

Analisis Pengaruh DTPB dalam Niat Pengguna untuk Tetap Menggunakan Aplikasi Flip

Analysis of the Effect of DTPB on User Intention to Keep Using the Flip Application

¹Adilah Purnamasari, ²Fiqi Pranastara, ³Iftina Salya Rosa, ⁴Dwiza Riana, ⁵Sri Hadianiti*

^{1,2,3,5} Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri

⁴ Ilmu Komputer, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri

Jl. Jatiwaringin Raya No. 2, Jakarta Timur 13620, Indonesia

*e-mail: sri.shv@nusamandiri.ac.id

(received: 27 September 2021, revised: 21 November 2021, accepted: 1 Desember 2021)

Abstrak

Banyaknya kebutuhan dari masyarakat yang perlu didukung oleh kebaruan dari teknologi membuat semakin banyak pengembang melakukan inovasi dalam membuat sebuah aplikasi. Salah satu bentuk dari kebaruan teknologi adalah aplikasi pembayaran digital. Saat ini sudah banyak sekali aplikasi pembayaran digital yang ada di Indonesia, salah satunya adalah aplikasi Flip.id. Untuk bersaing dengan aplikasi pembayaran digital lainnya, Flip perlu selalu dikembangkan. Oleh karena itu, tujuan utama pada penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi tersebut dan faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi niat pengguna untuk tetap menggunakan aplikasi Flip dalam jangka panjang. Analisa niat pengguna ini akan dilakukan dengan metode *Decomposed Theory of Planned Behavior*, yang kemudian akan diuji menggunakan *software SmartPLS*. Dari hasil penelitian yang didapat, diketahui bahwa variabel *attitude* dan *perceived behavioral control* memiliki pengaruh terhadap *intention to use* atau niat pengguna untuk tetap menggunakan aplikasi Flip dalam jangka panjang. Variabel *attitude* sendiri didukung oleh variabel lain seperti variabel *perceived ease of use*, *perceived usefulness* dan *playfulness*, sementara variabel *perceived behavioral control* didukung oleh variabel *resource facilitating condition*, *self-efficacy* dan *technology facilitating condition*. Adapun variabel lain yang tidak mempengaruhi variabel *intention to use* antara lain adalah variabel *compatibility*, *subject norm*, *superior's influence* dan *peer influence*.

Kata kunci: Aplikasi Flip, *Decomposed Theory of Planned Behavior*, *SmartPLS*, Pembayaran Digital, *User Intention*

Abstract

Many Community needs have to be supported by the novelty of the technology. It makes more and more developers innovate in making an application. One form of technological novelty is digital payment applications. Currently, there are many digital payment applications in Indonesia, one of them is Flip.id application. To compete with other digital payment applications, Flip needs to be constantly developed. Therefore, the main purpose of this research is to find out how much the level of user acceptance of the application and what factors can affect the user's intention to continue using the Flip application in the long term. This user intention analysis will be carried out using the *Decomposed Theory of Planned Behavior* method, which will then be tested using the *SmartPLS* software. Based on the research results, it is known that the attitude variable and perceived behavioral control influence the intention to use or the user's intention to continue using the Flip application in the long term. The attitude variable itself is supported by other variables such as perceived ease of use, perceived usefulness, and playfulness, while the perceived behavioral control variable is supported by the resource facilitating condition, self-efficacy, and technology facilitating condition variables. Other variables that do not affect the intention to use variables include compatibility, subject norm, superior's influence, and peer influence variables.

Keywords: Flip Application, *Decomposed Theory of Planned Behavior*, *SmartPLS*, Digital Payments, *User Intention*

1 Pendahuluan

Aplikasi pada perkembangan teknologi saat ini semakin beragam, hal tersebut dikarenakan banyaknya kebutuhan dari masyarakat yang perlu didukung oleh kebaruan dari teknologi. Salah satu bentuk dari kebaruan teknologi adalah aplikasi pembayaran digital. Pembayaran digital merupakan pembayaran dengan berbasis teknologi, didalam pembayaran digital uang disimpan, diproses dan diterima dengan berbentuk informasi digital lalu proses pemindahannya diproses melalui alat pembayaran elektronik, aplikasi pembayaran digital yang saat ini sangat banyak digunakan oleh masyarakat antara lain adalah OVO, GO-PAY, DANA dan masih banyak lagi[1]. Dimasa pandemi ini aplikasi pembayaran digital sangat dibutuhkan oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Otoritas pemerintah di beberapa negara, mengambil tindakan untuk mendorong pembayaran tidak bersentuhan sebagai pencegahan penyebaran virus yang semakin meningkat, karena sebagian besar masyarakat khawatir Covid-19 dapat menular melalui uang fisik[2]. Saat ini sudah banyak sekali aplikasi pembayaran digital yang ada di Indonesia, salah satunya adalah aplikasi Flip.id.

Flip.id (PT Fliptech Lentera Inspirasi Pertiwi) adalah salah satu aplikasi untuk melakukan transfer antar bank tanpa biaya admin, pengiriman uang ke luar negeri, pembelian pulsa dan paket data, token listrik, serta pengisian saldo e-Wallet[3]. Aplikasi Flip.id didirikan pada tahun 2015 dan juga sudah terlesensi oleh Bank Indonesia dengan nomor izin 18/196/DKSP/68, oleh karena itu pengiriman dan datanya sudah terjamin keamanannya. Flip.id mempunyai beberapa layanan, salah satunya adalah Flip Globe yang bisa digunakan untuk mengirim uang dari Indonesia ke beberapa negara seperti Malaysia, Singapura, Korea Selatan, Jepang, India, Thailand, China, Filipina, Australia, Hong Kong, Inggris dan Turki. Flip sudah bekerjasama dengan berbagai bank di Indonesia, saat ini sudah ada 14 bank yang dapat digunakan dalam transfer tanpa biaya administrasi. Diantaranya adalah BTPN, BTPN Wow, CIMB Niaga, CIMB Niaga Syariah, Mandiri Syariah, Mandiri, BNI Syariah, BNI, BCA, BRI, Bank Muamalat, Permata Bank Syariah, Permata Bank, Jenius[4]. Aplikasi Flip memberikan beberapa keuntungan dengan tahapan transfer yang cukup mudah yaitu dengan cara mentransfer nominal uang yang diinginkan dan tambahan nominal kode unik untuk pengenalan transaksi yang nantinya akan masuk ke dalam saldo deposito pengguna aplikasi itu sendiri[5].

Pada penelitian kali ini akan menggunakan metode *Decomposed Theory of Planned Behavior* (DTPB). Metode *Decomposed Theory of Planned Behavior* (DTPB) menjelaskan bahwa *intention to use* ditentukan melalui sikap terhadap perilaku (*attitude*), norma subyektif (*subjective norm*) serta persepsi pengendalian perilaku (*perceived behavior control*)[6]. Taylor dan Todd (1995) memperkenalkan metode *Decomposed Theory of Planned Behavior* (DTPB), yang merupakan pengembangan dari metode *Theory of Reasoned Action* (TRA) oleh Ajzen dan Fishbein serta metode *Theory of Planned Behavior* (TPB) oleh Ajzen[7]. Ajzen (1991) metode *Theory of Planned Behavior* (TPB) merupakan pandangan dasar terhadap sikap perilaku tentang rasa setuju suatu individu dengan apa yang menjadi tanggapannya, baik itu tanggapan positif maupun negatif[8].

