

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. GAMBARAN UMUM OBYEK PENELITIAN

1. Profil Go-Pay Sebagai *Mobile Payment*

a. Go-Pay Sebagai Hasil Inovasi GOJEK

GOJEK merupakan sebuah aplikasi yang saat ini digunakan oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Salah satu perusahaan penyedia aplikasi *mobile* yang memberikan pelayanan mulai dari transportasi, transaksi keuangan hingga logistik adalah PT GOJEK Indonesia. PT GOJEK Indonesia telah didirikan pada tahun 2010 oleh Nadiem Karim. Pada tahun 2015, perusahaan ini telah mengeluarkan produk berupa aplikasi *mobile* yang memiliki *location based search* yang dapat digunakan pada telepon genggam berbasis android dan iOS.¹

GOJEK adalah salah satu pelopor penggunaan internet pada sistem transportasi di Indonesia. Dengan memaksimalkan teknologi dan pelayanan pelanggan melalui suatu web aplikasi, GOJEK telah berhasil menjadi pilihan alternatif pengguna dalam bidang jasa pengantaran orang maupun barang dengan harga yang terjangkau, cepat dan aman. Usaha ini berkembang sangat cepat melalui peranan penting dari penggunaan teknologi. Perusahaan ini secara sukses telah memanfaatkan penggunaan teknologi dan internet untuk memasarkan pelayanan yang dimilikinya. GOJEK melakukan suatu inovasi untuk mempermudah pengguna dalam melakukan pembayaran selain dengan cara tunai, pembayaran juga dapat dilakukan dengan cara pembayaran online yang dikenal dengan nama GOJEK *Credit*. Fitur ini awalnya tidak banyak digunakan oleh pengguna GOJEK karena mereka hanya memerlukan layanan ojek dan tidak banyak memerlukan layanan lainnya. Seiring berjalannya waktu, GOJEK melakukan banyak inovasi layanan yang ditawarkan mulai dari *Go-Car*, *Go-Food*, hingga layanan *Go-Send*. Hal ini mengakibatkan peningkatan pada penggunaan GOJEK *Credit*. Fenomena tersebut

¹ Balya Haidar dan Kartika Gianina Tileng, "Analisa Faktor-Faktor Berpengaruh Pada Penggunaan Go-Pay," Jurnal Informatika dan Sistem Informasi 04 No. 01 (2018) : 10.

mendorong GOJEK untuk meningkatkan fitur GOJEK *Credit* sebagai suatu layanan penyimpanan uang elektronik (*e-money*) dan dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan pembayaran saat menggunakan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, fitur yang awalnya bernama GOJEK *Credit* diganti dengan nama Go-Pay.²

Layanan pada aplikasi GOJEK dapat dibayar menggunakan dua cara yaitu dengan cara pembayaran tunai atau dengan cara pembayaran nontunai melalui fitur Go-Pay. Go-Pay adalah sarana penyimpanan uang elektronik (*e-money*) untuk melakukan pembayaran bagi para pengguna aplikasi GOJEK. Sehingga para pengguna tidak perlu lagi menggunakan uang tunai ketika melakukan transaksi pada aplikasi GOJEK. Layanan Go-Pay ini sangat sering digunakan oleh masyarakat di Indonesia untuk melakukan transaksi keuangan karena dianggap cepat dan mudah untuk digunakan. Melalui layanan Go-Pay yang ditawarkan maka perusahaan ini telah mendukung perkembangan *financial technology* serta gerakan pemerintah untuk melakukan GNNT. Go-Pay diciptakan oleh perusahaan GOJEK sebagai layanan untuk melakukan transaksi atau pembayaran selama konsumen menggunakan aplikasi *mobile* GOJEK. Pada awalnya, perusahaan GOJEK memulai bisnisnya dari layanan transportasi sepeda motor yang akhirnya berkembang menjadi berbagai macam layanan *mobile* antara lain yaitu *Go-Ride*, *Go-Car*, *Go-Food*, *Go-Send*, *Go-Med*, *Go-Shop* dan masih banyak layanan lainnya yang semakin memudahkan kegiatan penggunaannya. Go-Pay sebagai *mobile payment* merupakan suatu hasil inovasi dari proses pertukaran instrumen pembayaran yang digunakan oleh konsumen yang menginginkan kecanggihan fitur dari *smartphone*.³

² Fitriani Latief dan Yuswari Nur, "Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Minat Konsumen Sistem Pembayaran Go-Pay Pada Layanan GOJEK," *Bongaya Journal for Research in Management* 02, No. 02 (2019) : 2.

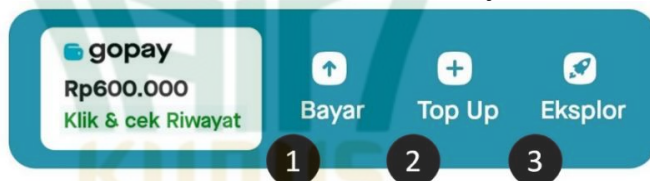
³ Ady Achadi dan Hari Winarto, "Pengaruh Pengetahuan Produk, Persepsi Resiko dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Menggunakan Layanan Go-Pay Pada Pelanggan Go-Jek," *Jurnal Manajemen dan Bisnis* 17, No. 01 (2020) : 12-14.

b. Fitur Go-Pay

Sistem pembayaran selalu dikaitkan dengan adanya berbagai aturan dan mekanisme dalam melakukan pemindahan sejumlah nilai uang dari satu pihak kepada pihak lainnya sebagai penerima. Sistem pembayaran yang cepat dan efisien dilihat dari tingkat efektifitas yang dimiliki dari metode yang digunakan agar mendapatkan biaya yang minimal dalam melakukan suatu transaksi, sehingga pengguna akan merasakan manfaat besar seperti yang diharapkan. Go-Pay merupakan salah satu aplikasi *mobile payment* yang dianggap serba bisa karena dapat melakukan transaksi keuangan untuk semua layanan yang disediakan oleh GOJEK dan ratusan rekan usahanya seperti restoran, supermarket, *e-commerce*.⁴

Go-Pay juga dapat digunakan untuk mengirim bahkan menerima uang secara cepat dan mudah tanpa harus datang ke bank atau ATM. Selain terus melakukan inovasi pada layanan yang ditawarkan kepada pengguna, Go-Pay juga memiliki beberapa fitur yang semakin memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi keuangan yaitu :

Gambar 4.1 Fitur Go-Pay



1) Bayar

Fitur ini digunakan untuk melakukan pembayaran dengan cara transfer saldo Go-Pay kepada sesama pengguna aplikasi GOJEK atau bank sesuai dengan kebutuhan pengguna. Fitur ini juga digunakan untuk melakukan pembayaran saat melakukan pembelian pada rekan usaha Go-Pay maupun pada *online shop*.

2) Top Up

Fitur ini digunakan untuk melakukan pengisian saldo (*top up*) Go-Pay. Pengisian ini dapat dilakukan

⁴ “GoPay : Uang Elektronik / Dompot Digital Terbaik di Indonesia,” GOJEK, diakses pada tanggal 6 Agustus, 2021 <https://www.gojek.com/gopay/>

melalui BCA OneKlik sehingga lebih praktis dan aman. Pengisian juga dapat dilakukan dengan beberapa metode lainnya seperti melalui ATM, *mobile banking*, *internet banking*, *SMS banking*, minimarket (Alfamart, Alfamidi, Dan+Dan, Lawson), Pegadaian, *driver* GOJEK, atau melalui transfer saldo Go-Pay dari sesama pengguna Go-Pay (*friends or family*).⁵

3) Eksplor

Fitur ini digunakan untuk melihat Go-Pay *Feed* serta melihat fitur-fitur Go-Pay lainnya, sehingga pengguna dapat memilih fitur sebagai berikut :

Gambar 4.2 Fitur Go-Pay



a) Minta

Fitur ini digunakan untuk menampilkan kode QR Go-Pay untuk melakukan transfer dengan pengguna lainnya atau untuk melakukan pengisian saldo Go-Pay secara langsung dari kontak.

b) PayLater

Fitur ini digunakan untuk mengaktifkan layanan PayLater dan mendapatkan segala informasi yang dibutuhkan mengenai penggunaan PayLater.

⁵ “Apa Itu GoPay?,” GOJEK, diakses pada tanggal 6 Agustus, 2021 <https://www.gojek.com/help/gopay/apa-itu-go-pay/>

c) **Riwayat**

Fitur ini digunakan untuk melihat riwayat transaksi yang telah dilakukan pengguna.⁶

d) **Bantuan**

Fitur ini digunakan untuk melihat berbagai informasi tentang Go-Pay. Selain itu fitur ini juga digunakan sebagai tempat mencari solusi bagi beberapa permasalahan yang dihadapi oleh pengguna Go-Pay.

e) **Pengaturan**

Fitur ini digunakan untuk melihat beberapa pengaturan dalam penggunaan layanan Go-Pay. Beberapa pengaturan yang tersedia yaitu melihat status *upgrade* Go-Pay ke Go-Pay Plus, melakukan pengaturan pada fitur sidik jari atau *face ID* untuk melakukan pembayaran, melakukan pengaturan bagi metode pembayaran dan kartu debit, melakukan pengaturan PIN Go-Pay, melakukan pengaturan bagi aplikasi yang terhubung dengan Go-Pay dan untuk melihat syarat serta ketentuan yang berlaku.

f) **Tarik Tunai**

Fitur ini digunakan untuk melakukan tarik tunai melalui ATM BCA tanpa menggunakan kartu debit / kredit. Pengguna tidak harus memiliki tabungan BCA terlebih dahulu karena penarikan tunai ini menggunakan saldo Go-Pay yang dimiliki oleh pengguna, sehingga saldo pengguna akan otomatis dilakukan pengurangan saat penarikan berhasil.⁷

g) **Plus**

Fitur ini digunakan untuk melakukan *upgrade* Go-Pay ke Go-Pay Plus serta digunakan untuk memantau status *upgrade* yang telah dimiliki oleh pengguna.

h) **GoTagihan**

⁶ “Apa Itu GoPay?,” GOJEK, diakses pada tanggal 6 Agustus, 2021 <https://www.gojek.com/help/gopay/apa-itu-go-pay/>

⁷ “Apa Itu GoPay?,” GOJEK, diakses pada tanggal 6 Agustus, 2021 <https://www.gojek.com/help/gopay/apa-itu-go-pay/>

