

PERSEPSI GENERASI-Z DALAM PENGGUNAAN *FINTECH* PAYMENT

Wida Arindya Sari^{1*)}, Fiorintari²⁾, & Qisthi Ardhi³⁾

^{1,2,3} Jurusan Akuntansi, Politeknik Negeri Pontianak

*Corresponding Author

Email: arindyasw@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the rapidly increasing development of technology which certainly makes changes in the application of technology in the financial industry and forms the era of digitalization. With the support of the government, a cashless society has been formed in Indonesia. Financial technology (Fintech) is a new form of innovation in the financial industry that growing fast, because it is driven by a technology-based economy, regulations and information. This study uses an explanatory survey method and a quantitative approach using acceptance theory which is used, namely modification and development of the Technology Acceptance Model (TAM) theory which focuses on three factors, namely perceived usefulness, perceived ease of use, and perceived risk. There are 392 Generation Z in environment of the Pontianak State Polytechnic Accounting Department who participated in this study. The analysis was carried out using the SmartPLS application. This study found that perceived benefits, perceived ease of use and perceived risk have a positive relationship and influence the intention to use fintech payments in Generation Z.

Keywords: Perception, Fintech, Payments, Generation Z, TAM

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berkembang pesat, secara signifikan mengubah penggunaan teknologi di sektor keuangan dan membentuk era digitalisasi. Perubahan tersebut antara lain adalah perubahan pada sistem pembayaran digital, atau yang biasa dikenal dengan pembayaran non tunai (*cashless payment*). Perubahan ini sejalan dengan pernyataan Bank Indonesia yang menunjukkan peningkatan nilai transaksi uang digital sebesar 64,48% pada tahun 2021. Pemerintah juga mendukung terciptanya masyarakat *cashless* di Indonesia. Inovasi ini diikuti dengan adanya program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) dari Bank Indonesia. Program GNNT dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pemanfaatan

alat pembayaran digital. Selain itu, tahun 2016, Bank Indonesia (2016) mengesahkan Peraturan Bank Indonesia No. 18/40/PBI/2016 yang diterbitkan tentang penyelenggaraan proses transaksi pembayaran terkait *Financial Technology* (*Fintech*).

Financial Stability Board (2017) mendefinisikan *Fintech* adalah teknologi yang mendukung inovasi keuangan untuk menciptakan model bisnis baru, aplikasi, proses, atau produk yang memiliki nilai jual dalam pasar finansial, badan keuangan, dan penyediaan layanan keuangan. *Fintech* menawarkan transaksi pembayaran yang efisien dan efektif. Aplikasi pembayaran *fintech* seperti *Gopay*, *Shopeepay*, Dana dan lain-lain mendorong masyarakat untuk lebih sering menggunakan *fintech*, yang mana layanan tersebut menawarkan berbagai

penawaran seperti kupon, diskon, dan *cashback*. Berbagai promosi tentunya mendorong minat penggunaan *Fintech* khususnya untuk Generasi Z. Generasi Z adalah generasi yang lahir antara tahun 1995-2010, yaitu generasi yang dekat dengan teknologi, memiliki keterbukaan untuk mengakses internet, serta lebih cepat mencari informasi dan pencarian [Turner (2015); Davis (1989)]. Menurut Turner (2015) kecenderungan Generasi Z adalah tertarik terhadap hal-hal yang bersifat praktis dan berbasis teknologi. Bagian dari Generasi Z adalah pelajar/mahasiswa.

Sebuah studi oleh Ramadanti *et al.* (2021) menemukan bahwa perilaku keuangan Generasi Z dipengaruhi oleh gaya hidup dan literasi keuangan. Fenomena tersebut menyebabkan peningkatan transaksi digital, sehingga mendorong terciptanya pandangan di masyarakat khususnya generasi Z. Banyak alasan dan pandangan yang muncul terutama pentingnya transaksi dalam penggunaan aplikasi pembayaran *fintech*. Selain itu, penelitian Davis (1989) dapat dilakukan untuk memprediksi penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi melalui *Technology Accepted Model* (TAM), yang dapat dilihat dari persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan. Selain dilihat dari sisi manfaat dan kemudahan dalam menerima penggunaan suatu teknologi, juga perlu dilihat dari sisi risiko untuk menghindari kerugian yang mungkin terjadi dari dampak penggunaan.