Jadi, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar niat pengguna untuk tetap menggunakan aplikasi Flip dalam jangka panjang. Selain itu, dengan menggunakan metode *Decomposed Theory of Planned Behavior* (DTPB) peneliti juga dapat mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi niat pengguna untuk tetap menggunakan aplikasi Flip dalam jangka panjang.

2 Tinjauan Literatur

2.1. Analisa

Analisa merupakan penyelidikan kepada suatu peristiwa karangan, perbuatan, dan sebagainya. Analisa bertujuan untuk mengetahui keadaan sebenarnya seperti awal mula sebabnya, duduk perkaranya, dan lain-lain. Penjelasan pada suatu pokok terhadap masing-masing bagiannya dan menggali lebih dalam bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk dapat memperoleh pengertian dengan tepat dan mahami arti keseluruhan[9].

2.2. DTPB (*Decomposed Theory of Planned Behavior*)

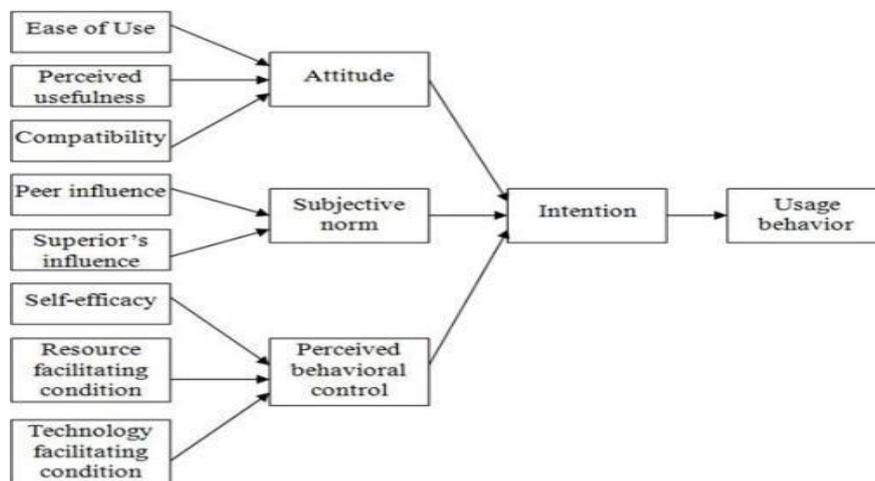
Decomposed Theory of Planned Behavior (DTPB) merupakan salah satu teori yang paling berpengaruh dan juga komperhensif dalam mempelajari proses adopsi. *Decomposed Theory of Planned Behavior* (DTPB) merupakan penguraian dekomposisi dari *Theory of Planned Behavior* (TPB) serta

<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

anteseden dari suatu sikap. *Decomposed Theory of Planned Behavior* (DTPB) sama dengan *Technology Acceptance Model* (TAM) dalam sikap (*attitude*) pada anteseden.

Model pada *Decomposed Theory of Planned Behavior* (DTPB), anteseden dari sikap (*attitude*) terhadap perilaku adalah tiga karakteristik paling stabil dalam sebuah *Diffusion Innovation Theory* yaitu terdiri dari *compatibility*, *complexity*, dan *relative advantage*. *Complexity* pada *Diffusion Innovation Theory* merupakan sama dengan *perceive ease of use* pada *Theory Acceptance Model* (TAM) dan *relative advantage* sama dengan *perceived usefulness*[10].

Gambar 1 merupakan model asli pada *Decomposed Theory of Planned Behavior* (DTPB) :



Gambar 1. *Decomposed Theory of Planned Behavior*(DTPB)

2.3. Niat

Niat merupakan niat seberapa besar seseorang akan berusaha menunjukkan perilaku tertentu. Niat akan tetap menjadi kecenderungan sampai individu menunjukkan upaya untuk mengubah niat menjadi perilaku. Karena niat merupakan kecenderungan untuk berperilaku yang paling dekat dengan perilaku itu sendiri, maka dalam mengukur niat perilaku seseorang kita dapat memprediksi apakah seseorang akan menunjukkan perilaku tertentu atau tidak. Menurut TPB, niat dipengaruhi oleh tiga faktor penentu dasar, yaitu faktor pribadi, faktor sosial dan faktor kontrol kehendak.

1. Determinan pertama adalah faktor pribadi. Faktor pribadi dalam TPB adalah (*Attitude Toward Behavior*/ATB).
2. Determinan kedua adalah faktor sosial. Faktor sosial yang dimaksud norma subjektif (SN).
3. Determinan ketiga adalah faktor kontrol kehendak. Yang dimaksud dengan faktor kontrol kehendak adalah faktor kontrol perilaku yang dirasakan (PBC).

Perceived Behavior Control (PBC) didefinisikan sebagai penilaian individu tentang seberapa besar kemungkinan individu tersebut untuk memvisualisasikan perilaku berdasarkan evaluasi perilaku. Berdasarkan hal tersebut dapat dijelaskan secara singkat bahwa individu akan memiliki niat untuk dapat melakukan perilaku tertentu apabila individu tersebut memiliki sikap yang positif terhadap perilaku tersebut. Faktor kontrol kehendak, semakin kuat niat seseorang untuk berperilaku[11].

2.4. Aplikasi Flip

Flip merupakan aplikasi yang dapat melakukan transfer beda bank tanpa dikenakan biaya, pembelian pulsa dan paket data, pengisian saldo pada e-Wallet, membayar token listrik serta pengiriman uang ke luar negeri.

Aplikasi Flip termasuk suatu aplikasi *start-up* pada dunia *Financial Technology* (FinTech) yang dapat melakukan layanan transfer antar bank dengan bebas biaya admin. Aplikasi Flip memiliki media sosial dan *website* yang dapat dikelola untuk membangun digital *engagement*. Aplikasi Flip juga telah melakukan kerja sama dengan SMI (*Social Media Influencer*) berbentuk *Micro Influencer* yang memiliki keahlian pada bidang keuangan dengan *follower segmented* serta cukup efektif untuk membangun *engagement*[12].