Fitur ini dapat digunakan untuk mengatur tagihan yang dimiliki oleh pengguna, mulai dari tagihan BPJS, PDAM, PLN, tagihan asuransi, tagihan pulsa atau paket data, donasi dan zakat serta tagihan lainnya sesuai kebutuhan pengguna. Fitur ini sangat praktis karena nomor tagihan yang dimiliki oleh pengguna akan tersimpan secara otomatis. GoTagihan membuat para pengguna tidak perlu lagi merasakan antrian yang lama untuk membayar tagihan yang diinginkan. Fitur ini juga dianggap lebih aman dan nyaman digunakan, karena setiap transaksi yang dilakukan melalui GoTagihan akan disertai bukti pembayaran yang dikirim via email. Selain itu, GoTagihan juga dapat dilakukan secara otomatis dengan cara *auto pay*, sehingga pengguna tidak perlu khawatir jika lupa untuk melakukan pembayaran tagihan bulanan. Dengan mengaktifkan *auto pay*, tagihan pengguna akan terbayar secara otomatis setiap bulannya.⁸

2. Profil Penduduk Kabupaten Kudus

a. Luas Wilayah Kabupaten Kudus

Secara geografis Kabupaten Kudus memiliki luas wilayah yang tergolong kecil jika dibandingkan dengan luas wilayah kabupaten-kabupaten disekitarnya seperti Jepara, Pati dan Demak. Kabupaten Kudus memiliki luas wilayah yaitu 425.157 km² yang terbagi dalam sembilan kecamatan yaitu Kaliwungu, Kota, Jati, Undaan, Mejobo, Jekulo, Bae, Gebog dan Dawe. Pusat pemerintahan Kabupaten Kudus berada di Kecamatan Kota. Wilayah Kabupaten Kudus berbatasan langsung dengan Kabupaten Jepara (disebelah utara dan barat), Kabupaten Pati (disebelah timur) dan Kabupaten Demak (disebelah selatan). Berikut data luas wilayah Kabupaten Kudus :

⁸ “Apa Itu GoPay?,” GOJEK, diakses pada tanggal 6 Agustus, 2021
<https://www.gojek.com/help/gopay/apa-itu-go-pay/>

Tabel 4.1 Luas Wilayah Kabupaten Kudus⁹

Luas Daerah dan Jumlah Pulau Menurut Kecamatan di Kabupaten Kudus 2019					
Kecamatan Sub District		Ibukota Kecamatan	Luas Area	Persentase Terhadap Luas Wilayah	Jumlah Pulau
		<i>Capital of Subdistrict</i>	<i>(km²/sq.km)</i>	<i>Percentage to Area</i>	<i>Number of Islands</i>
1	Kaliwungu	Kedungdowo	32.713	7.69	-
2	Kota	Purwosari	10.473	2.46	-
3	Jati	Tanjungkarang	26.298	6.19	-
4	Undaan	Undaan Kidul	71.770	16.88	-
5	Mejobo	Jepang	36.766	8.65	-
6	Jekulo	Jekulo	82.917	19.50	-
7	Bae	Bae	23.323	5.49	-
8	Gebog	Gondosari	55.060	12.95	-
9	Dawe	Piji	85.837	20.19	-
Kabupaten Kudus			425.157	100.00	-

b. Data Jumlah Penduduk Kabupaten Kudus Berdasarkan Jenis Kelamin

Perkembangan jumlah penduduk Kabupaten Kudus mengalami perubahan setiap tahunnya. Kabupaten Kudus terdiri dari sembilan kecamatan / kelurahan yang memiliki luas wilayah dan jumlah penduduk yang berbeda-beda. Hal ini dikarenakan beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan jumlah penduduk seperti faktor kelahiran, kematian, migrasi dan lainnya. Berdasarkan data jumlah penduduk wilayah Kabupaten Kudus dari Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Kudus pada tahun 2021 tercatat jumlah penduduk laki-laki sebanyak 425.320 jiwa dan penduduk perempuan 427.123 jiwa, sehingga jumlah total penduduk adalah 852.443 jiwa.

⁹ “Luas Daerah dan Jumlah Pulau Menurut Kecamatan di Kabupaten Kudus (2019)” Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Kudus, diakses pada tanggal 22 Agustus 2021. <https://kuduskab.bps.go.id/statictable/2020/07/20/189/luas-daerah-dan-jumlah-pulau-menurut-kecamatan-di-kabupaten-kudus-2019.html>

Tabel 4.2 Data Jumlah Penduduk Kabupaten Kudus Berdasarkan Jenis Kelamin¹⁰

Kecamatan	Jumlah Penduduk Menurut Jenis Kelamin di Kabupaten Kudus (Jiwa)		
	Laki-laki	Perempuan	Total
	2021	2021	2021
Kecamatan Kaliwungu	52,242	51,766	104,008
Kecamatan Kota Kudus	43,426	45,591	89,017
Kecamatan Jati	54,338	54,864	109,202
Kecamatan Undaan	38,603	38,366	76,969
Kecamatan Mejobo	39,081	38,735	77,816
Kecamatan Jekulo	54,476	54,626	109,102
Kecamatan Bae	37,085	37,209	74,294
Kecamatan Gebog	52,462	52,372	104,834
Kecamatan Dawe	53,607	53,594	107,201
Kabupaten Kudus	425,320	427,123	852,443

c. Data Rata-Rata Pengeluaran Per Kapita Dalam Satu Bulan Di Kabupaten Kudus

Pengeluaran rata-rata per kapita merupakan biaya yang dikeluarkan untuk melakukan kegiatan konsumsi semua anggota rumah tangga selama satu bulan baik berasal dari pembelian, pemberian maupun produksi sendiri dibagi dengan banyaknya anggota dalam rumah tangga tersebut. Berdasarkan data rata-rata pengeluaran per kapita selama satu bulan menurut kelompok pengeluaran dari Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Kudus tercatat bahwa rata-rata pengeluaran per kapita selama satu bulan di Kabupaten Kudus yaitu sebanyak Rp 1.030.180. Angka tersebut diperoleh dari hasil bagi jumlah konsumsi seluruh rumah tangga (baik konsumsi makanan atau tidak) terhadap jumlah penduduk.

¹⁰ “Jumlah Penduduk Menurut Jenis Kelamin di Kabupaten Kudus (2019-2021)” Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Kudus, diakses pada tanggal 22 Agustus 2021. <https://kuduskab.bps.go.id/indicator/12/43/1/jumlah-penduduk-kudus-menurut-jenis-kelamin.html>

Tabel 4.3 Data Rata-Rata Pengeluaran Per Kapita Dalam Satu Bulan di Kabupaten Kudus¹¹

Kelompok Pengeluaran	Rata-Rata Pengeluaran Per Kapita Sebulan Menurut Kelompok Pengeluaran di Kabupaten Kudus (Rupiah)	
	2019	2020
40 persen penduduk berpendapatan rendah	512,105	529,319
40 persen penduduk berpendapatan tengah	921,623	997,445
20 persen penduduk berpendapatan atas	2,007,260	2,096,445
Jumlah	974,624	1,030,180

B. GAMBARAN UMUM RESPONDEN

Deskripsi responden dalam penelitian ini disajikan untuk menggambarkan kondisi atau keadaan responden dan untuk memahami hasil penelitian. Dalam penelitian ini, responden diklasifikasikan menjadi beberapa karakteristik, yaitu:

1. Jenis Kelamin Responden

Data mengenai jenis kelamin responden pada penelitian analisis *Technology Acceptance Model* (TAM) terhadap penggunaan Go-Pay sebagai aplikasi layanan *mobile payment* pada masyarakat di Kabupaten Kudus yaitu :

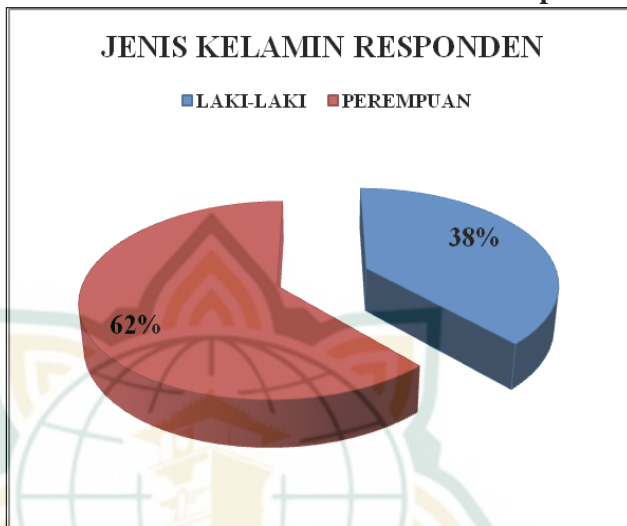
Tabel 4.4 Data Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Jumlah
Laki-laki	37
Perempuan	60
Jumlah	97

¹¹ “Rata-Rata Pengeluaran Per Kapita Sebulan Menurut Kelompok Pengeluaran di Kabupaten Kudus (2019-2020)” Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Kudus, diakses pada tanggal 22 Agustus 2021. <https://kuduskab.bps.go.id/indicator/5/153/1/rata-rata-pengeluaran-per-kapita-sebulan-menurut-kelompok-pengeluaran-di-kabupaten-kudus.html>

Sumber : Data primer yang diolah, 2022.

Gambar 4.3 Presentase Jenis Kelamin Responden



Berdasarkan keterangan pada tabel 4.4 dan gambar 4.3 dapat dijelaskan bahwa mayoritas responden berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 60 orang atau 62%. Sedangkan responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 37 orang atau 38%.

2. Usia Responden

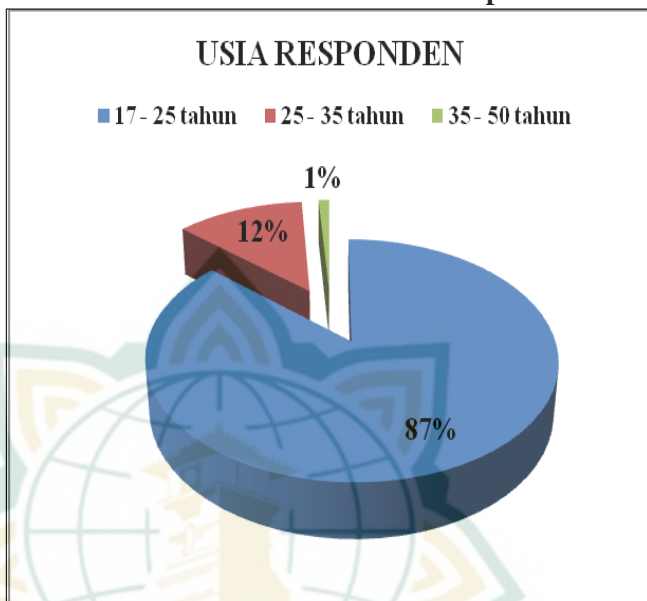
Data mengenai usia responden pada penelitian analisis *Technology Acceptance Model* (TAM) terhadap penggunaan Go-Pay sebagai aplikasi layanan *mobile payment* pada masyarakat di Kabupaten Kudus adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 Data Usia Responden

Usia	Jumlah
17 - 25 tahun	84
25 - 35 tahun	12
35 - 50 tahun	1
Jumlah	97

Sumber : Data primer yang diolah, 2022.

