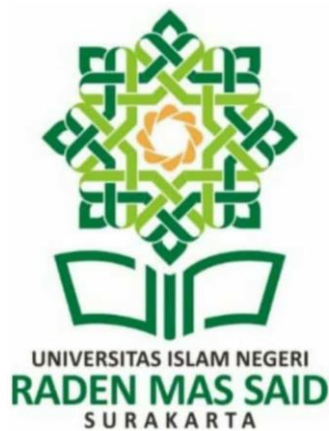


**ANALISIS KEBERTERIMAAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI  
AKUNTANSI BERBASIS DIGITAL DENGAN PENDEKATAN  
*UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE  
OF TECHNOLOGY (UTAUT)*  
(Studi Empiris UMKM di Kabupaten Ngawi)**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam  
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Akuntansi**



**Oleh:  
RURI BINTI HASANAH  
NIM. 19.52.21.234**

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI SYARIAH  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA  
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING**  
**ANALISIS KEBERTERIMAAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI**  
**AKUNTANSI BERBASIS DIGITAL DENGAN PENDEKATAN**  
***UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE***  
***OF TECHNOLOGY (UTAUT)***  
**(Studi Empiris UMKM di Kabupaten Ngawi)**

**SKRIPSI**

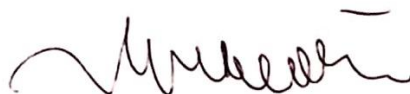
Diajukan Kepada  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam  
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Akuntansi  
Dalam Bidang Ilmu Akuntansi Syariah

**Oleh:**

**RURI BINTI HASANAH**  
**NIM. 19.52.21.234**

Surakarta, 16 Maret 2023

Disetujui dan disahkan oleh:  
Dosen Pembimbing Skripsi



**ARIF NUGROHO, M. Pd.**  
**NIP. 19920516 201903 1 009**

## SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : RURI BINTI HASANAH  
NIM : 19.52.21.234  
PROGRAM STUDI : AKUNTANSI SYARIAH  
FAKULTAS : EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Menyatakan bahwa penelitian skripsi yang berjudul “ANALISIS KEBERTERIMAAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI AKUNTANSI BERBASIS DIGITAL DENGAN PENDEKATAN *UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY* (UTAUT) (Studi Empiris UMKM di Kabupaten Ngawi)”.

Benar-benar bukan plagiasi dan belum pernah diteliti sebelumnya. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini merupakan plagiasi, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian surat ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 16 Maret 2023



Ruri Binti Hasanah

## SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : RURI BINTI HASANAH  
NIM : 19.52.21.234  
PROGRAM STUDI : AKUNTANSI SYARIAH  
FAKULTAS : EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Terkait penelitian skripsi saya yang berjudul “ANALISIS KEBERTERIMAAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI AKUNTANSI BERBASIS DIGITAL DENGAN PENDEKATAN *UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY* (UTAUT) (Studi Empiris UMKM di Kabupaten Ngawi)”.  
Terkait penelitian skripsi saya yang berjudul “ANALISIS KEBERTERIMAAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI AKUNTANSI BERBASIS DIGITAL DENGAN PENDEKATAN *UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY* (UTAUT) (Studi Empiris UMKM di Kabupaten Ngawi)”.

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya benar-benar telah melakukan penelitian dan pengambilan data dengan kuesioner. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini menggunakan data yang tidak sesuai dengan data yang sebenarnya, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian surat ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 16 Maret 2023



Ruri Binti Hasanah

Arif Nugroho, M. Pd.

Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam  
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

NOTA DINAS

Hal : Skripsi

Sdr : Ruri Binti Hasanah

Kepada Yang Terhormat  
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam  
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta  
Di Surakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa setelah menelaah dan mengadakan perbaikan seperlunya, kami memutuskan bahwa skripsi Saudara Ruri Binti Hasanah NIM : 19.52.21.234 yang berjudul:

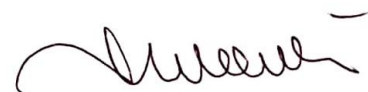
**ANALISIS KEBERTERIMAAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI AKUNTANSI BERBASIS DIGITAL DENGAN PENDEKATAN *UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY* (UTAUT) (Studi Empiris UMKM di Kabupaten Ngawi)**

Sudah dapat dimunaqasahkan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (S.Akun) dalam bidang Ilmu Akuntansi Syariah. Oleh karena itu, kami mohon agar skripsi tersebut segera dimunaqasahkan dalam waktu dekat.