2.5. Penelitian Terkait

Penyusunan skripsi ini, penulis melakukan referensi dari penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan pada latar belakang masalah skripsi. Adapun beberapa penelitian yang berhubungan pada skripsi ini antara lain yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh Intan Putri Cahyani [12]. Penelitian ini dilakukan untuk menemukan berbagai kelebihan dan kelemahan pada pengelolaan website serta media sosial aplikasi Flip. Kelebihan dari aplikasi Flip bisa dilihat pada *graphic design* yang memiliki *tone* dan *manner* yang konsisten. Flip menggunakan bahasa informal dalam menyampaikan informasi sehingga pengikut sosial media Flip merasa lebih akrab. Flip menggunakan beberapa media sosial sehingga dapat mencakup seluruh pengguna Flip karena belum tentu pengguna aplikasi Flip menggunakan media sosial yang sama. Aplikasi Flip memberikan konten yang informatif dan berguna.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh W.R. Amela, A.H. Lubis, dan H. Sabrina, [13]. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana peran kontrol perilaku, sikap (*attitude*), norma subyektif (*subjective norm*) yang dirasakan pada (*percieved behavioural control*) yang dapat mempengaruhi niat perilaku (*behavior intention*) dalam melakukan pembelian online oleh kaum milenial dengan menggunakan *Theory of Planned Behavior* (TPB). Penelitian ini menambahkan faktor yang dapat mempengaruhi niat perilaku pembelian online, yaitu kepercayaan (*trust*). *Theory of Planned Behavior* (TPB) dapat digunakan dalam mengeksplorasi niat perilaku pada konsumen dalam belanja di kalangan milenial. Penelitian ini dilakukan analisis regresi berganda. Hasil penelitian menunjukkan hanya variabel kontrol perilaku dirasakan tidak dapat mempengaruhi niat perilaku. Variabel – variabel lainnya dapat dinyatakan berpengaruh positif dalam sebaliknya. Perbedaan penelitian yang terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan sekarang adalah pada penelitian terdahulu peneliti menambahkan faktor yang dapat mempengaruhi niat perilaku pembeli online seperti kepercayaan (*trust*) dengan menggunakan metode *Theory of Planned Behavior* (TPB) melalui regresi berganda. Sedangkan pada penelitian sekarang penulis akan menggunakan permodelan *Decomposed Theory of Planned Behavior* (DTPB) yang akan memodelkan analisis pengaruh *Decomposed Theory of Planned Behavior* dalam niat pengguna untuk tetap menggunakan aplikasi Flip dalam jangka panjang. DTPB dimanfaatkan dalam penelitian sebab dapat menjelaskan, memperkirakan, serta mengetahui niat pengguna tentang teknologi. Variabel di dalam DTPB mencakup keseluruhan variabel yang dibutuhkan dalam mengetahui niat pengguna berdasarkan *qualitative research*.

3 Metode Penelitian

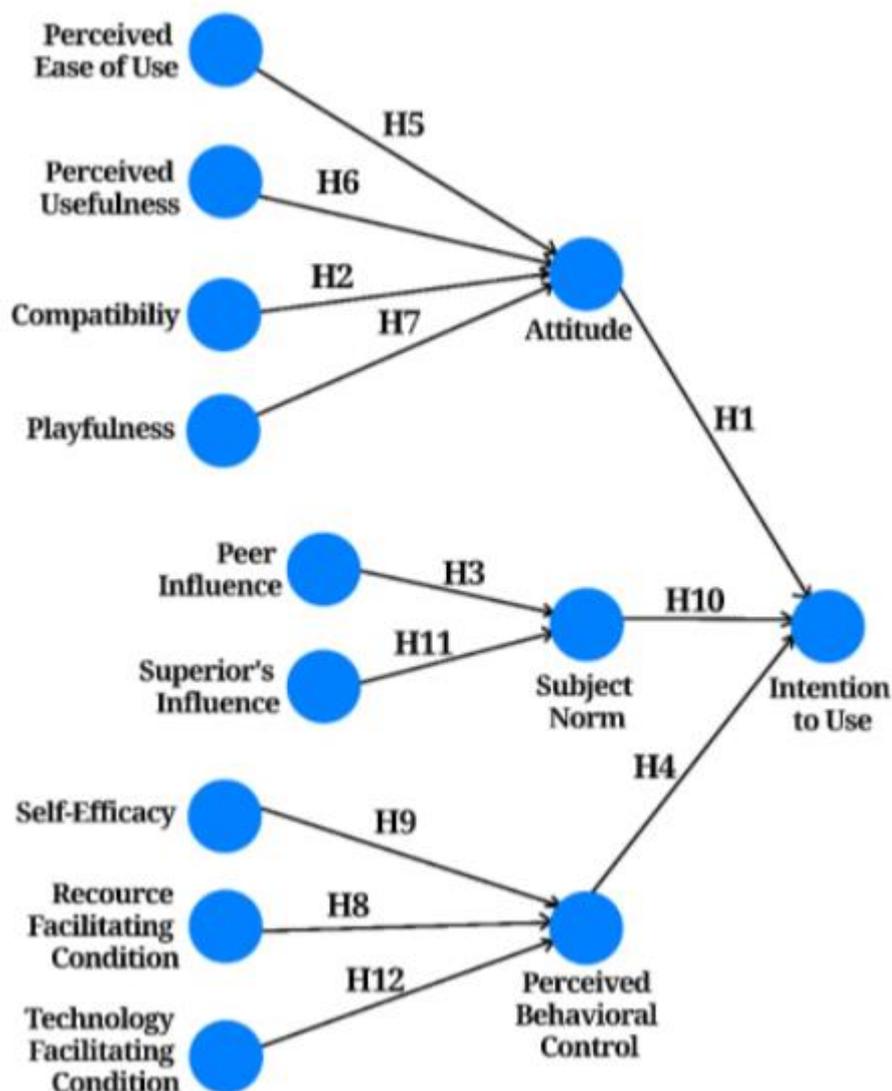
Penelitian ini dilakukan di masyarakat sekitar, dengan menyebarkan *link* kuesioner bagi yang menggunakan aplikasi Flip. Maka dari itu dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan permodelan *Decomposed Theory of Planned Behavior* (DTPB) yang akan memodelkan analisis pengaruh *Decomposed Theory of Planned Behavior* dalam mencari tahu seberapa besar niat pengguna untuk tetap menggunakan aplikasi Flip dalam jangka panjang.

3.1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data utama yang digunakan pada penelitian ini dilakukan dengan metode survei dalam bentuk kuisisioner yang disebarakan secara online. Sementara untuk data tambahan, penulis mendapatkannya dari hasil observasi dan studi pustaka.

3.2. Analisis Data

Metode analisa data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis kuantitatif, peneliti mengolah dan menyajikan data serta melakukan analisis data kuantitatifnya. Setelah melakukan penyebaran kuesioner, jika data yang telah dipastikan valid dan reliabel selanjutnya dilakukan analisis data. Analisis data dilakukan untuk mengetahui hasil dari penyebaran kuesioner dengan analisis statistik deskriptif dengan menggunakan *software SmartPLS (Partial Least Square)*. Pada penelitian ini, model yang digunakan sama seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Model Analisis Data

Menurut Ghozali & Laten (2015), tujuan dari PLS-SEM adalah untuk mengembangkan ataupun membangun teori (orientasi prediksi). Dalam penelitian ini analisis PLS-SEM terdiri dari dua sub model yaitu model pengukuran (*measurement model*) atau *outer model* dan model struktural (*structural model*) atau *inner model*[14].