Gambar 4.4 Presentase Usia Responden



Berdasarkan keterangan pada tabel 4.5 dan gambar 4.4 dapat dijelaskan bahwa mayoritas pengguna aplikasi Go-Pay merupakan responden dengan usia 17 - 25 tahun dengan jumlah 84 orang atau 87% dari total jumlah responden. Responden dengan usia 25 - 35 tahun berjumlah 12 orang atau 12%. Sedangkan responden dengan usia 35 - 50 tahun sangat jarang menggunakan aplikasi Go-Pay karena dalam penelitian ini hanya berjumlah 1 orang atau 1%.

3. Penghasilan Responden

Data mengenai penghasilan per bulan yang dimiliki oleh responden pada penelitian analisis *Technology Acceptance Model* (TAM) terhadap penggunaan Go-Pay sebagai aplikasi layanan *mobile payment* pada masyarakat di Kabupaten Kudus adalah sebagai berikut :

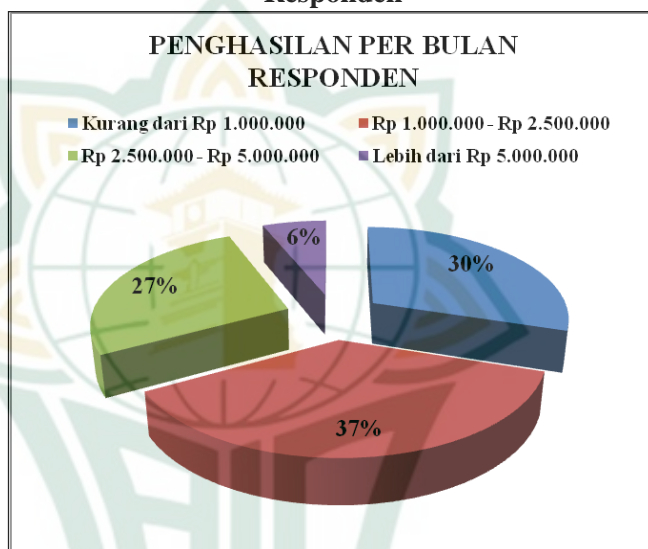
Tabel 4.6 Data Penghasilan Per Bulan Responden

Penghasilan Per Bulan	Jumlah
Kurang dari Rp 1.000.000	29

Rp 1.000.000 - Rp 2.500.000	36
Rp 2.500.000 - Rp 5.000.000	26
Lebih dari Rp 5.000.000	6
Jumlah	97

Sumber : Data primer yang diolah, 2022.

Gambar 4.5 Presentase Penghasilan Per Bulan Responden



Berdasarkan tabel 4.6 dan gambar 4.5 dapat dijelaskan bahwa mayoritas responden memiliki penghasilan Rp 1.000.000 - Rp 2.500.000 per bulan yaitu sebanyak 36 orang atau 37% dari jumlah total responden pada penelitian ini. Responden yang memiliki penghasilan kurang dari Rp 1.000.000 per bulan berjumlah 29 orang atau sebanyak 30%. Responden yang memiliki penghasilan Rp 2.500.000 - Rp 5.000.000 per bulan berjumlah 26 orang atau sebanyak 27%. Sedangkan responden yang memiliki penghasilan lebih dari Rp 5.000.000 per bulan dalam penelitian ini berjumlah 6 orang atau sebanyak 6%.

4. Layanan Go-Pay yang Sering Digunakan Oleh Responden

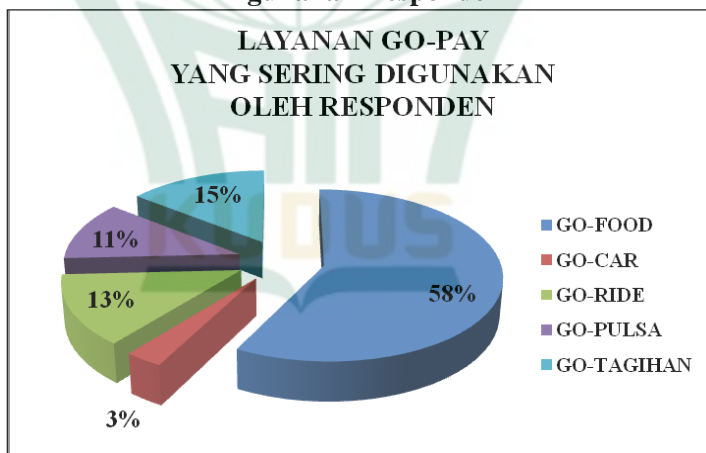
Data mengenai layanan Go-Pay yang sering digunakan responden pada penelitian analisis *Technology Acceptance Model* (TAM) terhadap penggunaan Go-Pay sebagai aplikasi layanan *mobile payment* pada masyarakat di Kabupaten Kudus adalah sebagai berikut :

Tabel 4.7 Data Layanan Go-Pay yang Sering Digunakan Responden

Layanan Go-Pay	Jumlah
Go-Food	56
Go-Car	3
Go-Ride	13
Go-Pulsa	11
Go-Tagihan	14
Jumlah	97

Sumber : Data primer yang diolah, 2022.

Gambar 4.6 Presentase Layanan Go-Pay yang Sering Digunakan Responden



Berdasarkan tabel 4.7 dan gambar 4.6 dapat dijelaskan bahwa layanan Go-Pay yang sering digunakan oleh responden adalah sebanyak 56 orang atau 58% responden menggunakan layanan Go-Food. Sebanyak 14 orang atau 15% responden menggunakan layanan Go-Tagihan. Sebanyak 13 orang atau 13% responden menggunakan layanan Go-Ride. Sebanyak 11 orang atau

11% responden telah menggunakan layanan Go-Pulsa. Sedangkan penggunaan paling sedikit yaitu layanan Go-Car dengan jumlah pengguna 3 orang atau 3% responden.

C. ANALISIS RESPONDEN

Hasil jawaban yang diberikan oleh responden tentang penelitian analisis *Technology Acceptance Model* (TAM) terhadap penggunaan Go-Pay sebagai aplikasi layanan *mobile payment* pada masyarakat di Kabupaten Kudus adalah sebagai berikut :

a. Perceived Ease of Use (X1)

Tabel 4.8 Analisis Responden

Item	SS		S		N		TS		STS	
	Total	%	Total	%	Total	%	Total	%	Total	%
X1.1	44	45%	49	51%	4	4%	0	0%	0	0%
X1.2	38	39%	55	57%	4	4%	0	0%	0	0%
X1.3	39	40%	50	52%	8	8%	0	0%	0	0%
X1.4	28	29%	64	66%	5	5%	0	0%	0	0%
X1.5	39	40%	51	53%	7	7%	0	0%	0	0%
X1.6	29	30%	56	58%	12	12%	0	0%	0	0%
X1.7	52	54%	43	44%	2	2%	0	0%	0	0%
X1.8	50	52%	44	45%	3	3%	0	0%	0	0%
X1.9	52	54%	39	40%	6	6%	0	0%	0	0%
X1.10	49	51%	46	47%	2	2%	0	0%	0	0%
X1.11	49	51%	45	46%	3	3%	0	0%	0	0%
X1.12	44	45%	45	46%	8	8%	0	0%	0	0%
X1.	52	54%	40	41%	5	5%	0	0%	0	0%

13		%		%		%		%		%
X1.14	46	47%	47	48%	4	4%	0	0%	0	0%
X1.15	51	53%	38	39%	8	8%	0	0%	0	0%
X1.16	43	44%	49	51%	5	5%	0	0%	0	0%

Sumber : Data primer yang diolah, 2022.

Berdasarkan data diatas dapat dipahami bahwa item (1) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 44, setuju (S) berjumlah 49, netral (N) berjumlah 4, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden memilih menggunakan Go-Pay karena mereka tidak merasa kebingungan saat menggunakan Go-Pay.

Pada item (2) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 38, setuju (S) berjumlah 55, netral (N) berjumlah 4, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat kesalahan yang dilakukan responden saat menggunakan Go-Pay tergolong rendah.

Pada item (3) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 39, setuju (S) berjumlah 50, netral (N) berjumlah 8, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa interaksi antara responden dengan penggunaan Go-Pay tidak mengakibatkan frustrasi.

Pada item (4) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 28, setuju (S) berjumlah 64, netral (N) berjumlah 5, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden tidak membutuhkan panduan pengguna saat menggunakan Go-Pay.

Pada item (5) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 39, setuju (S) berjumlah 51, netral (N) berjumlah 7, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa berinteraksi dengan Go-Pay tidak membutuhkan banyak usaha mental dari responden.

Pada item (6) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 29, setuju (S) berjumlah 56, netral (N)

berjumlah 12, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden merasa mudah untuk memulihkan kesalahan saat menggunakan Go-Pay.

Pada item (7) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 52, setuju (S) berjumlah 43, netral (N) berjumlah 2, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Go-Pay sangat fleksibel, sehingga responden dapat melakukan transaksi pembayaran dimanapun dan kapanpun.

Pada item (8) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 50, setuju (S) berjumlah 44, netral (N) berjumlah 3, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden merasa Go-Pay mudah digunakan untuk melakukan apa yang diinginkan.

Pada item (9) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 52, setuju (S) berjumlah 39, netral (N) berjumlah 6, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden tertarik menggunakan Go-Pay karena sistemnya sering berperilaku dengan cara yang tidak terduga seperti adanya kejutan berupa *promo*, *cashback* ataupun diskon bagi penggunaannya.

Pada item (10) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 49, setuju (S) berjumlah 46, netral (N) berjumlah 2, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden tidak merasa kesulitan untuk menggunakan layanan Go-Pay.

Pada item (11) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 49, setuju (S) berjumlah 45, netral (N) berjumlah 3, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden merasa mudah dalam memahami penggunaan Go-Pay.

Pada item (12) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 44, setuju (S) berjumlah 45, netral (N) berjumlah 8, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden mudah

mengingat cara penggunaan Go-Pay untuk melakukan transaksi pembayaran.

Pada item (13) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 52, setuju (S) berjumlah 40, netral (N) berjumlah 5, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Go-Pay menyediakan panduan yang dapat membantu responden dalam melakukan transaksi pembayaran.