Dari pemaparan tersebut di atas, maka riset ini mempunyai tujuan untuk mengetahui persepsi Generasi Z khususnya mahasiswa Jurusan Akuntansi yang ada di Politeknik Negeri Pontianak dalam mengukur intensi minat transaksi dengan penggunaan *fintech payment* dengan teori penerimaan yang digunakan yakni modifikasi serta pengembangan teori *Technology Acceptance Model*

(TAM) yang berfokus pada tiga faktor yaitu faktor persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko.

2. KAJIAN LITERATUR DAN PEGEMBANGAN HIPOTESIS

Financial Technology

Financial Technology (*Fintech*) atau Teknologi Keuangan adalah upaya untuk mengintegrasikan sektor keuangan ke dalam bidang teknologi untuk menciptakan model transaksi yang sebelumnya tradisional menjadi modern berbasis teknologi (Bank Indonesia, 2017). Menurut *World Bank*, *Fintech* ialah suatu industri yang terdiri atas beberapa entitas berbasis sistem teknologi keuangan yang bertujuan untuk membentuk layanan keuangannya lebih efisien. Selain itu, menurut *Financial Stability Board* (2017) *Fintech* adalah suatu teknologi yang diinovasi dalam layanan finansial sehingga dapat menciptakan beberapa model bisnis, aplikasi, dan produk yang terkait dengan penyediaan layanan finansial. Berdasarkan definisi di atas bisa ditarik simpulan bahwa *Fintech* ialah pemanfaatan atas perkembangan teknologi informasi berupa model bisnis, aplikasi dan produk untuk menambah layanan di industri keuangan.

Layanan *fintech* berupa aplikasi yang tersedia saat ini dapat memberikan kemudahan akses transaksi. Artinya, pengguna tidak lagi harus menyimpan uang tunai, karena uang disimpan di aplikasi dengan bentuk data uang elektronik. Saat membayar, pengguna perlu memasukkan kode atau memindai kode QR yang tersedia di *merchant online* dan *offline*.

Fintech Payment

Perkembangan *fintech* di Indonesia membentuk beberapa inovasi produk *fintech* yang dapat memperlancar aktivitas keuangan masyarakat. *Financial Stability*

Board (2017) membagi jenis *fintech* menjadi lima kategori berdasarkan jenis inovasi, yakni *payments, clearing and settlement; deposits, lending and capital; insurance; investment management; dan market support*. Penelitian ini berfokus pada *fintech payment*, yaitu servis pembayaran unik, independen, tak bergantung kepada servis pembayaran dari badan keuangan dan dapat digunakan oleh pengguna (Kang, 2018). Di Indonesia, *fintech payment* diregulasi ketat di bawah aturan Bank Indonesia (BI) dan Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Secara singkat *fintech payment* bertujuan untuk memfasilitasi transaksi pembayaran dari pelanggan ke *merchant online* maupun *offline*.

Generasi Z

Kalangan yang lahir di antara tahun 1995-2010 sering disebut sebagai Generasi Z. Generasi ini terbentuk di era digital di mana generasi ini erat dengan internet dan teknologi. Generasi Z merupakan generasi digital yang *update* teknologi informasi dan beraneka aplikasi terkini. Berbagai info yang diperlukan guna kepentingan edukasi maupun pribadi dapat cepat diakses. Adanya teknologi keuangan tentunya akan lebih mudah untuk generasi ini dalam mempelajari serta mengaplikasikannya dalam kehidupan.

Fintech Payment bukanlah sesuatu yang asing bagi generasi Z. Kecanggihan teknologi keuangan ini memudahkan dalam melakukan transaksi. Hal ini bisa memengaruhi Generasi Z dalam memanfaatkan servis teknologi keuangan. Menggunakan teknologi keuangan merupakan faktor penentu tindakan konsumen. Pada penelitian ini, perilaku yang dimaksud ialah Minat Penggunaan.

