84.

			<i>sampling</i> dan instrumen kuesioner/angket.	yang merupakan bagian dari <i>fintech</i> . 3. Subyek, lokasi dan waktu penelitian.
2.	Siti Rodiah dan Inaya Sari Melati (2020)	Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan <i>E-wallet</i> pada Generasi Milenial Kota Semarang	1. Sama-sama mencari pengaruh kemudahan penggunaan, kemanfaatan, risiko, dan kepercayaan terhadap minat menggunakan situs online. 2. Menggunakan metode analisis regresi linier berganda.	1. Penelitian Rodiah berfokus pada pengguna <i>e-wallet</i> , sedangkan dalam peneliti berfokus pada aplikasi BMT NU-Q. 2. Subyek, lokasi serta waktu penelitian berbeda sehingga menghasilkan kesimpulan yang berbeda pula.
3.	Yacobo S. Sijabat (2019)	Determinasi <i>Technology Acceptance Model</i> Terhadap Niat Penggunaan <i>Fintech</i> sebagai alat pembayaran (<i>payment</i>)	1. Menggunakan empat variabel yang sama. 2. Menggunakan metode analisis regresi linear berganda. 3. Menggunakan teori TAM.	1. Variabel Y dalam penelitian Yacobo adalah niat penggunaan <i>fintech</i> , sedangkan dalam penelitian ini minat bertransaksi menggunakan Bmt Nu-q 2. Subyek, lokasi & waktu penelitian berbeda.
4.	Kyungyoung Ohk, dkk. (2015)	<i>The Influence of Perceived Usefulness, Perceived Ease</i>	1. Sama-sama menggunakan variabel independen yaitu	1. Kyungyoung juga menambahkan variabel <i>interactivity</i> dan <i>ease of navigation</i> sebagai

		<i>of Use, Interactivity, and Ease of Navigation on Satisfaction in Mobile Application</i>	<i>perceived usefulness</i> dan <i>perceived ease of use</i> 2. Sama-sama meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan terhadap suatu teknologi.	variabel X. Juga, menggunakan kepuasan sebagai variabel dependennya. 2. Objek penelitian Kyungyoung berfokus pada aplikasi mobile milik pemerintahan 3. Kyungyoung menggunakan metode analisis jalur.
5.	Ni Putu Sulastini dan I Gde Ketut Warmika (2014)	Aplikasi TAM, Persepsi Risiko, dan Kepercayaan dalam Menjelaskan Niat Menggunakan <i>Internet Banking</i>	1. Menggunakan empat variabel independen yaitu persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, persepsi risiko, dan kepercayaan. 2. Menggunakan analisis regresi linier berganda. 3. Menggunakan teori TAM & TPB.	1. Sulastini menggunakan niat menggunakan sebagai variabel dependen. 2. Objek penelitian Sulastini berfokus pada <i>internet banking</i> . 3. Subyek, waktu, dan lokasi penelitian berbeda sehingga menghasilkan kesimpulan yang berbeda pula.
6.	Sherly Rahmawati dan Isharijadi (2013)	Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Kegunaan, Persepsi	1. Sama-sama menggunakan persepsi kegunaan, persepsi	1. Penelitian menambahkan variabel kenyamanan sebagai variabel independen.

		<p>Kemudahan, dan Persepsi Kenyamanan Terhadap Minat Penggunaan Sistem <i>Internet Banking</i> pada Nasabah Bank Muamalat Cabang Pembantu Madiun</p>	<p>kemudahan, dan kepercayaan sebagai variabel independen. 2. Menggunakan analisis regresi linier berganda.</p>	<p>2. Objek penelitian Rahmawati berfokus pada penggunaan <i>internet banking</i>. Sementara penelitian ini berfokus pada penggunaan aplikasi BMT NU-Q. 3. Variabel dependen yang digunakan adalah minat penggunaan sistem. 4. Subyek, lokasi dan waktu penelitian berbeda.</p>
--	--	---	--	---

Sumber: Diolah peneliti, 2022