Pada item (14) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 46, setuju (S) berjumlah 47, netral (N) berjumlah 4, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden merasa secara keseluruhan penggunaan Go-Pay mudah untuk digunakan.

Pada item (15) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 51, setuju (S) berjumlah 38, netral (N) berjumlah 8, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden merasa mudah dalam mempelajari penggunaan Go-Pay.

Pada item (16) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 43, setuju (S) berjumlah 49, netral (N) berjumlah 5, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Go-Pay membuat keterampilan responden semakin bertambah dalam melakukan transaksi melalui *mobile payment*.

b. Perceived Usefulness (X2)

Tabel 4.9 Analisis Responden

Item	SS		S		N		TS		STS	
	Total	%	Total	%	Total	%	Total	%	Total	%
X2.1	43	44%	40	41%	14	14%	0	0%	0	0%
X2.2	30	31%	56	58%	11	11%	0	0%	0	0%
X2.3	43	44%	45	46%	9	9%	0	0%	0	0%
X2.4	44	45%	47	48%	6	6%	0	0%	0	0%

X2.5	46	47 %	45	46 %	6	6%	0	0 %	0	0 %
X2.6	58	60 %	33	34 %	6	6%	0	0 %	0	0 %
X2.7	41	42 %	46	47 %	10	10 %	0	0 %	0	0 %
X2.8	48	49 %	41	42 %	8	8%	0	0 %	0	0 %
X2.9	44	45 %	44	45 %	9	9%	0	0 %	0	0 %
X2.10	46	47 %	45	46 %	6	6%	0	0 %	0	0 %
X2.11	43	44 %	47	48 %	7	7%	0	0 %	0	0 %
X2.12	43	44 %	50	52 %	4	4%	0	0 %	0	0 %
X2.13	47	48 %	43	44 %	7	7%	0	0 %	0	0 %
X2.14	53	55 %	38	39 %	6	6%	0	0 %	0	0 %

Sumber : Data primer yang diolah, 2022.

Berdasarkan data diatas dapat dipahami bahwa pada item (1) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 43, setuju (S) berjumlah 40, netral (N) berjumlah 14, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden merasa kesulitan melakukan transaksi pembayaran tanpa menggunakan layanan Go-Pay.

Pada item (2) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 30, setuju (S) berjumlah 56, netral (N) berjumlah 11, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Go-Pay dapat memberikan kendali lebih besar atas transaksi yang dilakukan oleh responden.

Pada item (3) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 43, setuju (S) berjumlah 45, netral (N) berjumlah 9, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Go-Pay dapat meningkatkan kinerja responden dalam melakukan pekerjaan / kegiatan.

Pada item (4) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 44, setuju (S) berjumlah 47, netral (N) berjumlah 6, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Go-Pay dapat memenuhi kebutuhan responden yang berhubungan dengan pekerjaan / kegiatan.

Pada item (5) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 46, setuju (S) berjumlah 45, netral (N) berjumlah 6, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Go-Pay dapat membantu responden dalam menghemat waktu untuk melakukan transaksi pembayaran.

Pada item (6) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 58, setuju (S) berjumlah 33, netral (N) berjumlah 6, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden merasa penggunaan Go-Pay dapat membuat transaksi pembayaran lebih cepat dilakukan.

Pada item (7) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 41, setuju (S) berjumlah 46, netral (N) berjumlah 10, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Go-Pay dapat mendukung aspek penting dari pekerjaan / kegiatan yang dilakukan oleh responden.

Pada item (8) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 48, setuju (S) berjumlah 41, netral (N) berjumlah 8, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Go-Pay dapat menyelesaikan lebih banyak transaksi daripada yang seharusnya responden dapat dilakukan.

Pada item (9) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 44, setuju (S) berjumlah 44, netral (N) berjumlah 9, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Go-Pay dapat mengurangi waktu yang responden butuhkan untuk kegiatan yang tidak produktif.

Pada item (10) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 46, setuju (S) berjumlah 45, netral (N) berjumlah 6, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Go-Pay dapat meningkatkan efektivitas dalam melakukan pekerjaan / kegiatan yang dilakukan oleh responden.

Pada item (11) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 43, setuju (S) berjumlah 47, netral (N) berjumlah 7, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Go-Pay dapat meningkatkan kualitas pekerjaan / kegiatan yang dimiliki oleh responden.

Pada item (12) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 43, setuju (S) berjumlah 50, netral (N) berjumlah 4, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Go-Pay dapat meningkatkan produktivitas yang dimiliki oleh responden.

Pada item (13) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 47, setuju (S) berjumlah 43, netral (N) berjumlah 7, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Go-Pay dapat memudahkan pekerjaan / kegiatan yang dimiliki oleh responden.

Pada item (14) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 53, setuju (S) berjumlah 38, netral (N) berjumlah 6, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden merasa secara keseluruhan penggunaan Go-Pay sangat berguna dalam pekerjaan / kegiatan yang dilakukan oleh responden.

c. **Trust (X3)**

Tabel 4.10 Analisis Responden

Item	SS		S		N		TS		STS	
	Tota l	%	Tota l	%	Tota l	%	Tota l	%	Tota l	%

X3.1	51	53 %	42	43 %	4	4 %	0	0 %	0	0 %
X3.2	46	47 %	47	48 %	4	4 %	0	0 %	0	0 %
X3.3	49	51 %	44	45 %	4	4 %	0	0 %	0	0 %
X3.4	40	41 %	53	55 %	4	4 %	0	0 %	0	0 %
X3.5	44	45 %	50	52 %	3	3 %	0	0 %	0	0 %
X3.6	47	48 %	47	48 %	3	3 %	0	0 %	0	0 %
X3.7	47	48 %	46	47 %	4	4 %	0	0 %	0	0 %
X3.8	51	53 %	42	43 %	4	4 %	0	0 %	0	0 %
X3.9	55	57 %	38	39 %	4	4 %	0	0 %	0	0 %

Sumber : Data primer yang diolah, 2022.

Berdasarkan data diatas dapat dipahami bahwa pada item (1) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 51, setuju (S) berjumlah 42, netral (N) berjumlah 4, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa menurut responden aplikasi Go-Pay memiliki kemampuan untuk menyediakan layanan *mobile payment* yang berkualitas tinggi.

Pada item (2) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 46, setuju (S) berjumlah 47, netral (N) berjumlah 4, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden percaya bahwa Go-Pay memiliki keahlian untuk menyediakan mekanisme transaksi keuangan yang aman.

Pada item (3) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 49, setuju (S) berjumlah 44, netral (N) berjumlah 4, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat

disimpulkan bahwa menurut responden, kemampuan yang dimiliki Go-Pay telah diakui sebagai penyedia layanan *mobile payment* yang terpercaya.

Pada item (4) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 40, setuju (S) berjumlah 53, netral (N) berjumlah 4, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Go-Pay sebagai penyedia layanan *mobile payment* memiliki kepedulian terhadap kepentingan penggunaanya.

Pada item (5) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 44, setuju (S) berjumlah 50, netral (N) berjumlah 3, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden percaya Go-Pay berlaku jujur dalam melayani penggunaanya.

Pada item (6) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 47, setuju (S) berjumlah 47, netral (N) berjumlah 3, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa menurut responden, Go-Pay melakukan yang terbaik untuk kesejahteraan penggunaanya.

Pada item (7) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 47, setuju (S) berjumlah 46, netral (N) berjumlah 4, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa menurut responden, Go-Pay menepati janjinya untuk melakukan transaksi dengan aman dan terpercaya.

Pada item (8) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 51, setuju (S) berjumlah 42, netral (N) berjumlah 4, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa menurut responden, Go-Pay menepati janjinya untuk tidak menyebarkan data pribadi pengguna kepada pihak lain.

Pada item (9) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 55, setuju (S) berjumlah 38, netral (N) berjumlah 4, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa menurut responden, Go-Pay akan selalu

menjaga reputasinya sebagai penyedia layanan *mobile payment* yang terpercaya.

d. *Intention to Use (Y)*

Tabel 4.11 Analisis Responden

Item	SS		S		N		TS		STS	
	Total	%	Total	%	Total	%	Total	%	Total	%
Y.1	50	52 %	45	46 %	2	2 %	0	0 %	0	0 %
Y.2	45	46 %	50	52 %	2	2 %	0	0 %	0	0 %
Y.3	47	48 %	47	48 %	3	3 %	0	0 %	0	0 %
Y.4	42	43 %	52	54 %	3	3 %	0	0 %	0	0 %
Y.5	40	41 %	55	57 %	2	2 %	0	0 %	0	0 %
Y.6	43	44 %	51	53 %	3	3 %	0	0 %	0	0 %
Y.7	49	51 %	46	47 %	2	2 %	0	0 %	0	0 %
Y.8	51	53 %	43	44 %	3	3 %	0	0 %	0	0 %

Sumber : Data primer yang diolah, 2022.

Berdasarkan data diatas dapat dipahami bahwa pada item (1) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 50, setuju (S) berjumlah 45, netral (N) berjumlah 2, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Go-Pay membantu responden untuk mencapai keuntungan dalam performa pekerjaan.

Pada item (2) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 45, setuju (S) berjumlah 50, netral (N) berjumlah 2, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat

disimpulkan bahwa menurut responden, sistem yang dimiliki Go-Pay mudah dioperasikan untuk melakukan transaksi.

Pada item (3) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 47, setuju (S) berjumlah 47, netral (N) berjumlah 3, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden tidak memerlukan banyak usaha jika menggunakan Go-Pay.

Pada item (4) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 42, setuju (S) berjumlah 52, netral (N) berjumlah 3, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa orang disekitar responden telah menggunakan Go-Pay, sehingga hal ini mempengaruhi responden untuk menggunakannya.

Pada item (5) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 40, setuju (S) berjumlah 55, netral (N) berjumlah 2, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden merasa citra diri meningkat setelah dapat mengoperasikan layanan Go-Pay.

Pada item (6) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 43, setuju (S) berjumlah 51, netral (N) berjumlah 3, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden berpikir harus menggunakan Go-Pay.

Pada item (7) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 49, setuju (S) berjumlah 46, netral (N) berjumlah 2, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa menurut responden, Go-Pay memiliki kapasitas dan sumber daya untuk dapat menyediakan jasa yang berkualitas.

Pada item (8) jumlah responden yang menjawab sangat setuju (SS) berjumlah 51, setuju (S) berjumlah 43, netral (N) berjumlah 3, serta tidak ada responden yang menjawab tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa menurut responden, Go-Pay memiliki infrastruktur organisasi dan teknis yang dapat mendukung penggunaan sistem.