1. Uji Model Pengukuran (*Outer Model*)

Uji Model Pengukuran dilakukan agar dapat mengetahui kelayakan pengukuran yang akan dilakukan. *Outer model* dilakukan melalui uji validitas konvergen, uji validitas diskriminan, uji AVE dan terakhir uji reliabilitas.

2. Uji Model Struktural (*Inner Model*)

Uji model struktural dapat digunakan untuk mengevaluasi hubungan antar variabel laten yang sudah dihipotesiskan pada suatu penelitian. Model struktural bertujuan untuk memperlihatkan kekuatan pada variabel estimasi yang laten (konstruk), variabel laten telah dibentuk pada PLS indikator dapat berbentuk formatif dan reflektif. Uji model struktural dapat dilihat dari hasil *Path Coefficients* dan *R Square*.

3. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis merupakan metode untuk mengambil sebuah keputusan berdasarkan hasil analisa data, yang dilakukan dengan percobaan terkontrol maupun tidak terkontrol (observasi). Uji hipotesis kadang disebut juga sebagai konfirmasi analisis data. Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan untuk melihat hipotesis mana saja yang dapat diterima dan tidak. Pengujian hipotesis pada penelitian ini akan

dilakukan menggunakan *software SmartPLS*. Adapun hipotesis yang akan diujikan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2, dengan keterangan sebagai berikut :

Hipotesis 1 (H1) : Variabel *attitude* mempengaruhi variabel *intention to use* dalam menilai niat pengguna dalam menggunakan aplikasi Flip untuk jangka panjang.

Hipotesis 2 (H2) : Variabel *compatibility* mempengaruhi variabel *attitude* dalam menilai niat pengguna dalam menggunakan aplikasi Flip untuk jangka panjang.

Hipotesis 3 (H3) : Variabel *peer influence* mempengaruhi variabel *subject norm* dalam menilai niat pengguna dalam menggunakan aplikasi Flip untuk jangka panjang.

Hipotesis 4 (H4) : Variabel *perceived behavioral control* mempengaruhi variabel *intention to use* dalam menilai niat pengguna dalam menggunakan aplikasi Flip untuk jangka panjang.

Hipotesis 5 (H5) : Variabel *perceived ease of use* mempengaruhi variabel *attitude* dalam menilai niat pengguna dalam menggunakan aplikasi Flip untuk jangka panjang.

Hipotesis 6 (H6) : Variabel *perceived usefulness* mempengaruhi variabel *attitude* dalam menilai niat pengguna dalam menggunakan aplikasi Flip untuk jangka panjang.

Hipotesis 7 (H7) : Variabel *playfulness* mempengaruhi variabel *attitude* dalam menilai niat pengguna dalam menggunakan aplikasi Flip untuk jangka panjang.

Hipotesis 8 (H8) : Variabel *resource facilitating condition* mempengaruhi variabel *perceived behavioral control* dalam menilai niat pengguna dalam menggunakan aplikasi Flip untuk jangka panjang.

Hipotesis 9 (H9) : Variabel *self-efficacy* mempengaruhi variabel *perceived behavioral control* dalam menilai niat pengguna dalam menggunakan aplikasi Flip untuk jangka panjang.

Hipotesis 10 (H10) : Variabel *subject norm* mempengaruhi variabel *intention to use* dalam menilai niat pengguna dalam menggunakan aplikasi Flip untuk jangka panjang.

Hipotesis 11 (H11) : Variabel *superior's influence* mempengaruhi variabel *subject norm* dalam menilai niat pengguna dalam menggunakan aplikasi Flip untuk jangka panjang.

Hipotesis 12 (H12) : Variabel *technology facilitating condition* mempengaruhi variabel *perceived behavioral control* dalam menilai niat pengguna dalam menggunakan aplikasi Flip untuk jangka panjang.

4 Hasil dan Pembahasan

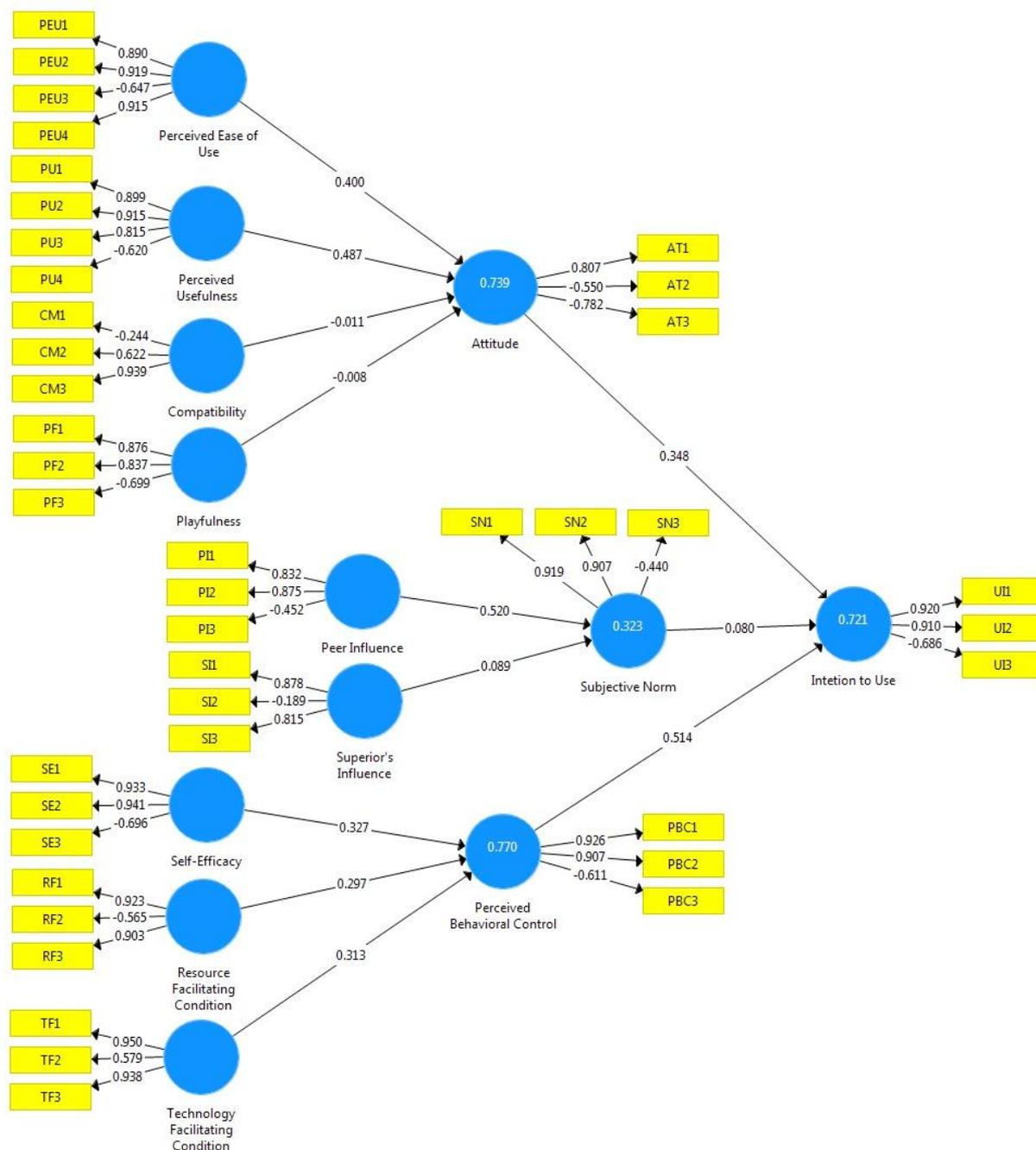
Pada bagian ini akan membahas tentang hasil-hasil perhitungan dari skema penelitian yang diusulkan. Hasil pengujian yang didapat dari 100 responden menggunakan *software Smart PLS*.