Demikian, atas dikabulkannya permohonan ini disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Surakarta, 16 Maret 2023  
Dosen Pembimbing Skripsi



**ARIF NUGROHO, M. Pd.**  
**NIP. 19920516 201903 1 009**

**PENGESAHAN**

**ANALISIS KEBERTERIMAAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI  
AKUNTANSI BERBASIS DIGITAL DENGAN PENDEKATAN  
UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE  
OF TECHNOLOGY (UTAUT)  
(Studi Empiris UMKM di Kabupaten Ngawi)**

Oleh:

**RURI BINTI HASANAH**  
**NIM. 19.52.21.234**

Telah dinyatakan lulus dalam ujian munaqosah  
pada hari Selasa tanggal 04 April 2023 M / 13 Ramadhan 1444 H dan dinyatakan  
telah memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Akuntansi

Dewan Penguji :

Penguji I (Merangkap Ketua Sidang)  
Samsul Rosadi, M.Si.  
NIK. 19871221 201701 1 165

Penguji II  
Fahri Ali Ahzar, M.Si.  
NIK. 19910513 201701 1 124

Penguji III  
Usnan, S.E.I., M.E.I.  
NIP. 19850919 201403 1 001



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam  
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta



  
Dr. M. Rahmawan Arifin, M.Si.  
NIP. 19720304 2001121 1 004

## **MOTTO**

*“So remember Me, I will remember you”*

(Q.S Al-Baqarah:152)

*“Man Jadda Wa Jadda”*

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrahmanirrahim*

Dengan Rahmat Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang,

Kupersembahkan karyaku ini untuk:

Bapak dan ibuku tersayang, terimakasih atas do'a, kasih sayang, dan dukungan  
yang tiada hentinya

Teman-teman Akuntansi Syariah F dan Profesional G 2019

Almamater tercinta UIN Raden Mas Said Surakarta



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi, yang berjudul “Analisis Keberterimaan Implementasi Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Digital Dengan Pendekatan *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology* (UTAUT) (Studi Empiris UMKM Di Kabupaten Ngawi)”. Skripsi disusun untuk menyelesaikan Studi Jenjang Strata 1 (S1) Program Studi Akuntansi Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta.

Menyadari bahwa suatu karya di bidang apapun tidak terlepas dari kekurangan, disebabkan karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk bisa memotivasi penulis. Penyusunan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang telah menyumbangkan pikiran, waktu, tenaga dan sebagainya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih dengan setulus hati kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudofir, S.Ag., M.Pd., M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
2. Dr. M. Rahmawan Arifin, S.E., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
3. H. Khairul Imam, S.H.I, M.S.I, selaku Ketua Jurusan Manajemen Bisnis Syariah dan Akuntansi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam di Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

4. Fitri Laela Wijayati, S.E., M. Si. selaku Koordinator Program Studi Akuntansi Syariah.
5. Arif Nugroho, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing yang memberikan banyak perhatian, arahan, dan saran kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Samsul Rosadi, M. Si. selaku Dosen Pembimbing Akademik Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
7. Samsul Rosadi, M. Si., Fahri Ali Ahzar, M. Si., dan Usnan, S.E.I., M.E.I selaku Dosen Penguji yang memberikan banyak kritik, saran, dan bantuan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
9. Bapak dan Ibu, terimakasih atas doa, cinta, semangat serta perjuangan yang tiada habisnya.
10. Teman-teman Akuntansi Syariah F dan Profesional G 2019 serta teman-teman dari program studi lain yang telah memberikan keceriaan dan arahan kepada penulis selama menempuh studi di UIN Raden Mas Said Surakarta.
11. Semua pihak yang mendoakan, selalu memberi dukungan dan tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah berjasa dan membantu baik moril maupun spiritnya dalam penyusunan skripsi ini.

Terhadap semuanya tiada kiranya penulis dapat membalasnya, hanya doa serta puji syukur kepada Allah SWT, semoga memberikan balasan kebaikan kepada

semuanya, dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca maupun penulis serta dapat memberikan sumbangan pengetahuan dalam hal pendidikan. Aamiin.

*Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.*

Surakarta, 16 Maret 2023

Penulis

## **ABSTRACT**

*This study aims to examine the effect of use behavior as measured by performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating condition, habit, and behavioral intention in the use of accounting information systems for MSMEs in Ngawi Regency.*

*The data used in this study is primary data collected by using questionnaires. The population in this study are MSMEs in Ngawi Regency with a sampling technique carried out by purposive sampling which resulted in a sample of 150 respondents. The analytical tool used in this research is Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM).*

*The results show that effort expectancy, social influence, and facilitating conditions have no significant effect on behavioral intention. While performance expectancy, habit have a positive effect on behavioral intention. In addition, behavioral intention has a direct positive effect on use behavior.*

*Keywords : UTAUT2, accounting information systems, mobile payment.*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh *use behavior* yang diukur menggunakan variabel *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating condition*, *habit*, dan *behavioral intention* dalam penggunaan sistem informasi akuntansi pada UMKM di Kabupaten Ngawi.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang dikumpulkan menggunakan kuesioner. Populasi dalam penelitian ini adalah UMKM di Kabupaten Ngawi dengan teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *purposive sampling* yang menghasilkan sampel sebanyak 150 responden. Alat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Partial Least Squares Structural Equation Modelling (PLS-SEM)*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions* tidak berpengaruh terhadap *behavioral intention*. Sedangkan *performance expectancy*, *habit* terbukti berpengaruh positif terhadap *behavioral intention*. Selain itu, *behavioral intention* terbukti berpengaruh positif terhadap *use behavior*.

Kata Kunci : UTAUT2, sistem informasi akuntansi, *mobile payment*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING .....	ii
SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI .....	iii
SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN .....	iv
NOTA DINAS.....	v
PENGESAHAN .....	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
<i>ABSTRACT</i> .....	xii
ABSTRAK .....	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR .....	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	11
1.3 Batasan Masalah .....	12
1.4 Rumusan Masalah .....	13
1.5 Tujuan Penelitian .....	13
1.6 Manfaat Penelitian.....	14

1.6.1	Manfaat Teoritis .....	14
1.6.2	Manfaat Praktis .....	14
1.7	Jadwal Penelitian .....	15
1.8	Sistematika Penulisan Skripsi.....	15
BAB II LANDASAN TEORI .....		17
2.1	Kajian Teori .....	17
2.1.1	<i>Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT)</i> 17	
2.1.2	<i>Unified Theory Of Acceptance and Use Technology (UTAUT 2)</i> ..	18
2.1.3	<i>Performance Expectancy</i> .....	19
2.1.4	<i>Effort Expectancy</i> .....	19
2.1.5	<i>Social Influence</i> .....	20
2.1.6	<i>Facilitating Conditions</i> .....	20
2.1.7	<i>Habit</i> .....	20
2.1.8	<i>Behavioral Intention</i> .....	21
2.1.9	<i>Use Behavior</i> .....	21
2.2	Sistem Informasi Akuntansi .....	21
2.3	<i>Mobile Payment Systems</i> .....	22
2.4	GoPay .....	24
2.5	Hasil Penelitian Yang Relevan .....	25
2.6	Kerangka Berpikir .....	31
2.7	Hipotesis .....	32
2.7.1	Pengaruh <i>Performance Expectancy</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i> Sistem Informasi Akuntansi.....	32

2.7.2	Pengaruh <i>Effort Expectancy</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i> Sistem Informasi Akuntansi.....	34
2.7.3	Pengaruh <i>Social Influence</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i> Sistem Informasi Akuntansi.....	35
2.7.4	Pengaruh <i>Facilitating Conditions</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i> Sistem Informasi Akuntansi.....	37
2.7.5	Pengaruh <i>Habit</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i> Sistem Informasi Akuntansi.....	38
2.7.6	Pengaruh <i>Behavioral Intention</i> terhadap <i>Use Behavior</i> Sistem Informasi Akuntansi.....	39
BAB III METODE PENELITIAN.....		41
3.1	Jenis Penelitian .....	41
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian .....	41
3.3	Populasi Dan Sampel.....	41
3.3.1	Populasi .....	41
3.3.2	Sampel.....	42
3.4	Teknik Pengambilan Sampel.....	42
3.5	Data dan Sumber Data.....	43
3.6	Teknik Pengumpulan Data .....	43
3.7	Variabel Penelitian .....	44
3.8	Definisi Operasional Variabel .....	44
3.9	Teknik Analisis Data .....	46
3.9.1	Analisis Statistika Deskriptif.....	47