D. ANALISIS DATA

Berdasarkan hasil penelitian telah diperoleh jawaban responden mengenai *Technology Acceptance Model* (TAM) terhadap penggunaan Go-Pay sebagai aplikasi layanan *mobile payment* pada masyarakat di Kabupaten Kudus yaitu sebagai berikut :

1. Uji Instrumen

a. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas bertujuan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner. Kuesioner dapat dikatakan valid jika butir-butir pertanyaan dapat menjelaskan sesuatu yang akan diukur pada kuesioner tersebut. Uji signifikansi dilakukan dengan cara membandingkan nilai r hitung (nilai *corrected item-total correlation* pada *output cronbach alpha*) dengan r tabel untuk *degree or freedom* (df) = $n-2$ (n merupakan jumlah sampel). Dengan jumlah sampel 97 dan tingkat signifikansi yang diinginkan adalah $5\% = 0,05$ maka r tabel pada penelitian ini adalah $r(0,05; 97-2=95)$ adalah **0,1996**. Jika r hitung lebih besar daripada r tabel serta memiliki korelasi positif, maka butir pertanyaan pada kuesioner dianggap valid karena memiliki skor yang berkorelasi positif dan signifikan dengan skor total variabel.¹² Pengujian validitas instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS untuk memastikan apakah kuesioner pada penelitian ini valid atau tidak. Berikut hasil pengujian validitas instrumen :

Tabel 4.12 Hasil Uji Validitas Instrumen

Item	<i>Corrected item-total Correlation</i> (r hitung)	r tabel	Keterangan
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1)			
X1.1	0,429	0,1996	Valid
X1.2	0,386	0,1996	Valid
X1.3	0,428	0,1996	Valid
X1.4	0,388	0, 1996	Valid
X1.5	0,437	0, 1996	Valid

¹² Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi* :166.

X1.6	0,544	0, 1996	Valid
X1.7	0,530	0, 1996	Valid
X1.8	0,532	0, 1996	Valid
X1.9	0,530	0, 1996	Valid
X1.10	0,463	0, 1996	Valid
X1.11	0,611	0, 1996	Valid
Item	<i>Corrected item-total Correlation (r hitung)</i>	r tabel	Keterangan
X1.12	0,604	0, 1996	Valid
X1.13	0,583	0, 1996	Valid
X1.14	0,477	0, 1996	Valid
X1.15	0,592	0, 1996	Valid
X1.16	0,657	0, 1996	Valid
Persepsi Manfaat (X2)			
X2.1	0,571	0, 1996	Valid
X2.2	0,610	0, 1996	Valid
X2.3	0,651	0, 1996	Valid
X2.4	0,585	0, 1996	Valid
X2.5	0,660	0, 1996	Valid
X2.6	0,583	0, 1996	Valid
X2.7	0,706	0, 1996	Valid
X2.8	0,655	0, 1996	Valid
X2.9	0,621	0, 1996	Valid
X2.10	0,703	0, 1996	Valid
X2.11	0,645	0, 1996	Valid
X2.12	0,609	0, 1996	Valid
X2.13	0,642	0, 1996	Valid
X2.14	0,591	0, 1996	Valid
Kepercayaan (X3)			
X3.1	0,562	0, 1996	Valid
X3.2	0,359	0, 1996	Valid
X3.3	0,577	0, 1996	Valid
X3.4	0,505	0, 1996	Valid

X3.5	0,471	0, 1996	Valid
Item	<i>Corrected item-total Correlation (r hitung)</i>	r tabel	Keterangan
X3.6	0,610	0, 1996	Valid
X3.7	0,675	0, 1996	Valid
X3.8	0,632	0, 1996	Valid
X3.9	0,586	0, 1996	Valid
Minat Penggunaan (Y)			
Y.1	0,546	0, 1996	Valid
Y.2	0,471	0, 1996	Valid
Y.3	0,474	0, 1996	Valid
Y.4	0,554	0, 1996	Valid
Y.5	0,460	0, 1996	Valid
Y.6	0,464	0, 1996	Valid
Y.7	0,568	0, 1996	Valid
Y.8	0,593	0, 1996	Valid

Sumber : Data primer yang diolah, 2022.

Berdasarkan data pada tabel diatas, telah diperoleh hasil uji validitas terhadap variabel yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

1) Persepsi Kemudahan Penggunaan

Pada variabel persepsi kemudahan penggunaan terdiri atas 16 item pertanyaan, hasil yang diperoleh dari pengujian validitas pada variabel ini adalah valid. Hal ini dikarenakan r hitung $>$ r tabel dan bernilai positif.

2) Persepsi Manfaat

Pada variabel persepsi manfaat terdiri atas 14 item pertanyaan, hasil yang diperoleh dari pengujian validitas pada variabel ini adalah valid. Hal ini dikarenakan r hitung $>$ r tabel dan bernilai positif.

3) Kepercayaan

Pada variabel kepercayaan terdiri atas 9 item pertanyaan, hasil yang diperoleh dari pengujian

validitas pada variabel ini adalah valid. Hal ini dikarenakan r hitung $>$ r tabel dan bernilai positif.

4) Minat Penggunaan

Pada variabel minat penggunaan terdiri atas 8 item pertanyaan, hasil yang diperoleh dari pengujian validitas pada variabel ini adalah valid. Hal ini dikarenakan r hitung $>$ r tabel dan bernilai positif.

Berdasarkan hasil pengujian validitas diperoleh bahwa nilai r hitung $>$ r tabel dan bernilai positif, sehingga hal ini menunjukkan bahwa instrumen pada penelitian ini dinyatakan telah valid.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas digunakan sebagai alat untuk mengukur suatu kuesioner yang menunjukkan variabel atau konstruk dalam penelitian yang dilakukan. Sebuah kuesioner dapat dikatakan reliabel apabila respon seseorang terhadap realita konsisten atau stabil. Reliabilitas adalah sejauh mana suatu tes secara konsisten mengukur semua hasil pengukuran. Reliabilitas dinyatakan dengan jumlah koefisien reliabilitas yang dapat diterima, yang ditentukan oleh jenis tes. Setiap sub-tes harus dinilai reliabilitasnya, sehingga tidak hanya reliabilitas tes secara keseluruhan.¹³ Suatu pengukuran dikatakan *reliable* apabila instrumen tersebut dapat menunjukkan hasil pengukuran yang sama walaupun telah digunakan secara berulang. Reliabilitas menunjukkan kesesuaian kuesioner dengan jawaban responden pada beberapa pengujian dalam kondisi yang berbeda dengan kuesioner tersebut.¹⁴

Uji reliabilitas dilakukan pada butir pertanyaan atau kuesioner yang telah dinyatakan valid dengan cara menguji konsistensi internal instrumen pengukuran dengan menggunakan *Cronbach Alpha*. Instrumen yang digunakan untuk mengukur masing-masing variabel dapat dikatakan *reliable* jika memiliki *Cronbach Alpha* $>$ 0,60. Penelitian ini menggunakan skala *Likert* yang

¹³ Masrukhin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Kudus : STAIN Kudus, 2009) : 160.

¹⁴ Ovan dan Andika Saputra, *CAMI : Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web* :4.

merupakan skala untuk mengukur sikap, pendapat atau persepsi seseorang ataupun sekelompok orang tentang suatu masalah atau fenomena sosial.¹⁵ Dalam penelitian ini, digunakan skala *Likert* dengan nilai 1-5. Pengujian reliabilitas instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS. Berikut hasil pengujian reliabilitas instrumen :

Tabel 4.13 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	<i>Reliability Coefficients</i>	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1)	16 Item	0,813	Reliabel
Persepsi Manfaat (X2)	14 Item	0,883	Reliabel
Kepercayaan (X3)	9 Item	0,717	Reliabel
Minat Penggunaan (Y)	8 Item	0,607	Reliabel

Sumber : Data primer yang diolah, 2022.

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas diperoleh bahwa nilai *cronbach's alpha* > 0,60 sehingga hal ini menunjukkan bahwa instrumen pada penelitian ini dinyatakan reliabel.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam regresi, variabel dependen dan variabel independen telah memiliki distribusi normal atau tidak. Normalitas data sangat penting karena data yang telah terdistribusi normal maka data tersebut dianggap dapat mewakili populasi. Uji normalitas data dapat dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* satu arah. Pengambilan kesimpulan dalam menentukan apakah suatu data telah terdistribusi normal atau tidak adalah dengan melihat nilai signifikannya. Apabila nilai signifikan > 0,05 maka variabel telah berdistribusi normal. Sedangkan apabila nilai signifikansi < 0,05

¹⁵ Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi* :169.

maka variabel tidak berdistribusi normal.¹⁶ Hasil uji normalitas pada penelitian ini yaitu :

**Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		97
Normal Parameters ^a	Mean	0.0000000
	Std. Deviation	1.70759633
Most Extreme Differences	Absolute	0.084
	Positive	0.043
	Negative	-0.084
Kolmogorov-Smirnov Z		0.827
Asymp. Sig. (2-tailed)		0.501

Sumber : Data primer yang diolah, 2022.

Berdasarkan hasil uji SPSS tersebut maka diketahui bahwa data dari seluruh variabel menunjukkan nilai signifikan $0,501 > 0,05$. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa data sampel pada penelitian ini telah berdistribusi normal.

b. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya suatu kemiripan antar variabel independen dalam suatu penelitian. Uji multikolinearitas dengan SPSS dilakukan dengan uji regresi menggunakan patokan *Variance Inflation Factor* (VIF) dan koefisien korelasi antar korelasi bebas. Apabila VIF pada penelitian menunjukkan hasil diantara 1-10 maka tidak terjadi multikolinearitas.¹⁷ Hasil uji multikolinearitas instrumen pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.15 Hasil Uji Multikolinearitas

Variabel	VIF	Keterangan
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1)	1.825	Tidak terjadi multikolinearitas

¹⁶ Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi* : 225.

¹⁷ Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi* : 225.

Persepsi Manfaat (X2)	2.205	Tidak terjadi multikolinearitas
Kepercayaan (X3)	1.551	Tidak terjadi multikolinearitas

Sumber : Data primer yang diolah, 2022.

Berdasarkan hasil uji multikolinearitas diatas maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala multikolinearitas antar variabel independen dalam penelitian ini.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas merupakan suatu keadaan dimana varian dan kesalahan pengganggu tidak konstan untuk semua variabel bebas. Jika hasil uji memiliki nilai diatas level signifikan ($r > 0,05$) maka tidak terjadi heteroskedastisitas. Sebaliknya, jika hasil uji memiliki nilai di bawah level signifikan ($r < 0,05$) berarti terjadi heteroskedastisitas.¹⁸ Hasil uji heteroskedastisitas terhadap instrumen pada penelitian ini yaitu :

Tabel 4.16 Hasil Uji Heteroskedastisitas Metode Glejser

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	-1.124	1.612		-0.698	0.487
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1)	0.036	0.027	0.184	1.348	0.181
Persepsi Manfaat (X2)	-0.042	0.026	-0.250	-1.664	0.099
Kepercayaan (X3)	0.065	0.042	0.197	1.568	0.120

a. Dependent variable : ABS_RES

Sumber : Data primer yang diolah, 2022.