4.1 Evaluasi Model Pengukuran (*Outer Model*)

Model Pengukuran atau *Outer Model* adalah model yang menghubungkan indikator dengan variabel latennya. Dalam tahapan analisa menggunakan *SmartPLS*, evaluasi pada model ini merupakan tahap pertama yang harus dilakukan. Hasil model pengukuran ini dapat dilihat dari hasil uji validitas konvergen, uji validitas diskriminan, uji reliabilitas, dan AVE.

1. Uji Validitas Konvergen (*Convergent Validity*)

Validitas konvergen memiliki prinsip bahwa pengukur pada konstruk yang seharusnya berkorelasi tinggi. Validitas konvergen terjadi jika skor yang diperoleh dari dua instrumen yang berbeda mengukur konstruk yang sama mempunyai korelasi tinggi. Hasil uji validitas konvergen dapat dilihat dari *output* algoritma *SmartPLS* yang berupa *outer loading*, AVE, dan *communality*. Pada penelitian ini, pengujian validitas konvergen akan dilihat melalui hasil perhitungan *outer loading*. Suatu indikator dinyatakan valid apabila nilai *outer loading* indikator tersebut lebih dari 0,7. Model analisa pada pengolahan data tahap awal ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Model Analisa Pengolahan Data Tahap Awal

Seperti yang dilihat pada Gambar 3 di atas, hasil perhitungan awal *outer loading* memiliki beberapa indikator yang nilainya di bawah 0,7 dan dinyatakan tidak valid.

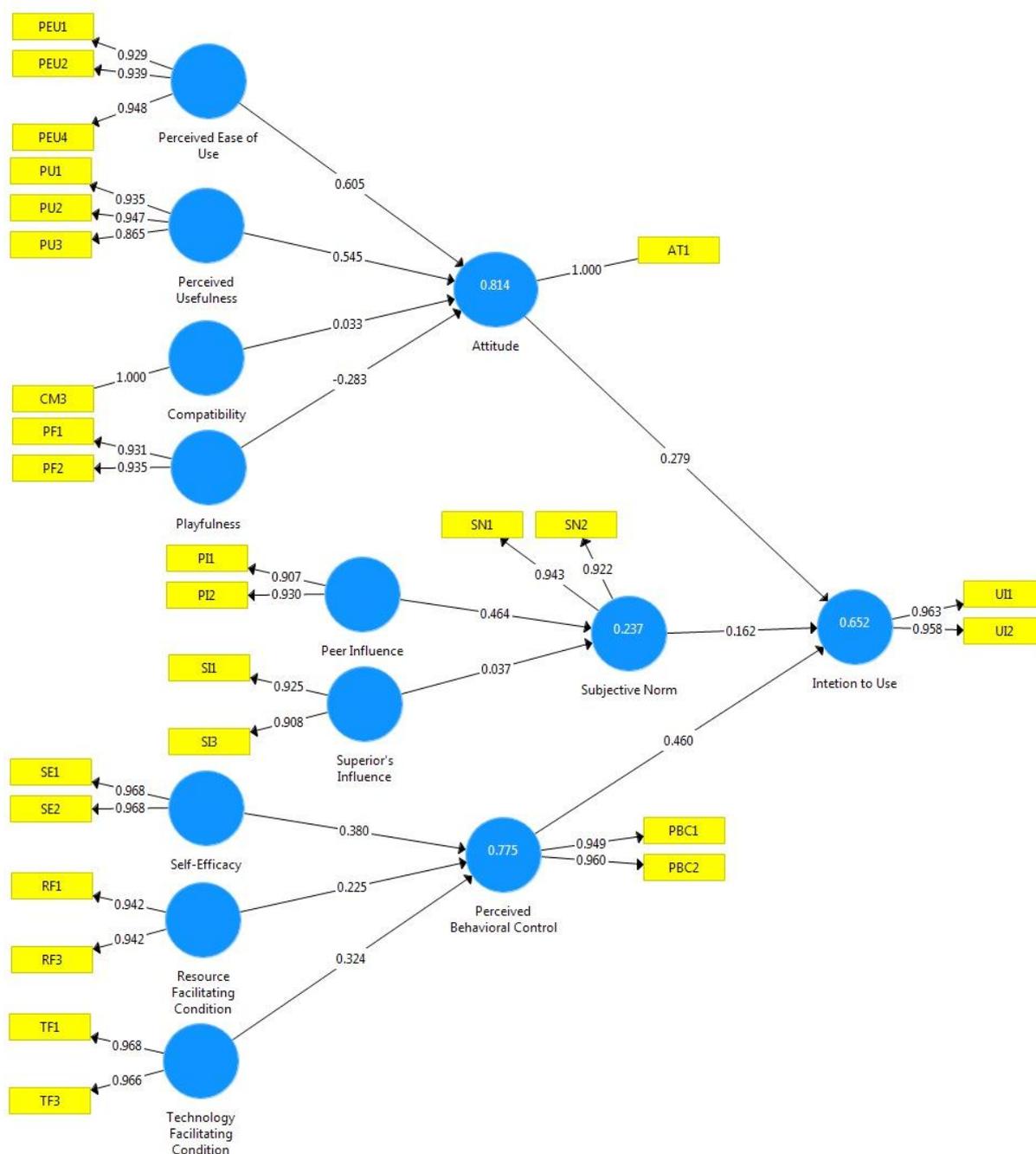
Agar hasil pengolahan data lebih optimal, indikator yang memiliki nilai di bawah 0,7 ini harus dihapus atau dihilangkan. Beberapa indikator tersebut antara lain adalah AT2 dan AT3 dari variabel AT (*Attitude*), CM1 dan CM2 dari variabel CM (*Compatibility*), PBC3 dari variabel PBC (*Perceived Behavioral Control*), PEU3 dari variabel PEU (*Perceived Ease of Use*), PF3 dari variabel PF (*Playfulness*), PI3 dari variabel PI (*Peer Influence*), PU4 dari variabel PU (*Perceived Usefulness*), RF2 dari variabel RF (*Resource Behavioral Control*), SE3 dari variabel SE (*Self-Efficacy*), SI2 dari variabel SI (*Superior's Influence*), SN3 dari variabel SN (*Subject Norm*), TF2 dari variabel TF (*Technology Behavioral Control*), dan UI3 dan UI (*Intention to Use*).