Minat Penggunaan

Suatu keadaan jika seseorang memperhatikan sesuatu serta ingin tahu

juga ingin mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut disebut minat. Menurut Chuang *et al.* (2016) minat atau atensi ialah kesamaan perilaku orang dalam menggunakan layanan teknologi serta informasi. Taraf kemauan seseorang dalam pemakaian suatu layanan teknologi serta informasi bisa dilihat dari pola penggunaan seseorang terhadap teknologi yang digunakan, contohnya pola yang terus ingin menggunakan serta kemauan buat mengajak pengguna lain. Ketika suatu teknologi informasi dapat memberikan layanan yang menguntungkan pengguna, maka pengguna tersebut akan terus memakai servis teknologi informasi tersebut, dan bahkan akan memotivasi pihak lain untuk turut memakainya.

Menurut Thompson *et al.* (1991) persepsi individu terhadap suatu tindakan, faktor sosial, dan risiko yang dapat terjadi akan membentuk niat seseorang. Suatu tindakan akan menghasilkan keputusan yang dibuat oleh pengguna dan menjadi dasar dalam menentukan sikap dan perhatian pengguna. Bentuk keputusan dalam penelitian ini adalah minat penggunaan *fintech*. Minat Penggunaan terhadap suatu teknologi dapat terlihat dari seberapa sering pengguna dalam penggunaan teknologi finansial tersebut.

Persepsi

Menurut Kotler & Keller (2009: 34) pengertian Persepsi (*perception*) merupakan suatu cara di mana kita menentukan, mengatur, serta menerjemahkan masukan informasi untuk menciptakan ilustrasi. Menurut Sumanto (2014) persepsi adalah proses pemahaman informasi tentang suatu stimulus, di mana stimulus tersebut diperoleh dari proses mengenali korelasi antara objek, peristiwa atau gejala yang diproses oleh otak. Persepsi secara umum dapat digunakan untuk mengungkapkan pengalaman terhadap suatu objek. Dari pengertian

yang ada, dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah proses menentukan, memahami, menafsirkan suatu informasi untuk memberikan suatu makna.

Persepsi Manfaat (*Perceived Usefulness*)

Menurut Davis (1989), *perceived usefulness* ialah pandangan subjektif pengguna tentang sejauh mana penggunaan teknologi dapat mengurangi tugas dan meningkatkan kinerja seseorang. Menurut Jogiyanto (2019) persepsi manfaat adalah kepercayaan seseorang tentang sejauh mana kinerja dapat ditingkatkan dengan penggunaan terhadap suatu teknologi tertentu. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa persepsi manfaat adalah tingkat kepercayaan pengguna dalam peningkatan kinerjanya dengan memanfaatkan teknologi. Kegunaan suatu teknologi yang mampu meningkatkan kinerja tentunya dapat memberikan keuntungan yang lebih baik misalnya, hasil yang didapat lebih cepat dan lebih baik dibandingkan jika teknologi tersebut tak digunakan. Dimanfaatkannya suatu teknologi oleh pengguna tentunya karena teknologi tersebut dapat bermanfaat sehingga menimbulkan rasa percaya pada teknologi itu.

Hal ini sesuai dengan riset Rembulan & Firmansyah (2020) di mana hasil riset tersebut menemukan bahwa Persepsi Manfaat mempunyai peran penting untuk memengaruhi ketertarikan dan penggunaan berulang seseorang terhadap suatu teknologi.

H₁: Diduga Persepsi Manfaat berpengaruh kepada Minat Penggunaan *Fintech Payment* oleh Generasi Z

Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

Dalam penelitian Davis (1989), Kemudahan penggunaan adalah tingkat

upaya yang diperlukan untuk menggunakan suatu sistem dengan ekspektasi dari si pengguna. Menurut Jogiyanto (2019), persepsi kemudahan penggunaan adalah kepercayaan seseorang di mana dalam menggunakan teknologi tentu efektif, mudah dalam pengoperasian dan tidak membutuhkan banyak usaha.

Dari pengertian yang ada bisa diambil simpulan bahwa persepsi kemudahan ialah tingkat kepercayaan pengguna bahwa dalam menggunakan suatu teknologi tidaklah memerlukan usaha yang berat. Persepsi seseorang tentang kemudahan dalam penggunaan suatu sistem merupakan kepercayaan seseorang tentang seberapa jauh seseorang dalam penggunaan suatu sistem maka akan terbebas dari kesalahan serta usaha yang besar. Semakin mudah digunakannya sebuah sistem maka akan lebih kecil upaya yang seharusnya dilakukan seseorang sehingga hal ini dapat meningkatkan kinerja seseorang ketika teknologi tersebut digunakan.