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas menggunakan SPSS diperoleh nilai signifikansi variabel persepsi kemudahan penggunaan adalah $0,181 > 0,05$; nilai signifikansi variabel persepsi manfaat adalah $0,099 > 0,05$ dan nilai signifikansi

¹⁸ Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi* : 236.

variabel kepercayaan adalah $0,120 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas dalam penelitian ini.

3. Uji Hipotesis

a. Uji Hipotesis dengan Regresi Berganda

Uji regresi berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel independen dengan menggunakan skala pengukuran dalam suatu persamaan linier. Analisis data dengan menggunakan uji regresi berganda pada penelitian digunakan untuk menjawab adanya pengaruh dari persepsi kemudahan (X1), persepsi manfaat (X2) dan kepercayaan (X3) terhadap minat penggunaan (Y) pada layanan Go-Pay sebagai aplikasi *mobile payment* di Kabupaten Kudus. Uji ini digunakan untuk dapat menentukan adanya pengaruh keterikatan antar variabel yang dapat dilihat dari besarnya t hitung terhadap t tabel dengan uji 2 sisi.¹⁹

T tabel dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

Level signifikan = 0,05 atau 5%

Sampel (n) = 97 responden

T tabel = 1,985 (dua sisi)

F tabel dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

F tabel = F (k ; n-k)

= F (3 ; 97-3)

= F (3 ; 94)

= 2,70

Hasil uji regresi berganda pada penelitian ini yaitu :

Tabel 4.17 Hasil Uji Regresi Berganda

Variabel	Koefisien Regresi	T Hitung	Sig.	Keterangan
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1)	0.133	2.671	0.009	H0 ditolak
Persepsi Manfaat (X2)	0.119	2.515	0.014	H0 ditolak
Kepercayaan (X3)	0.155	1.998	0.049	H0 ditolak
Konstanta	= 12.729			
R Square	= 0.431			

¹⁹ Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi* : 160.

F Hitung	= 23,449
Sig. F	= 0,000
T tabel	= 1,985
F tabel	= 2,70

Sumber : Data primer yang diolah, 2022.

Model yang digunakan dalam uji regresi berganda yaitu :

$$Y = a + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e$$

$$Y = 12,729 + 0,133X_1 + 0,119X_2 + 0,155X_3 + e$$

Keterangan :

Y = Minat Penggunaan

X₁ = Persepsi Kemudahan

X₂ = Persepsi Manfaat

X₃ = Kepercayaan

β₁ = Koefisien Persepsi Kemudahan

β₂ = Koefisien Persepsi Manfaat

β₃ = Koefisien Kepercayaan

a = Konstanta

e = *Error*²⁰

Dari persamaan diatas, dapat diperoleh penjelasan sebagai berikut :

- 1) Nilai a sebesar 12,729 merupakan konstanta, hal ini berarti jika tidak terdapat pengaruh dari variabel persepsi kemudahan penggunaan (X₁), persepsi manfaat (X₂) dan kepercayaan (X₃) maka variabel minat penggunaan (Y) memiliki nilai sebesar konstanta tersebut yaitu 12,729.
- 2) Koefisien persepsi kemudahan penggunaan adalah 0,133 menyatakan bahwa setiap terjadi kenaikan persepsi kemudahan penggunaan sebesar 100% maka akan meningkatkan tingkat minat penggunaan sebesar 13,3% jika variabel independen lain dianggap konstan. Koefisien persepsi kemudahan penggunaan bernilai positif artinya terdapat hubungan positif antara persepsi kemudahan penggunaan dengan minat penggunaan layanan Go-Pay sebagai aplikasi *mobile payment* di Kabupaten Kudus.

²⁰ Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi* : 160.

- 3) Koefisien persepsi manfaat adalah 0,119 menyatakan bahwa setiap terjadi kenaikan persepsi manfaat sebesar 100% maka akan meningkatkan tingkat minat penggunaan sebesar 11,9% jika variabel independen lain dianggap konstan. Koefisien persepsi manfaat bernilai positif artinya terdapat hubungan positif antara persepsi manfaat dengan minat penggunaan layanan Go-Pay sebagai aplikasi *mobile payment* di Kabupaten Kudus.
- 4) Koefisien kepercayaan adalah 0,155 menyatakan bahwa setiap terjadi kenaikan kepercayaan sebesar 100% maka akan meningkatkan tingkat minat penggunaan sebesar 15,5% jika variabel independen lain dianggap konstan. Koefisien kepercayaan bernilai positif artinya terdapat hubungan positif antara kepercayaan dengan minat penggunaan layanan Go-Pay sebagai aplikasi *mobile payment* di Kabupaten Kudus.

b. Uji Hipotesis Secara Parsial (Uji t)

Uji t digunakan untuk menunjukkan seberapa besar pengaruh satu variabel independen secara individual atau parsial terhadap variabel dependen dalam suatu penelitian. Uji t dapat dilakukan dengan cara membandingkan nilai t hitung dengan t tabel sesuai ketentuan berikut :²¹

- 1) Apabila $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 2) Apabila $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- 3) Apabila $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 4) Apabila $p > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tabel dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

Level signifikan	= 0,05 atau 5%
Sampel (n)	= 97 responden
Tabel	= 1,985 (dua sisi)

²¹ Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi* : 229.

Hasil uji t pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.18 Hasil Uji Parsial (Uji T)

Model	T Hitung	T Tabel	Sig.
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1)	2,671	1,985	0,009
Persepsi Manfaat (X2)	2,515	1,985	0,014
Kepercayaan (X3)	1,998	1,985	0,049

Sumber : Data primer yang diolah, 2022.

1) Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan

Hasil pengujian statistik pada penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk pengaruh persepsi kemudahan penggunaan (X1) terhadap minat penggunaan (Y) adalah $0,009 < 0,05$ dan nilai t hitung adalah $2,671 > t$ tabel 1,985. Berdasarkan hasil tersebut, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan layanan Go-Pay sebagai aplikasi *mobile payment* di Kabupaten Kudus.

2) Pengaruh Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan

Hasil pengujian statistik pada penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk pengaruh persepsi manfaat (X2) terhadap minat penggunaan (Y) adalah $0,014 < 0,05$ dan nilai t hitung adalah $2,515 > t$ tabel 1,985. Berdasarkan hasil tersebut, maka H_0 ditolak dan H_2 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi manfaat memiliki pengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan layanan Go-Pay sebagai aplikasi *mobile payment* di Kabupaten Kudus.

3) Pengaruh Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan

Hasil pengujian statistik pada penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk pengaruh kepercayaan (X3) terhadap minat penggunaan (Y) adalah $0,049 < 0,05$ dan nilai t hitung adalah $1,998 > t$ tabel $1,985$. Berdasarkan hasil tersebut, maka H_0 ditolak dan H_3 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kepercayaan memiliki pengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan layanan Go-Pay sebagai aplikasi *mobile payment* di Kabupaten Kudus.

c. Uji Hipotesis Secara Simultan (Uji F)

Uji F ini bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas secara simultan (bersama-sama) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat. Signifikansi model regresi secara simultan dapat dilihat dari nilai signifikansi (sig) apabila nilai sig berada dibawah $0,05$ maka variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini, uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas yang terdiri dari persepsi kemudahan (X1), persepsi manfaat (X2) dan kepercayaan (X3) akan berpengaruh secara simultan terhadap variabel terikat yaitu minat penggunaan (Y) layanan Go-Pay sebagai aplikasi *mobile payment* di Kabupaten Kudus. Uji hipotesis secara simultan (uji F) dapat dilakukan dengan cara membandingkan nilai F hitung dengan F tabel dengan ketentuan sebagai berikut :²²

- 1) Apabila F hitung $>$ F tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 2) Apabila F hitung $<$ F tabel maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- 3) Apabila $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

²² Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi* : 228.

4) Apabila $p > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Diperoleh dari rumus berikut ini :

$$F \text{ tabel} = (k ; n-k) = (3 ; 97-3) = (3 ; 94) = 2,70$$

Hasil uji F pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.19 Hasil Uji Simultan (Uji F)

Model	F Hitung	F Tabel	Sig.
	23,449	2,70	0,000 ^a

Sumber : Data primer yang diolah, 2022.

Berdasarkan hasil uji F diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk pengaruh X_1 , X_2 dan X_3 secara simultan terhadap Y adalah $0,000 < 0,05$ dan nilai F hitung $23,449 > F$ tabel $2,70$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel X_1 , X_2 dan X_3 secara simultan terhadap variabel Y . Sehingga H_0 ditolak dan H_4 diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat dan kepercayaan secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan layanan Go-Pay sebagai aplikasi *mobile payment* di Kabupaten Kudus.

d. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi biasa dikenal dengan *goodness of fit* dan dinotasikan dengan R^2 merupakan suatu ukuran yang penting dalam regresi untuk memperlihatkan kemampuan variabel dependen. Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Nilai koefisien determinasi dapat memperlihatkan besarnya proporsi dari total variasi variabel tidak bebas yang dapat dijelaskan oleh variabel penjelasnya. Nilai koefisien determinasi (R^2) adalah antara nol dan satu. Apabila nilai koefisien determinasi kecil, maka kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen sangat terbatas.²³ Hasil uji koefisien determinasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

²³ Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi* : 228.

Tabel 4.15 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.656 ^a	.431	.412	1.73492

Sumber : Data primer yang diolah, 2022.

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi diatas dapat diketahui bahwa nilai *R Square* sebesar 0,431. Hal ini menunjukkan bahwa 43,1% perubahan minat penggunaan layanan Go-Pay sebagai aplikasi *mobile payment* di Kabupaten Kudus dapat dijelaskan oleh variabel persepsi kemudahan penggunaan, variabel persepsi manfaat dan variabel kepercayaan. Sehingga 56,9% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dilakukan pada penelitian ini.

E. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

1. Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) Terhadap Penggunaan Go-Pay Sebagai Aplikasi *Mobile Payment* di Kabupaten Kudus

Pada hasil uji statistik dalam penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan adalah $0,009 < 0,05$ dan nilai *t* hitung adalah $2,671 > t$ tabel 1,985. Berdasarkan hasil tersebut, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan layanan Go-Pay sebagai aplikasi *mobile payment* di Kabupaten Kudus. Hal ini dapat dilihat dari mayoritas jawaban responden yang menyatakan setuju bahwa persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) berpengaruh terhadap minat penggunaan Go-Pay sebagai aplikasi *mobile payment* di Kabupaten Kudus. Hal ini didukung dengan adanya jawaban dari responden terkait instrumen yang telah diberikan, sebagian besar responden setuju bahwa penggunaan Go-Pay sangat fleksibel, sehingga pengguna dapat melakukan transaksi pembayaran dimanapun dan kapanpun. Pengguna merasa bahwa Go-Pay telah menyediakan panduan yang semakin membantu dalam melakukan transaksi pembayaran sehingga secara keseluruhan pengguna merasakan kemudahan penggunaan Go-Pay.

Penelitian tersebut sesuai dengan teori yang telah dikemukakan oleh Fred D. Davis bahwa persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) merupakan salah satu ukuran bagaimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu teknologi akan membebaskan dirinya dari suatu usaha (*free of effort*). Persepsi kemudahan adalah penentu dari penggunaan suatu sistem teknologi yang beroperasi melalui penggunaan yang diterima. Oleh karena itu, persepsi kemudahan merupakan kepercayaan (*trust*) dalam proses pengambilan keputusan. Kemudahan dalam menggunakan suatu teknologi akan mempengaruhi penggunaan pada teknologi tersebut. Persepsi kemudahan penggunaan dianggap mempunyai dampak terbesar dalam mempengaruhi perilaku seseorang dalam penggunaan layanan transaksi keuangan secara *mobile*. Teknologi yang sering digunakan oleh penggunanya mengindikasikan bahwa teknologi tersebut lebih mudah dan lebih nyaman untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari.²⁴ Apabila teknologi tersebut dianggap mudah dalam penggunaan dan penerapannya maka akan memotivasi pengguna untuk selalu menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Sebaliknya jika seseorang merasa bahwa teknologi tersebut tidak mudah digunakan, maka ia akan memutuskan untuk tidak menggunakannya lagi dan berusaha mencari teknologi pengganti.²⁵ Kemudahan penggunaan, memahami dan mengakses adalah faktor penentu saat menggunakan teknologi. Kemudahan ini akan membantu menghadirkan kenyamanan bagi pengguna dan mengurangi risiko yang terkait dengan pembayaran tunai. Sehingga kenyamanan yang dialami pengguna dapat meningkatkan pemanfaatan teknologi sebagai alat untuk melakukan transaksi keuangan.²⁶

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Eko Sandy dengan judul “Pengaruh *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use* dan *Trust* Terhadap Minat Konsumen dalam Penggunaan Ulang Go-Pay di Kota Jakarta” yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) berpengaruh secara signifikan terhadap

²⁴ Hanifa Fauzia Alza dan Brady Rikumahu, “Analisis Faktor Resiko Sebagai Tambahan Model TAM dalam Penggunaan Electronic Money” : 247.

²⁵ Khowin Ardianto dan Nurul Azizah, “Analisis Minat Penggunaan Dompet Digital dengan Pendekatan Technology Acceptance Model Pada Pengguna di Kabupaten Surabaya,” : 14-15.

²⁶ Mirna Tria Pratiwi, “Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Manfaat Pada Penggunaan Mobile Payment” : 88-89.

terhadap minat penggunaan ulang aplikasi Go-Pay di Kota Jakarta. Hal ini dikarenakan pengguna merasa kemunculan dompet digital seperti Go-Pay semakin memudahkan transaksi yang dilakukan, penggunaan uang tunai dianggap sudah tidak efektif.

Berdasarkan pembahasan tersebut, implikasi teoritis dari persepsi kemudahan penggunaan dapat dijelaskan bahwa pada prinsipnya salah satu faktor yang mendorong seseorang untuk bersedia menggunakan layanan teknologi baru adalah persepsi kemudahan penggunaan. Jika teknologi tersebut mudah digunakan, maka pengguna akan merasa hal ini dapat membantunya untuk melakukan pekerjaan atau keinginannya. Kemudahan penggunaan akan membuat pengguna semakin nyaman dan mengakibatkan penggunaan secara berkelanjutan. Interaksi yang berkelanjutan ini akan meningkatkan rasa loyalitas pengguna terhadap layanan teknologi yang digunakannya. Sedangkan untuk implikasi secara manajerial dapat dijelaskan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dalam hal ini Go-Pay sebagai aplikasi *mobile payment* harus dapat meningkatkan kemudahan penggunaannya sehingga pengguna tidak merasa kesulitan dalam mempelajari dan menggunakan layanan yang disediakan. Penggunaan layanan aplikasi Go-Pay yang fleksibel akan memudahkan pengguna untuk mewujudkan keinginannya seperti melakukan transaksi dimanapun dan kapanpun dengan mudah. Kemudahan transaksi pembayaran yang disediakan oleh Go-Pay akan meningkatkan loyalitas pengguna dan mengakibatkan penggunaan secara berkelanjutan.

2. Pengaruh Persepsi Manfaat (*Perceived Usefulness*) Terhadap Penggunaan Go-Pay Sebagai Aplikasi *Mobile Payment* di Kabupaten Kudus

Hasil pengujian statistik pada penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk pengaruh persepsi manfaat terhadap minat penggunaan adalah $0,014 < 0,05$ dan nilai t hitung adalah $2,515 > t$ tabel 1,985. Berdasarkan hasil tersebut, maka H_0 ditolak dan H_2 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi manfaat memiliki pengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan layanan Go-Pay sebagai aplikasi *mobile payment* di Kabupaten Kudus. Hal ini dapat dilihat dari mayoritas jawaban responden yang menyatakan setuju bahwa persepsi manfaat (*perceived usefulness*) berpengaruh terhadap minat penggunaan Go-Pay sebagai aplikasi *mobile payment* di Kabupaten Kudus. Hal ini didukung dengan adanya jawaban dari

responden terkait instrumen yang telah diberikan, sebagian besar responden setuju bahwa penggunaan Go-Pay dapat membuat transaksi pembayaran lebih cepat dilakukan, membantu pengguna dalam menghemat waktu untuk melakukan transaksi pembayaran sehingga pengguna dapat menyelesaikan lebih banyak transaksi daripada yang seharusnya dapat dilakukan. Secara keseluruhan, penggunaan layanan Go-Pay dianggap sangat berguna dan bermanfaat untuk membantu pengguna dalam melakukan transaksi yang diinginkan.

Penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Fred D. Davis yang mendefinisikan persepsi manfaat sebagai seberapa besar keyakinan seseorang dalam menggunakan sistem teknologi yang meningkatkan kinerjanya. Semakin besar manfaat kinerja dari sistem teknologi, semakin positif pengaruhnya terhadap penggunaan sistem dalam pekerjaan sehari-hari.²⁷ Menurut Gefen, persepsi manfaat (*perceived usefulness*) menunjukkan evaluasi subjektif dari manfaat yang diberikan aplikasi untuk memudahkan seseorang mendapatkan jasa atau manfaat yang diinginkan. Persepsi manfaat dapat menunjukkan suatu penilaian secara subjektif mengenai manfaat yang diberikan oleh suatu aplikasi untuk mempermudah seseorang dalam mendapatkan jasa yang diinginkan. Persepsi manfaat (*perceived usefulness*) merupakan keyakinan dari pengguna sistem teknologi informasi mengenai manfaat yang dapat dirasakan secara langsung.²⁸ Manfaat yang dirasakan oleh pengguna berkaitan dengan berbagai aspek. Sehingga dalam persepsi manfaat ini dapat membentuk suatu kepercayaan bagi penggunanya untuk mengambil keputusan apakah ia akan menggunakan suatu sistem teknologi informasi atau bahkan memilih untuk tidak menggunakannya. Oleh karena itu, jika seorang pengguna telah mempercayai bahwa penggunaan *mobile payment* akan berguna baginya maka ia akan menggunakan layanan tersebut, tetapi sebaliknya jika pengguna tidak mempercayai kegunaan layanan tersebut maka ia pasti tidak akan menggunakannya.²⁹

²⁷ Mirna Tria Pratiwi, "Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Manfaat Pada Penggunaan Mobile Payment" : 88-89.

²⁸ Siti Rodiah dan Inaya Sari Melati, "Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Resiko dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Generasi Milenial Kabupaten Semarang," : 69.

²⁹ Muhamad Hasan, dkk, "Analisis Pengaruh Mobile Application dalam Menunjang Keberhasilan Wirausaha" : 49.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Khowin Ardianto dan Nurul Azizah dengan judul “Analisis Minat Penggunaan Dompot Digital dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) Pada Pengguna di Kota Surabaya” yang menyatakan bahwa persepsi manfaat (*perceived usefulness*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dompot digital pada pengguna di Kota Surabaya.

Berdasarkan pembahasan tersebut, implikasi teoritis dari persepsi manfaat (*perceived usefulness*) yaitu menjadi suatu ukuran untuk mengetahui tingkat kepercayaan seseorang terhadap penggunaan suatu sistem untuk meningkatkan kinerja yang dimilikinya. Peningkatan kinerja tersebut dapat menghasilkan keuntungan yang dianggap lebih baik dari segi fisik maupun non fisik, seperti kegiatan atau transaksi yang dilakukan menjadi lebih cepat dengan hasil yang lebih memuaskan dibandingkan dengan tidak menggunakan layanan dari teknologi baru tersebut. Jika seseorang telah percaya bahwa sistem atau teknologi tersebut berguna dan bermanfaat baginya, maka ia akan mengambil keputusan untuk menggunakan teknologi tersebut dan sebaliknya. Sedangkan untuk implikasi secara manajerial dapat dijelaskan bahwa persepsi manfaat (*perceived usefulness*) dalam hal ini Go-Pay sebagai aplikasi *mobile payment* harus dapat membantu pengguna untuk meningkatkan kinerja dan produktivitas yang mereka miliki sehingga penggunaan layanan Go-Pay dianggap berguna dan bermanfaat. Penggunaan Go-Pay juga dianggap dapat membantu pengguna dalam menghemat waktu untuk melakukan transaksi pembayaran, karena Go-Pay merupakan aplikasi *mobile payment* yang dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan transaksi dimanapun dan kapanpun selama mereka terhubung dengan jaringan internet. Hal ini juga membuat transaksi yang dilakukan menjadi lebih cepat dan aman dilakukan. Selain itu pengguna Go-Pay dapat menyelesaikan lebih banyak transaksi daripada yang seharusnya dapat mereka lakukan.