Setelah indikator-indikator tersebut dihapus, data yang tersisa akan kembali diolah dengan perhitungan algoritma pada *SmartPLS*. Kemudian, model analisa pengolahan data tahap kedua akan berubah seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.

Pada hasil perhitungan kedua *outer loading* seperti yang ditunjukkan Gambar 4 di atas, dapat dilihat bahwa tidak ada lagi indikator yang memiliki nilai di bawah 0,7, sehingga data tersebut bisa dinyatakan valid.

2. Uji Validitas Diskriminan (*Discriminant Validity*)

Validitas diskriminan memiliki prinsip bahwa pengukur konstruk yang berbeda seharusnya tidak berkorelasi tinggi. Validitas diskriminan terjadi apabila kedua instrumen yang berbeda mengukur dua konstruk yang diprediksi tidak berkorelasi dan menghasilkan skor yang memang tidak berkorelasi. Uji validitas diskriminan dapat diketahui dari hasil perhitungan *cross loading* dan perbandingan akar AVE dengan korelasi variabel laten. Pada penelitian ini, uji validitas diskriminan akan dilihat melalui perbandingan akar AVE dengan korelasi variabel laten seperti yang dilakukan pada penelitian ini. Nilai akar AVE dapat dihitung secara manual atau dengan melihat tabel kriteria *Fomell-Larcker* yang didapat dari hasil perhitungan algoritma pada SmartPLS, seperti yang dijelaskan pada Tabel 1.



Gambar 4. Model Analisa Pengolahan Data Tahap Kedua

<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

Tabel 1. Hasil Perhitungan Kriteria Fomell-Larcker

	AT	CM	UI	PI	PBC	PEU	PU	PF	RF	SE	SN	SI	TF
AT	1.000												
CM	0.364	1.000											
UI	0.711	0.324	0.960										
PI	0.473	0.335	0.551	0.919									
PBC	0.710	0.305	0.762	0.541	0.955								
PEU	0.876	0.394	0.783	0.536	0.818	0.939							
PU	0.868	0.421	0.800	0.584	0.833	0.913	0.917						
PF	0.709	0.481	0.797	0.604	0.866	0.844	0.856	0.933					
RF	0.675	0.388	0.831	0.521	0.806	0.805	0.800	0.842	0.942				
SE	0.722	0.420	0.837	0.557	0.848	0.858	0.851	0.891	0.833	0.968			
SN	0.649	0.590	0.637	0.486	0.638	0.702	0.726	0.725	0.645	0.737	0.933		
SI	0.196	0.186	0.362	0.590	0.381	0.275	0.342	0.452	0.394	0.345	0.311	0.916	
TF	0.827	0.321	0.771	0.529	0.837	0.917	0.873	0.848	0.816	0.866	0.648	0.236	0.967

Pada Tabel 1 di atas, semua variabel laten telah memenuhi kriteria tersebut. Sehingga semua variabel laten dapat dinyatakan valid.

3. Uji AVE

Setelah melakukan uji validitas diskriminan untuk mengevaluasi hasilnya dapat dilihat melalui metode AVE untuk setiap konstruk atau variabel laten. Hasil uji AVE pada penelitian ini ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji AVE

Variabel	Average Variance Extracted (AVE)
<i>Attitude</i>	1.000
<i>Compatibility</i>	1.000
<i>Intention to Use</i>	0.922
<i>Peer Influence</i>	0.844
<i>Perceived Behavioral Control</i>	0.912
<i>Perceived Ease of Use</i>	0.881
<i>Perceived Usefulness</i>	0.840
<i>Playfulness</i>	0.871
<i>Resource Facilitating Condition</i>	0.887
<i>Self-Efficacy</i>	0.937
<i>Subject Norm</i>	0.870
<i>Superior's Influence</i>	0.839
<i>Technology Facilitating Condition</i>	0.936

Nilai AVE dapat dikatakan baik jika variabel tersebut memiliki nilai AVE di atas 0,5. Seperti yang dilihat pada Tabel 2 di atas, masing-masing variabel laten yang ada pada penelitian ini memiliki nilai AVE di atas 0,5. Sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh variabel laten pada penelitian ini adalah baik dan tidak ada masalah pada *convergent validity* yang diujikan dalam model.

4. Uji Reability Konvergen (*Convergent Reliability*)

Uji reliabilitas merupakan suatu pengujian yang dilakukan untuk memastikan data variabel penelitian dari sebuah kuisioner dapat dikatakan reliabel atau tidak. Uji reliabilitas konvergen dapat dilihat dari hasil perhitungan *composite reliability* dan *cronbach alpha*, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Cronbach's Alpha dan Composite Reliability

Variabel	Cronbach's Alpha	Composite Reliability
<i>Attitude</i>	1.000	1.000
<i>Compatibility</i>	1.000	1.000
<i>Intention to Use</i>	0.916	0.960
<i>Peer Influence</i>	0.816	0.915
<i>Perceived Behavioral Control</i>	0.903	0.954
<i>Perceived Ease of Use</i>	0.933	0.957
<i>Perceived Usefulness</i>	0.904	0.940
<i>Playfulness</i>	0.852	0.931
<i>Resource Facilitating Condition</i>	0.873	0.940
<i>Self-Efficacy</i>	0.933	0.967
<i>Subject Norm</i>	0.851	0.930
<i>Superior's Influence</i>	0.809	0.913
<i>Technology Facilitating Condition</i>	0.932	0.967

Suatu indikator dapat dikatakan reliabel apabila nilai dari *cronbach alpha* lebih dari 0,6 dan *composite reliability* lebih dari 0,7. Pada Tabel 3 di atas, dapat dilihat bahwa semua variabel telah memenuhi kriteria reliabilitas yang disyaratkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel pada penelitian ini dapat dinyatakan reliabel.

4.2 Evaluasi Model Struktural (*Inner Model*)

Model Struktural atau *Inner Model* adalah model yang menghubungkan antar variabel laten. Model struktural dievaluasi dengan menggunakan *R Square* (R^2) untuk variabel dependen dan nilai *path coefficient* untuk variabel independen.