Hal ini sejalan dengan penelitian Rembulan & Firmansyah (2020) yang menemukan bahwa Persepsi Kemudahan Penggunaan menunjukkan bahwa sistem yang mudah dipelajari dan dipergunakan dapat meminimalisir sehingga memengaruhi minat penggunaan suatu teknologi.

H₂: Diduga Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh terhadap Minat Penggunaan *Fintech Payment* pada Generasi Z.

Persepsi Risiko (*Perceived Risk*)

Menurut OJK, risiko adalah peristiwa tertentu yang konsekuensinya bisa menyebabkan potensi kerugian. Persepsi risiko dapat diartikan bahwa tingkat kepercayaan pengguna mengenai dampak ketidakpastian dan potensi kerugian sebagai akibat dari penggunaan suatu teknologi. Persepsi seseorang tentang

risiko dalam penggunaan suatu sistem merupakan level di mana seseorang percaya bahwa dengan digunakannya suatu teknologi perlu juga diperhatikan dampaknya. Seseorang memutuskan akan menggunakan suatu teknologi saat dampak penggunaan memang menguntungkan dan minim risiko.

Hal ini selaras dengan penelitian Hazanah (2022) yang hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Persepsi Risiko menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang mampu memberikan jaminan mengenai keamanan dapat memengaruhi ketertarikan konsumen terhadap penggunaan teknologi.

H₃: Diduga Persepsi Risiko berpengaruh terhadap Minat Penggunaan *Fintech Payment* pada Generasi Z.

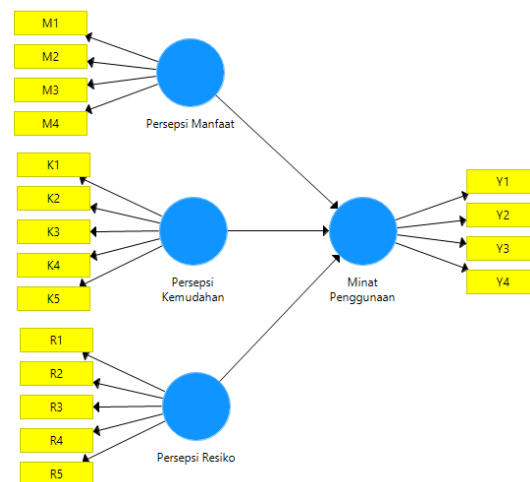
3. METODE PENELITIAN

Bentuk riset yang dipakai ialah metode penelitian eksplanasi pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018) *explanatory research* ialah riset terhadap penjelasan atas posisi antara beberapa peubah yang diteliti serta kaitan antara peubah yang satu dengan yang lain melalui pengujian dugaan yang sudah dirumuskan. Penelitian ini terdapat empat variabel penelitian yaitu minat dalam penggunaan *fintech*, persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko.

Populasi penelitian ini merupakan seluruh mahasiswa DIII Akuntansi, Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Pontianak semester II, IV dan VI dengan jumlah populasi 507 responden. Sampel ditarik menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik koleksi data pada riset ini dengan memakai tiga teknik yaitu pertama kuesioner, berisi *list* pertanyaan yang dirumuskan dan disebarikan secara *online* melalui *google form*. Kemudian jawaban pertanyaan serta pernyataan

penelitian menggunakan *skala likert*. Kedua teknik Dokumentasi, di mana peneliti juga menghimpun data dengan cara mendata dokumen yang berhubungan dengan penelitian ini. Ketiga teknik Studi Pustaka, di mana peneliti juga menelaah jurnal, berbagai buku dan berbagai sumber lain yang berkaitan dengan riset ini.

Data yang terkumpul diolah dengan bantuan *Microsoft Excel 2019* kemudian Pengujian hipotesis dilakukan dengan aplikasi *SmartPLS 3.0* dengan pendekatan *Structural Equation Modelling* (SEM) berbasis *Partial Least Square* (PLS). Langkah pertama Pengujian yang dilakukan yaitu uji *outer model* (uji validitas dan uji reliabilitas), dan dilanjutkan uji model struktur (*inner model*) dan langkah terakhir melakukan uji hipotesis.