3. Pengaruh Kepercayaan (*Trust*) Terhadap Penggunaan Go-Pay Sebagai Aplikasi *Mobile Payment* di Kabupaten Kudus

Hasil pengujian statistik pada penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk pengaruh kepercayaan terhadap minat penggunaan adalah $0,049 < 0,05$ dan nilai t hitung adalah $1,998 > t$ tabel $1,985$. Berdasarkan hasil tersebut, maka H_0 ditolak dan H_3 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kepercayaan memiliki pengaruh secara signifikan terhadap minat

penggunaan layanan Go-Pay sebagai aplikasi *mobile payment* di Kabupaten Kudus. Hal ini dapat dilihat dari mayoritas jawaban responden yang menyatakan setuju bahwa kepercayaan (*trust*) berpengaruh terhadap minat penggunaan Go-Pay sebagai aplikasi *mobile payment* di Kabupaten Kudus. Hal ini didukung dengan adanya jawaban dari responden terkait instrumen yang telah diberikan, sebagian besar responden setuju bahwa Go-Pay memiliki kemampuan untuk menyediakan layanan *mobile payment* yang berkualitas tinggi, Go-Pay dianggap menjadi aplikasi yang aman dan terpercaya untuk digunakan, Go-Pay juga berusaha untuk selalu menjaga reputasinya sebagai penyedia layanan *mobile payment* yang terpercaya.

Penelitian ini sesuai dengan teori yang telah dikemukakan oleh Mayer, kepercayaan (*trust*) didefinisikan sebagai kesediaan untuk menjadi tidak pasti sebagai akibat dari penyerahan terhadap pihak lain. Kepercayaan dikatakan sebagai cerminan persepsi tentang apa yang diharapkan daripada apa yang tidak diharapkan. Kepercayaan dianggap dapat membantu pengguna *mobile payment* untuk mengatasi rasa khawatir yang dihadapi dan mendorong pengguna untuk menggunakan produk tersebut. Meskipun pengguna percaya akan adanya risiko, tetapi adanya kepercayaan telah mendorong mereka untuk mengadopsi teknologi tersebut.³⁰ Kepercayaan (*trust*) juga diartikan sebagai suatu kesediaan dari individu untuk menerima adanya risiko tertentu dari pihak lain. Dalam penggunaan layanan teknologi *mobile payment*, kepercayaan dibutuhkan oleh pengguna untuk meningkatkan kinerja yang mereka miliki dan memudahkan transaksi yang mereka inginkan. Semakin besar kepercayaan yang dirasakan oleh pengguna, maka minat untuk menggunakan layanan tersebut juga semakin besar. Alasan timbulnya kepercayaan (*trust*) adalah pengguna telah merasa nyaman dan percaya untuk menggunakan layanan *mobile payment*, sehingga mengakibatkan pengguna memiliki niatan untuk terus menggunakan layanan tersebut.³¹

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anjar Priyono yang berjudul “Analisis Pengaruh *Trust* dan *Risk* dalam Penerimaan Teknologi Dompert Elektronik

³⁰ Anjar Priyono, “Analisis Pengaruh *Trust* dan *Risk* Dalam Penerimaan Teknologi Dompert Elektronik Go-Pay,” : 92.

³¹ Khowin Ardianto dan Nurul Azizah, “Analisis Minat Penggunaan Dompert Digital dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model* Pada Pengguna di Kabupaten Surabaya” : 14-15.

Go-Pay (Studi Kasus Pada Pengguna Go-Pay di Fakultas Ekonomi UII Yogyakarta)” yang menyatakan bahwa kepercayaan (*trust*) berpengaruh signifikan terhadap penerimaan teknologi dompet elektronik Go-Pay di Fakultas Ekonomi UII Yogyakarta.

Implikasi teoritis berdasarkan pembahasan tersebut dapat dijelaskan bahwa pada prinsipnya kepercayaan merupakan kunci agar pengguna tetap bersedia menggunakan suatu teknologi baru walaupun mereka telah mengetahui akan adanya beberapa risiko yang mungkin harus mereka hadapi. Kepercayaan dianggap dapat membantu pengguna untuk mengatasi perasaan khawatir yang mungkin mereka miliki dan mendorong pengguna untuk menggunakan produk tersebut secara berkelanjutan. Kepercayaan merupakan faktor paling penting dalam membangun rasa loyalitas pengguna terhadap suatu teknologi yang mereka gunakan. Sedangkan untuk implikasi secara manajerial dapat dijelaskan bahwa Go-Pay dipercaya oleh pengguna telah memiliki kemampuan untuk menyediakan layanan *mobile payment* yang berkualitas tinggi serta dapat menyediakan mekanisme transaksi keuangan yang aman. Hal ini dikarenakan Go-Pay peduli dengan kepentingan penggunanya dan ingin melayani mereka dengan baik. Selain itu, Go-Pay juga harus berusaha untuk selalu menjaga reputasinya sebagai penyedia layanan *mobile payment* yang aman dan terpercaya.

4. Pengaruh *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness* dan *Trust* Terhadap Penggunaan Go-Pay Sebagai Aplikasi *Mobile Payment* di Kabupaten Kudus

Pada hasil uji statistik dalam penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari variabel dalam penelitian ini secara bersama-sama yaitu persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), persepsi manfaat (*perceived usefulness*) dan kepercayaan (*trust*) terhadap minat penggunaan (*intention to use*) terhadap layanan Go-Pay sebagai aplikasi *mobile payment* di Kabupaten Kudus. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian yang telah diolah melalui SPSS menunjukkan hasil yaitu nilai signifikansi untuk pengaruh X1, X2 dan X3 secara simultan terhadap Y adalah $0,000 < 0,05$ dan nilai F hitung $23,449 > F$ tabel $2,70$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H4 diterima dan H0 ditolak atau adanya pengaruh yang signifikan dari variabel dalam penelitian ini secara bersama-sama yaitu persepsi kemudahan penggunaan,

persepsi manfaat dan kepercayaan terhadap minat penggunaan layanan Go-Pay sebagai aplikasi *mobile payment* di Kabupaten Kudus. Hal ini dapat dilihat dari mayoritas jawaban responden yang menyatakan setuju bahwa variabel dalam penelitian ini secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat penggunaan Go-Pay sebagai aplikasi *mobile payment* di Kabupaten Kudus. Hal ini didukung dengan adanya jawaban dari responden terkait instrumen yang telah diberikan, sebagian besar responden setuju bahwa penggunaan Go-Pay dapat membantu pengguna untuk mencapai keuntungan dalam performa pekerjaan (transaksi keuangan), sistem yang dimiliki Go-Pay mudah dioperasikan untuk melakukan transaksi, pengguna merasa citra diri meningkat setelah dapat mengoperasikan layanan Go-Pay, selain itu pengguna merasa bahwa Go-Pay memiliki kapasitas dan sumber daya untuk dapat menyediakan jasa yang berkualitas.

Penelitian ini sesuai dengan teori yang telah dikemukakan oleh Fred D. Davis, minat penggunaan (*intention to use*) merupakan tingkat seberapa kuat keinginan atau dorongan seseorang untuk melakukan perilaku tertentu. Seorang individu akan melakukan sesuatu jika ia telah memiliki suatu keinginan tertentu untuk melakukannya. Konsep penerimaan pengguna dapat digambarkan melalui minat penggunaan.³² Minat penggunaan (*intention to use*) merupakan tingkah laku seseorang yang bersifat dinamis untuk melakukan segala keinginannya terhadap sesuatu. Penerimaan pengguna terhadap suatu sistem teknologi baru dapat dilihat melalui perilaku minat penggunaan pengguna terhadap teknologi tersebut. Jika pengguna merasakan kepuasan dalam menggunakan teknologi baru tersebut, maka pengguna tidak akan ragu untuk menggunakannya secara berkelanjutan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat penggunaan (*intention to use*) adalah preferensi individu yang didorong oleh keinginannya untuk menggunakan suatu produk atau teknologi guna memenuhi kebutuhannya dan mencapai keinginannya. Minat penggunaan akan semakin meningkat jika pengguna merasa aman dan nyaman. Pengguna juga akan loyal jika mereka merasakan manfaat dan kemudahan yang didapatkan

³² Debby Cynthia Kumala, dkk, "Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, Trust dan Security Terhadap Minat Penggunaan GoPay Pada Generasi X Di Surabaya" : 23.

dari penggunaan suatu layanan *mobile payment* yang telah digunakannya.³³

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Debby Cynthia Kumala, Joshua Wilson Pranata dan Sienny Thio yang berjudul “Pengaruh *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Trust* dan *Security* Terhadap Minat Penggunaan Go-Pay pada Generasi X di Surabaya” yang menyatakan bahwa *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *trust* dan *security* berpengaruh signifikan dalam mempengaruhi minat penggunaan Go-Pay.

Implikasi teoritis berdasarkan pembahasan tersebut dapat dijelaskan bahwa pada prinsipnya minat penggunaan (*intention to use*) digunakan untuk melihat niat seseorang untuk melakukan perilaku atau tindakan tertentu. Minat penggunaan seseorang terhadap suatu sistem teknologi dipengaruhi oleh beberapa faktor pendorong seperti persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat maupun kepercayaan. Minat penggunaan akan tercapai jika pengguna telah mencapai tingkat percaya bahwa dengan menggunakan sistem teknologi tersebut akan membantunya dalam mendapatkan keuntungan pada performa pekerjaan yang dimilikinya. Tingkat kemudahan dan manfaat yang dirasakan juga menjadi faktor pendorong bagi pengguna bahwa dirinya harus menggunakan sistem teknologi tersebut. Selain itu, tingkat kepercayaan pengguna terhadap infrastruktur organisasi, teknis dan kualitas layanan juga menjadi faktor pendorong terhadap rasa loyalitas pengguna terhadap layanan sistem teknologi tersebut. Sedangkan untuk implikasi secara manajerial dapat dijelaskan bahwa penggunaan Go-Pay dianggap telah bermanfaat dan membantu pengguna dalam melakukan transaksi keuangan. Kemudahan pengoperasian layanan Go-Pay harus selalu ditingkatkan agar pengguna semakin nyaman dan tidak memerlukan banyak usaha dalam menggunakannya. Selain itu, jasa yang terpercaya dan berkualitas juga menjadi faktor penting agar semakin meningkatkan rasa loyalitas pengguna Go-Pay. Hal ini juga nantinya akan mendorong pengguna untuk merekomendasikan Go-Pay sebagai layanan *mobile payment* yang baik kepada orang lain disekitarnya.

³³ Khowin Ardianto dan Nurul Azizah, “Analisis Minat Penggunaan Dompot Digital dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model* Pada Pengguna di Kabupaten Surabaya” : 16.