1. Path Coefficient

Pengujian path coefficient dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel dependen dengan variabel independen yang dihipotesiskan berdasarkan T-Statistik dan *P Values*. Hasil uji *path coefficient* dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Path Coefficient

Variabel	T Statistics (O/STDEV)	P Values
<i>Attitude -> Intention to Use</i>	2.681	0.008
<i>Compatibility -> Attitude</i>	0.723	0.470
<i>Peer Influence -> Subjective Norm</i>	3.762	0.000
<i>Perceived Behavioral Control -> Intention to Use</i>	3.975	0.000
<i>Perceived Ease of Use -> Attitude</i>	4.353	0.000
<i>Perceived Usefulness -> Attitude</i>	3.267	0.001
<i>Playfulness -> Attitude</i>	2.822	0.005
<i>Resource Facilitating Condition -> Perceived Behavioral Control</i>	2.037	0.042
<i>Self-Efficacy -> Perceived Behavioral Control</i>	3.079	0.002
<i>Subjective Norm -> Intention to Use</i>	1.597	0.111
<i>Superior's Influence -> Subjective Norm</i>	0.317	0.752

Dari Tabel 4 di atas, dapat diketahui bahwa beberapa nilai T-Statistik yang lebih dari 1,96 dapat dikatakan memiliki nilai yang positif, sementara nilai T-Statistik yang kurang dari 1,96 dapat dikatakan memiliki nilai yang negatif. Adapun untuk beberapa nilai *P Values* yang kurang dari 0,05 dapat dikatakan berpengaruh secara signifikan, sementara nilai *P Values* yang lebih dari 0,05 dapat dikatakan tidak berpengaruh secara signifikan. Variabel laten yang nilainya ditulis berwarna merah pada Tabel 4 di atas, menunjukkan bahwa variabel tersebut memiliki nilai negatif dan tidak berpengaruh secara signifikan, sedangkan untuk variabel yang nilainya tidak ditulis dengan warna merah menunjukkan bahwa variabel tersebut memiliki nilai positif dan berpengaruh secara signifikan.

Jadi dapat diketahui bahwa, ada dua variabel yang berpengaruh terhadap variabel *intention to use*. Kedua variabel ini adalah *attitude* dan *perceived behavioral control*. Di dalam variabel *attitude* sendiri terdapat tiga variabel lain yang juga mempengaruhi variabel tersebut, yaitu variabel *perceived ease of use*, *perceived usefulness* dan *playfulness*. Sementara untuk variabel *perceived behavioral control* terdapat tiga variabel lain yang juga mempengaruhi variabel tersebut, yaitu variabel *resource facilitating condition*, *self-efficacy* dan *technology facilitating condition*.

2. Identifikasi R Square

Pada penelitian ini, penulis akan menganalisis nilai *R-square*. Dalam pengukuran *R-square* pada konstruk endogen. Nilai *R-Square* adalah koefisien determinasi pada konstruk endogen. (Ghozali, 2012) nilai *R-square* sebesar 0.67 (kuat), 0.33 (moderat) dan 0.19 (lemah)[15]. Hasil perhitungan *R-square* dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji R Square

Variabel	R Square	Kriteria
<i>Attitude</i>	0.814	Kuat
<i>Intention to Use</i>	0.652	Moderat
<i>Perceived Behavioral Control</i>	0.775	Kuat
<i>Subject Norm</i>	0.237	Lemah

Pada Tabel 5 di atas, dapat dilihat bahwa variabel *attitude* dan *perceived behavioral control* termasuk ke dalam kriteria kuat karena memiliki nilai *R Square* di atas 0,67. Adapun untuk variabel *intention to use* yang masuk ke dalam kriteria moderat, dan *subject norm* yang masuk ke dalam kriteria lemah karena masing-masing dari keduanya memiliki nilai *R-Square* di atas 0,33 dan 0,19.

Hasil uji *R Square* ini dilakukan untuk melihat seberapa besar pengaruh suatu variabel lain di dalam model variabel tersebut. Berdasarkan hasil uji *R Square* pada Tabel 5 di atas, variabel *attitude* memiliki nilai *R Square* sebesar 0,814. Hal ini menunjukkan bahwa variabel *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *compatibility*, dan *playfulness* memiliki pengaruh terhadap variabel *attitude* sebesar 81,4%. Sementara sisa 18,6% dipengaruhi oleh faktor lain di luar dari model tersebut.

Lalu pada variabel *intention to use* nilai *R Square* yang dimiliki sebesar 0,652. Hal ini menunjukkan bahwa variabel *attitude*, *subject norm* dan *perceived behavioral control* memiliki pengaruh terhadap variabel *intention to use* sebesar 65,2%. Sementara sisa 34,8% dipengaruhi oleh faktor lain di luar dari model tersebut.

Sedangkan pada variabel *perceived behavioral control* nilai *R Square* yang dimiliki sebesar 0,775. Hal ini menunjukkan bahwa variabel *self-efficacy*, *resource facilitating condition* dan *technology facilitating condition* memiliki pengaruh terhadap variabel *perceived behavioral control* sebesar 77,5%. Sementara sisa 22,5% dipengaruhi oleh faktor lain di luar dari model tersebut.

Lalu untuk variabel *subject norm* nilai *R Square* yang dimiliki sebesar 0,237. Hal ini menunjukkan bahwa variabel *peer influence* dan *superior's influence* memiliki pengaruh terhadap variabel *subject norm* sebesar 23,7%. Sementara sisa 76,3% dipengaruhi oleh faktor lain di luar dari model tersebut.

4.3 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini dapat diketahui melalui perhitungan model menggunakan *SmartPLS* dengan teknik *bootstrapping* pada bagian *path coefficients*. Suatu hipotesis dapat diterima apabila nilai pada T Statistik lebih dari 1,96 dan nilai pada *P Values* kurang dari 0,05. Hasil perhitungan *path coefficient* ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Path Coefficient

Variabel	T Statistics (O/STDEV)	P Values	Keterangan
<i>Attitude -> Intention to Use</i>	2.681	0.008	Diterima
<i>Compatibility -> Attitude</i>	0.723	0.470	Ditolak
<i>Peer Influence -> Subjective Norm</i>	3.762	0.000	Diterima
<i>Perceived Behavioral Control -> Intention to Use</i>	3.975	0.000	Diterima
<i>Perceived Ease of Use -> Attitude</i>	4.353	0.000	Diterima
<i>Perceived Usefulness -> Attitude</i>	3.267	0.001	Diterima
<i>Playfulness -> Attitude</i>	2.822	0.005	Diterima

<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

<i>Resource Facilitating Condition -> Perceived Behavioral Control</i>	2.037	0.042	Diterima
<i>Self-Efficacy -> Perceived Behavioral Control</i>	3.079	0.002	Diterima
<i>Subjective Norm -> Intention to Use</i>	1.597	0.111	Ditolak
<i>Superior's Influence -> Subjective Norm</i>	0.317	0.752	Ditolak
<i>Technology Facilitating Condition -> Perceived Behavioral Control</i>	2.980	0.003	Diterima

Berdasarkan Tabel 6 di atas, dapat disimpulkan bahwa dari 12 hipotesis yang diujikan hanya ada 9 hipotesis yang diterima, sementara 3 hipotesis yang tersisa ditolak. Untuk lebih jelasnya, hasil uji hipotesis akan dijelaskan pada Tabel 7.

Berdasarkan Tabel 7, dapat diketahui bahwa hipotesis 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 dan 12 memiliki keterangan diterima, sementara hipotesis 2, 10 dan 11 memiliki keterangan ditolak. Maksud dari keterangan diterima ini adalah untuk menunjukkan bahwa variabel *attitude*, *peer influence*, *perceived behavioral control*, *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *playfulness*, *resource facilitating*, *self efficacy* dan *technology facilitating condition* memiliki pengaruh tinggi dalam niat pengguna terhadap penggunaan aplikasi Flip. Sementara untuk keterangan ditolak berarti bahwa variabel *compatibility*, *subject norm* dan *superior's influence* tidak berpengaruh banyak dalam niat pengguna terhadap penggunaan aplikasi Flip.