Gambar 1. Model Konseptual Penelitian

4. HASIL

Deskripsi Data

Data responden ini diperoleh dari hasil jawaban responden yang telah menjawab *draft* pertanyaan yang sudah diberikan yaitu 507 responden namun terdapat 392 responden yang memenuhi kriteria dengan hasil demografi sebagai berikut:

Tabel 1
Karakteristik Responden

Karakteristik Responden	N	%
Angkatan		
Semester II	160	41%
Semester IV	179	46%
Semester VI	53	14%
Jumlah		100%
Usia		
18	41	10%
19	151	39%
20	136	35%
21	46	12%
22	18	5%
Jumlah		100%
Frekuensi Penggunaan		
Sering	245	63%
Jarang	147	38%
Jumlah		100%

Sumber: Data Olahan

Berdasarkan Tabel 1 di atas disimpulkan bahwa responden yang mengisi kuesioner terbanyak ada pada semester IV dan II yaitu 46% dan 41% sedangkan paling sedikit mengisi kuesioner adalah angkatan semester VI yaitu 14%. Jika dilihat dari umur, responden terbanyak pada umur melebihi 19 tahun sebanyak 39% dan termuda berusia 18 tahun sebanyak 5%. Selain itu, dari frekuensi penggunaan *fintech payment* responden terlihat lebih sering dalam menggunakan aplikasi *fintech payment* dengan persentase 63%.

Uji Outer Model

Untuk mengetahui kualitas data pada tiap-tiap variabel laten dengan indikator lainnya perlu dilakukan pengujian *outer model*, dengan melihat kecocokan model melalui uji: validitas konvergen, validitas diskriminan, dan reliabilitas.

Uji Validitas

1. Validitas Konvergen

Hasil *output* nilai *loading factor* dari setiap instrumen pada indikator variabel Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan,

Persepsi Risiko dan Minat Penggunaan yang sudah diolah dengan SmartPLS 3.0 sebagai berikut:

Tabel 2
Nilai Outer Loading Factor

	Minat Penggunaan	Persepsi Manfaat	Persepsi Kemudahan	Persepsi Risiko
M1		0.861		
M2		0.875		
M3		0.856		
M4		0.911		
K1		0.846		
K2			0.881	
K3			0.879	
K4			0.757	
K5			0.811	
R1				0.769
R2				0.743
R3				0.801
R4				0.790
R5				0.821
Y1	0.838			
Y2	0.845			
Y3	0.823			
Y4	0.737			

Sumber: Data Olahan SmartPLS 3.0 (2022)

Berdasarkan Tabel 2 di atas dijelaskan bahwa Nilai *outer model* atau korelasi antara konstruk dengan variabel secara keseluruhan untuk nilai *loading factor* lebih besar dari 0,7 sehingga konstruk untuk semua variabel dinyatakan valid. Selain itu, uji validitas konvergen dapat dilakukan dengan melihat Hasil output nilai *Average Variance Extracted* (AVE) dari setiap instrumen pada indikator variabel juga Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko dan Minat Penggunaan yang telah diolah dengan SmartPLS 3.0 sebagai berikut:

Tabel 3
Average Variance Extracted (AVE)

Variabel	Average Variance Extracted (AVE)
Minat Penggunaan	0.659
Persepsi Manfaat	0.695
Persepsi Kemudahan	0.757

Persepsi Risiko	0.617
------------------------	-------

Sumber: Data Olahan SmartPLS 3.0 (2022)

Dalam pengujian ini dapat dilihat nilai AVE nilainya melebihi 0,50 sehingga dinyatakan valid.