3.9.2	Uji Instrumen Data ( <i>Outer Model</i> ).....	48
3.9.3	Uji Model Struktural ( <i>Inner Model</i> ).....	50
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....		51
4.1	Pengujian dan Hasil Analisis Data .....	51
4.1.1	Analisis Deskriptif Responden.....	51
4.1.2	Analisis Deskriptif Variabel Penelitian .....	57
4.1.3	Analisis Uji Instrumen Data ( <i>Outer Model</i> ).....	64
4.1.4	Analisis Uji Model Struktural ( <i>Inner Model</i> ).....	69
4.2	Pembahasan Hasil Analisis Data .....	75
4.2.1	Pengaruh <i>Performance Expectancy</i> Terhadap <i>Behavioral Intention</i> .....	75
4.2.2	Pengaruh <i>Effort Expectancy</i> Terhadap <i>Behavioral Intention</i> .....	78
4.2.3	Pengaruh <i>Social Influence</i> Terhadap <i>Behavioral Intention</i> .....	81
4.2.4	Pengaruh <i>Facilitating Conditions</i> Terhadap <i>Behavioral Intention</i> .	83
4.2.5	Pengaruh <i>Habit</i> Terhadap <i>Behavioral Intention</i> .....	86
4.2.6	Pengaruh <i>Behavioral Intention</i> Terhadap <i>Use Behavior</i> .....	88
BAB V PENUTUP.....		91
5.1	Kesimpulan .....	91
5.2	Keterbatasan Penelitian .....	93
5.3	Saran-saran .....	93
DAFTAR PUSTAKA .....		95
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		101

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian yang Relevan.....	25
Tabel 3. 1 Definisi Operasional Variabel .....	44
Tabel 3. 2 Parameter Uji Validitas dalam Model Pengukuran PLS.....	49
Tabel 4. 1 Deskriptif Responden.....	52
Tabel 4. 2 Deskriptif Variabel Penelitian .....	58
Tabel 4. 3 Loading Factor .....	65
Tabel 4. 4 Cross Loading .....	66
Tabel 4. 5 AVE dan Akar Kuadrat AVE .....	67
Tabel 4. 6 Discriminant Validity.....	68
Tabel 4. 7 Composite Reliability dan Cronbach's Alpha .....	69
Tabel 4. 8 R Square dan Adjusted R Square .....	70
Tabel 4. 9 Uji Hipotesis.....	72

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Grafik Pengguna <i>Mobile Payment</i> .....	6
Gambar 2. 1	UTAUT.....	18
Gambar 2. 2	UTAUT 2.....	19
Gambar 2. 3	Rekapan Transaksi.....	25
Gambar 2. 4	Pencairan Saldo .....	25
Gambar 2. 5	Kerangka Konseptual .....	32
Gambar 4. 1	Model Penelitian.....	72

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 : Jadwal Penelitian .....	101
Lampiran 2 : Kuesioner Penelitian.....	103
Lampiran 3 : Tabulasi Data Responden.....	109
Lampiran 4: Tabulasi Data Kuesioner.....	120
Lampiran 5 : Tabel Analisis Statistika Deskriptif.....	124
Lampiran 6 : Uji Validitas dan Reliabilitas .....	126
Lampiran 7 : Uji Hipotesis .....	127
Lampiran 8 : Surat Izin Penelitian.....	128
Lampiran 9 : Pengisian Kuesioner Secara Langsung.....	129
Lampiran 10 : Cek Plagiarisme menggunakan Turnitin.....	131
Lampiran 11 : Daftar Riwayat Hidup .....	132

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Waktu ini Indonesia menghadapi pada era dimana revolusi industri 4.0 yang dapat mendasar di internet dan teknologi yang menjadi hasil dari pertumbuhan zaman. Kondisi saat ini Indonesia mempunyai kelebihan sumber daya manusia serta alam yang dapat berpotensi sehingga dapat menciptakan perekonomian Indonesia menjadi lebih maju serta dapat mensejahterakan rakyat Indonesia dengan adanya pemanfaatan peluang pada revolusi industri 4.0. Teknologi saat ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas serta memudahkan proses bisnis dan pengambilan keputusan. Sehingga penting untuk Indonesia untuk terus memperkuat infrastruktur digital, serta mendorong inovasi dan pengembangan teknologi baru dengan mempertimbangkan aspek keamanan siber dan perlindungan (Rizkiyah et al., 2021).

Sistem yang dikelola dapat menunjang pengaplikasian serta pengelolaan topik terikat dengan aspek ekonomi dan keuangan suatu perusahaan yang dapat dikenal dengan Sistem Informasi Akuntansi (SIA) Grande et al., (2011). Sistem Informasi Akuntansi merupakan sistem yang mengelola, menyimpan, mengumpulkan dan juga untuk melaporkan data keuangan dan akuntansi yang dapat dipergunakan untuk memenuhi ketentuan peraturan (Romney & Steinbart, 2017). Sistem Informasi Akuntansi dapat mengurangi tugas manusia dalam melaksanakan hal atau kegiatan yang bersifat rutin serta tergantikan oleh teknologi (Santoso & Zusrony, 2018).