Meski dalam variabel *subject norm*, terdapat variabel yang diterima yaitu *peer influence*, namun karena variabel yang lain yaitu *superior's influence* tidak memiliki banyak pengaruh dalam niat pengguna terhadap penggunaan aplikasi Flip. Maka, hal tersebut juga berpengaruh pada penilaian variabel *subject norm*. Sehingga dalam penelitian ini, variabel *subject norm* ditolak atau dapat dikatakan bahwa variabel tersebut tidak memiliki banyak pengaruh dalam niat pengguna terhadap penggunaan aplikasi Flip.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

No	Hipotesis	Keterangan
1	Hipotesis 1 (H1) : attitude - intention to use	Diterima
2	Hipotesis 2 (H2) : compatibility - attitude	Ditolak
3	Hipotesis 3 (H3) : peer influence - subject norm	Diterima
4	Hipotesis 4 (H4) : perceived behavioral control - intention to use	Diterima
5	Hipotesis 5 (H5) : perceived ease of use - attitude	Diterima
6	Hipotesis 6 (H6) : perceived usefulness - attitude	Diterima
7	Hipotesis 7 (H7) : playfulness - attitude	Diterima
8	Hipotesis 8 (H8) : resource facilitating condition - perceived behavioral control	Diterima
9	Hipotesis 9 (H9) : self efficacy - perceived behavioral control	Diterima
10	Hipotesis 10 (H10) : subject norm - intention to use	Ditolak
11	Hipotesis 11 (H11) : superior's influence - subject norm	Ditolak
12	Hipotesis 12 (H12) : technology facilitating condition - perceived behavioral control	Diterima

5 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, diketahui bahwa di antara tiga variabel utama yang digunakan pada penelitian ini yaitu variabel *attitude*, *subject norm* dan *perceived behavioral control*, ada dua variabel yang berpengaruh positif terhadap niat pengguna untuk tetap menggunakan aplikasi Flip (*intention to use*). Dua variabel ini adalah *attitude* dan *perceived behavioral control*. Dari dua variabel tersebut, terdapat variabel lain yang mendukung terbentuknya variabel *attitude* dan *perceived behavioral control*. Variabel-variabel tersebut antara lain adalah variabel *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, dan *playfulness* yang mendukung variabel *attitude*, dan variabel *resource facilitating condition*, *self-efficacy*, dan *technology facilitating condition* untuk variabel yang mendukung variabel *perceived behavioral control*.

Sehingga, dapat diambil kesimpulan bahwa untuk meningkatkan niat pengguna untuk tetap menggunakan aplikasi Flip dalam jangka panjang, pihak pengembang harus lebih meningkatkan sikap positif atau memiliki penilaian yang baik dari pengguna (*attitude*) dan memberi kemudahan dalam menggunakan aplikasi Flip (*perceived behavioral control*). Jika kedua hal ini bisa terus dipertahankan atau bahkan lebih ditingkatkan, penggunaan aplikasi Flip oleh pengguna untuk jangka panjang bukanlah tidak mungkin. Terutama untuk fitur transaksi beda bank gratis biaya admin yang menjadi andalan pada aplikasi Flip, diharapkan untuk tetap dipertahankan dan tidak berubah di kemudian hari.

Referensi

- [1] A. N. Examination *et al.*, “IAIN Palangka Raya,” *Sustain.*, vol. 11, no. 1, pp. 514–529, 2019.
- [2] D. M. Rangkyu, “Apakah Penggunaan E-wallet Masa Pandemi Covid-19 Semakin Meningkat di Indonesia?,” vol. Vol.01,No., 2021.
- [3] Flip, “Flip itu apa ya?,” *Flip.id*, 2021. [Online]. Available: <https://flipid.zendesk.com/hc/id/articles/360021130691-Flip-itu-apa-ya->. [Accessed: 11-Jul-2021].
- [4] J. Ju *et al.*, “Transfer Dana Beda Bank Tanpa Biaya Administrasi Melalui Aplikasi Flip Dalam Tinjauan Etika Bisnis Islam,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 43, no. 1, p. 7728, 2020.
- [5] N. C. Intania *et al.*, “Analisis Hukum Islam Terhadap Penggunaan Aplikasi Flip Dalam Proses Transfer ke Bank Lain,” 2021.
- [6] F. Arini, “Analisis Faktor Niat Perilaku Terhadap Mahasiswa ITS Non-Pengguna Share ITS Menggunakan Model Decomposed Theory of Planned Behavior (Studi Kasus : ITS Surabaya) Analysis of Behavior Intention Factor to The ITS Students Non- Share ITS User Using Decompos,” *Skripsi*, no. Juli, 2016.
- [7] D. A. Harichayo, “Analisis Prediksi Minat Pelanggan Untuk Berbelanja Online Dengan Menggunakan Decomposed Theory of Planned Behavior (Studi Kasus: Kota Surabaya),” 2015.
- [8] N. N. A. Seni and N. M. D. Ratnadi, “Theory of Planned Behavior Untuk Memprediksi Niat Berinvestasi,” *E-Jurnal Ekon. dan Bisnis Univ. Udayana*, vol. 12, p. 4043, 2017.
- [9] R. Layn and S. Kahar, “Jurnal Math Educator Nusantara (JMEN) Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika,” *J. Math Educ. Nusant.*, vol. 03, no. 02, pp. 59–145, 2017.
- [10] M. M. Diani, D. Pembimbing, T. D. Susanto, I. Hafidz, J. S. Informasi, and F. T. Informasi, “Tugas akhir – ks 141501.”
- [11] M. H. Kusuma, “Niat Pelaku Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Sesuai PP No. 23 Tahun 2018 Pendekatan ‘Theory Of Planned Behavior (TPB),’” no. 23, 2021.
- [12] Intan Putri Cahyani, “Membangun Engagement melalui Platform Digital(Studi Kasus Flip sebagai Start-Up Fintech,” *Ilmu Komun.*, vol. 03 no 02, no. 1, p. 1, 2020.
- [13] W. R. Amela, A. H. Lubis, and H. Sabrina, “Penggunaan Theory of Planned Behavior untuk Menganalisis Niat Perilaku Milenial dalam Belanja Daring melalui Aplikasi Instagram,” *JBMI (Jurnal Bisnis, Manajemen, dan Inform.)*, vol. 16, no. 2, pp. 210–230, 2019.
- [14] D. L. Fay, “Pengaruh Religious Commitment dan Islamic Physical dan Non Physical Attributes Terhadap Customer Loyalty Dengan Mediasi Customer Satisfaction pada Masyarakat Beragam Islam yang Berkunjung ke Luar Negeri,” pp. 369–373, 2020.
- [15] A. Faktor, S. Menggunakan, M.-L. Dengan, M. Structural, and P. Least, “INTI Nusa Mandiri,” vol. 14, no. 1, pp. 93–98, 2019.