Validitas Diskriminan

Pengujian validitas diskriminan menggunakan hasil dari nilai *Fornell-Lacker Criterion*, berikut adalah nilai *Fornell-Lacker Criterion* dengan SmartPLS 3.0:

Tabel 4
Fornell-Lacker Criterion

	MP	PM	PK	PR
Minat Penggunaan	0.812			
Persepsi Manfaat	0.746	0.870		
Persepsi Kemudahan	0.720	0.795	0.834	
Persepsi Risiko	0.632	0.644	0.599	0.785

Sumber: Data Olahan SmartPLS 3.0 (2022)

Nilai *Fornell-Lacker Criterion* dapat dinyatakan valid jika nilai *Fornell-lacker* lebih tinggi dari korelasi antar setiap konstruk laten. Dari tabel 4 di atas dapat diuraikan bahwa seluruh variabel mempunyai nilai lebih besar dari korelasi antar setiap konstruk laten. Selain itu Uji Validitas Diskriminan dilihat dari Hasil akar kuadrat AVE, berikut hasil dari nilai akar kuadrat AVE dengan menggunakan SmartPLS 3.0:

Tabel 5
Akar Kuadrat AVE

		akar kuadrat AVE
Minat Penggunaan	0.659	0,811
Persepsi Kemudahan	0.757	0.870
Persepsi Manfaat	0.695	0.833
Persepsi Risiko	0.617	0.785

Sumber: Data Olahan SmartPLS 3.0 (2022)

Nilai akar kuadrat AVE dapat dinyatakan valid jika nilai Akar kuadrat AVE dapat lebih tinggi dari korelasi antar setiap konstruk laten. Berdasarkan hasil tersebut bahwa variabel pada riset ini mempunyai nilai lebih besar dari korelasi antar setiap konstruk laten.

Uji Reliabilitas

Untuk mengetahui apakah dengan digunakannya variabel dalam penelitian ini sudah reliabel atau tidak maka perlu dilakukan Pengujian reabilitas. Pengujian ini dengan melihat nilai *Cronbach's Alpha*, *composite reliability* dan *rho_A*. Berikut adalah hasil pengujian reabilitas dengan SmartPLS 3.0.

Tabel 6
Uji Reliabilitas

	Cronbach's Alpha	rho_A	Composite Reliability
Minat Penggunaan	0.827	0.831	0.885
Persepsi Manfaat	0.920	0.924	0.940
Persepsi Kemudahan	0.854	0.875	0.901
Persepsi Risiko	0.845	0.854	0.889

Sumber: Data Olahan SmartPLS 3.0 (2022)

Dari Tabel 6 di atas hasil nilai *Cronbach's Alpha*, *composite reliability* dan *rho_A* nampak bahwa peubah pada riset ini mempunyai nilai melebihi 0,70. Sehingga bisa diambil simpulan bahwa peubah dalam riset ini sudah reliabel.

Uji Koefisien Determinasi (*R Square*)

Tahapan ujian ini dilakukan guna mengetahui seberapa jauh variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen. Maka perlu dilakukan evaluasi terhadap Model struktural dengan menggunakan hasil *R Square* untuk konstruk dependen. Berikut adalah hasil nilai *R Square* dengan SmartPLS 3.0:

Tabel 7
Uji Koefisien Determinasi (*R Square*)

	R Square	R Square Adjusted
Minat Penggunaan	0.626	0.620

Sumber: Data Olahan SmartPLS 3.0 (2022)

Hasil dari Tabel 7 di atas menjelaskan bahwa hasil nilai *R Square* minat penggunaan yaitu 0,626 atau 62,6% artinya persepsi manfaat, persepsi kegunaan, dan persepsi risiko berpengaruh kepada minat penggunaan dengan tingkat 62,6%. Artinya, sebesar 37,4% dipengaruhi oleh faktor lain.

Pengujian Hipotesis

Dasar penentu dalam pengujian hipotesis pada penelitian ini ialah dengan melihat nilai *original sample* yang diartikan sebagai koefisien pengaruh antar peubah, kemudian T-Statistik guna mencari tingkat signifikansinya, dan untuk menentukan hubungan positif atau negatif dari variabel yang dihipotesiskan dapat dilihat dari nilai *path coefficient*. Berikut adalah hasil pengujian yang telah dilakukan:

Tabel 8
Pengujian Hipotesis

Hipotesis	Original Sample (O)	T Statistics	P Values	Keterangan
H1	0.373	5.144	0.000	Signifikan
H2	0.295	4.321	0.000	Signifikan
H3	0.215	3.769	0.000	Signifikan

Sumber: Data Olahan SmartPLS 3.0 (2022)

Berdasarkan Tabel 8 di atas untuk diketahui bahwa diterima atau tidaknya hipotesis bisa dilihat dari *p-value*, apabila *p-value* lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis itu bisa diterima. Menurut Ghozali & Latan (2015) jika nilai *TStatistics* > *T-Tabel* maka hasilnya signifikan. Nilai *T-Tabel* dalam riset ini ialah sebesar 1,65 pada signifikansi level 5% atau tingkat kepercayaan sebesar 95%.

Hasil uji *Path Coefficients* pada riset ini menunjukkan bahwa tiga hipotesis memenuhi kriteria nilai *TStatistics* > *T-Tabel*.

5. PEMBAHASAN

Berikut hasil penjabaran interpretasi dari setiap hipotesis:

1. Persepsi Manfaat berpengaruh terhadap Minat Penggunaan *Fintech Payment* pada Generasi Z. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Rembulan & Firmansyah (2020) dan juga dilihat berdasarkan hasil uji *path coefficients* di mana *original sample* persepsi manfaat terhadap minat penggunaan *fintech payment* pada Generasi Z memiliki nilai 0,373 dan *p-value* sebesar 0,000 pada tingkat signifikansi 5%. Hasil ini menunjukkan bahwa persepsi kegunaan mempunyai kaitan secara positif dan berpengaruh kepada minat penggunaan *fintech payment* pada Generasi Z. Artinya, semakin tinggi persepsi Generasi Z akan manfaat penggunaan *fintech payment* maka akan semakin besar minat penggunaan *fintech payment*. Hal ini juga menunjukkan bahwa penggunaan *fintech payment* mampu memberikan manfaat (keuntungan) salah satunya adalah meningkatkan kinerja Generasi Z.
2. Persepsi Kemudahan berpengaruh terhadap Minat Penggunaan *Fintech Payment* pada Generasi Z. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Rembulan & Firmansyah (2020) dan juga dilihat berdasarkan hasil uji *path coefficients* di mana *original sample* persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan *fintech payment* pada Generasi Z memiliki nilai 0,295 dan *p-value* sebesar 0,000 pada tingkat signifikansi 5%. Hasil ini menunjukkan

bahwa persepsi kemudahan memiliki hubungan secara positif dan berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech payment* pada Generasi Z. Artinya, semakin tinggi persepsi Generasi Z akan kemudahan dalam penggunaan *fintech payment* maka akan semakin besar minat penggunaan *fintech payment*. Hal ini juga menunjukkan bahwa penggunaan *fintech payment* memberikan kemudahan Generasi Z dalam mengoperasikannya.

3. Persepsi Risiko berpengaruh terhadap Minat Penggunaan *Fintech Payment* pada Generasi Z. Hal ini selaras dengan penelitian Hazanah (2022) dan juga dilihat berdasarkan hasil uji *path coefficients* di mana *original sample* persepsi risiko terhadap minat penggunaan *fintech payment* pada Generasi Z memiliki nilai 0,215 dan nilai *p-value* sebesar 0,000 pada tingkat signifikansi 5%. Hasil ini menunjukkan bahwa persepsi risiko memiliki hubungan secara positif dan berpengaruh kepada minat pemakaian *fintech payment* pada Generasi Z. Artinya, semakin tinggi persepsi Generasi Z akan dampak yang timbul pada penggunaan *fintech payment* maka akan semakin besar minat penggunaan *fintech payment*. Hal ini juga menunjukkan bahwa Generasi Z percaya bahwa *fintech payment* memberikan jaminan keamanan dari risiko yang akan timbul sehingga tetap meningkatkan minat penggunaan.

6. SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi Generasi Z khususnya mahasiswa Jurusan Akuntansi yang ada di Politeknik Negeri Pontianak dalam mengukur intensi minat transaksi dengan penggunaan *fintech payment*. Berdasarkan hasil analisis dan

pembahasan bisa diambil simpulan bahwa hasil riset pada pengujian hipotesis pertama adalah persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech payment* pada Generasi Z. Hal ini berarti penggunaan layanan *fintech payment* mampu memberikan manfaat terhadap *user*. Hasil pengujian hipotesis kedua adalah persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech payment* pada Generasi Z. Artinya, layanan *fintech payment* memberikan kemudahan untuk mengoperasikan layanan dari teknologi tersebut. Hasil pengujian hipotesis ketiga adalah persepsi risiko berpengaruh terhadap minat penggunaan *fintech payment* pada Generasi Z. Hal ini juga berarti bahwa penggunaan layanan *fintech payment* memberikan jaminan keamanan dari dampak ketidakpastian dan potensi kerugian. Dari keseluruhan kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa selain melihat dampak positif (manfaat dan kemudahan penggunaan) penggunaan suatu teknologi Generasi Z juga melihat dampak negatif (risiko) dalam penggunaan suatu teknologi.

Dari hasil yang telah didapatkan setelah dilakukan pengujian, ada beberapa saran dari periset yaitu semakin berkembangnya teknologi di bidang keuangan, periset berharap penelitian selanjutnya bisa mengkaji lebih jauh tentang persepsi lainnya sehingga dapat ditemukan persepsi lain yang memengaruhi tingkat penggunaan. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji pada ruang lingkup yang lebih luas dan dengan memakai teknik koleksi data yang lebih informatif.

7. REFERENSI

Bank Indonesia. (2016). *Peraturan Bank Indonesia No.18/40/PBI/2016 Tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran.*

- https://www.bi.go.id/id/publikasi/peraturan/Pages/pbi_184016.aspx
Bank Indonesia. (2017). *Peraturan Bank Indonesia No.19/12/PBI/2017 Tentang Penyelenggaraan Teknologi Finansial*.
https://www.bi.go.id/id/publikasi/peraturan/Pages/PBI_191217.aspx
- Chuang, L.-M., Liu, C.-C., & Kao, H.-K. (2016). The Adoption of Fintech Service: TAM perspective. *International Journal of Management and Administrative Sciences*, 3(7), 1–15.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
- Financial Stability Board. (2017). *Financial Stability Implications from FinTech*. <https://www.fsb.org/wp-content/uploads/r270617.pdf>
- Ghozali, I., & Latan, H. (2015). *Partial Least Squares: Konsep, Teknik dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 3.0*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hazanah, N. R. (2022). *Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Persepsi Risiko, dan Kepercayaan Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Aplikasi Flip.Id di Era Pandemi Covid-19*. STIE YKPN.
- Jogiyanto, H. M. (2019). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Andi Offset.
- Prasetyo, H. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Penyusunan Laporan Keuangan di Masjid Pondok Pesantren Al-I'tishom Kubu Raya. *Kapuas*, 2(2), 45-51. Retrieved from <https://ejurnal.polnep.ac.id/index.php/JK/article/view/530>
- Kang, J. (2018). Mobile payment in Fintech environment: trends, security challenges, and services. *Human-Centric Computing and Information Sciences*, 8(1), 1–16.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2009). *Manajemen Pemasaran (Terjemahan)*. Indeks.
- Ramadanti, H. R. A. S., Nawir, J., & Marlina, M. (2021). Analisis Perilaku Keuangan Generasi Z pada Cashless Society. *Jurnal Visionida*, 7(2), 96–109.
- Rembulan, N. D. R., & Firmansyah, E. A. (2020). Perilaku Konsumen Muslim Generasi-Z dalam Pengadopsian Dompot Digital. *Valid: Jurnal Ilmiah*, 17(2), 111–128.
- Sugiyono, S. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumanto, S. (2014). *Psikologi Perkembangan: Fungsi dan Teori*. Caps.
- Thompson, R. L., Higgins, C. A., & Howell, J. M. (1991). Personal Computing: Toward a Conceptual Model of Utilization. *MIS Quarterly*, 15(1), 125–143.
- Turner, A. (2015). Generation Z: Technology and Social Interest. *The Journal of Individual Psychology*, 71(2), 103–113.
- Zawitri, S., Arianto, A., & Kusmana, E. (2020). Kepatuhan Wajib Pajak (PKP) Berdasarkan Realisasi Penerimaan PPN Sebelum dan Sesudah Berlakunya E-Faktur. *Eksos*, 14(1), 48-63. <https://doi.org/https://doi.org/10.31573/eksos.v14i1.79>