Penyediaan terkait informasi yang bersifat aktual pada SIA untuk perusahaan dapat menghasilkan nilai lebih. Kinerja Sistem Informasi Akuntansi dapat dipengaruhi karena adanya keterlibatan pemakai pengguna. Contoh pada pemakai sistem informasi ini yaitu para pemakai *smartphone* yang ada pada Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital sebagai penyajian *mobile payment* yang menggabungkan teknologi dengan sistem keuangan untuk memberikan kemudahan dalam akses keuangan bagi penduduk luas (Grande et al., 2011).

Perkembangan internet kini ikut serta menarik kesibukan penduduk luas, kesibukan yang erat dengan suatu *ponsel* serta *internet*. Perkembangan *internet* kini dapat menciptakan hal baru terkhusus pada suatu teknologi keuangan (*financial technology*) sehingga sangat memudahkan dimana akses penduduk pada suatu fasilitas keuangan. Kemudahan dalam hal melaksanakan transaksi, melaksanakan transaksi dengan mempergunakan *ponsel* diibaratkan dapat lebih efisien serta praktis dikarenakan hal ini ditambah dengan suatu sistem keamanan. Penduduk yang menggunakan transaksi dengan tunai saat ini pelan-pelan mulai melaksanakan transaksi dengan non tunai dengan memakai *ponsel* (Grande et al., 2011).

Pertumbuhan teknologi yang menuju pada masa digital saat ini adalah sebuah kemajuan yang dapat mengganti sistem serta menguasai integritas dan juga harapan manusia dalam menggunakan berbagai informasi serta macam fitur lainnya di layanan elektronik. Fasilitas dan juga usaha *fintech* mengacu pada pengelola keuangan berlandaskan teknologi informasi. Perubahan perilaku masyarakat berubah hal ini disebabkan pertumbuhan teknologi informasi di

masa digital yang begitu cepat. Pergantian gaya dengan transaksi penduduk ini kemudian disebut dengan fenomena *cashless society*. Pergantian dalam penduduk saat ini dengan cara transaksi yang mana dulunya masih memakai dengan uang tunai serta menghadapi pertumbuhan gaya transaksi dengan adanya pemakaian transaksi non-fisik ataupun memakai dengan *technology* (Tumpal, 2019).

*Cashless society* ialah penggambaran dimana penduduk non-tunai. Kondisi ini merujuk pada dimana masyarakat lebih sering memakai metode pembayaran non-tunai daripada tunai. Di tahun 2014 timbul adanya gerakan nasional non tunai (GNTT) yang mana ini timbul karena adanya pergantian metode pembayaran dari pembayaran tunai ke non-tunai. GNTT ini kemudian mempunyai tujuan agar dapat mengembangkan keadaan penduduk terhadap transaksi non-fisik dalam hal pembayaran (Abiba & Indrarini, 2021).

Fenomena *cashless* ini diikuti oleh para pelaku UMKM dikarenakan hal ini dapat membantu proses pencatatan pendapatan secara lebih mudah serta yang mana hal ini didukung oleh sistem yang telah digunakan oleh para pelaku UMKM. Dari pelaporan pencatatan pendapatan ini dapat mempermudah para pelaku UMKM untuk dapat melihat penghasilan yang didapat kesehariannya yang mana telah disediakan oleh sistem. *Fintech* merupakan salah satu penghubung keuangan di dalam aplikasi teknologi digital. *Fintech* mempunyai peran yang krusial di dalam hal melaksanakan pembayaran digital untuk penduduk yang ada di dunia. Stewart & Jurjens, (2018) *fintech* merupakan komponen seluler yang mana dalam pemakaian platform teknologi dapat

sebagai jalan peringatan debit, pelaporan pembayaran melalui fasilitas pesan pendek atau sejenisnya untuk mendapatkan suatu pengetahuan.

*Mobile payment* merupakan salah satu bentuk dari *fintech*. *Mobile payment* dapat diartikan sebagai metode transaksi dilakukan dengan memakai unit elektronik (*smartphone*) dengan bantuan jaringan internet (Chen & Nath, 2008). Penggunaan *teknologi fintech* seperti *mobile payment* dapat membantu mengurangi risiko terjadinya *fraud* atau kecurangan dalam dunia akuntansi.

Transaksi non-fisik seperti pada *mobile payment* dimana kesalahan manusia dalam melakukan transaksi dapat diminimalkan. Sehingga para pemakai akan mendapatkan keuntungan serta manfaat dari proses transaksi yang lebih akurat serta efisien melalui sistem (Tempo.co, 2014). Pandangan lain, implementasi transaksi non-fisik dapat membantu mencegah terjadinya kecurangan dan manipulasi dalam hal transaksi. Disebabkan karena adanya transaksi non-fisik mempunyai rekam jejak elektronik yang dapat dilacak dan diverifikasi secara lebih mudah dan akurat (Abidin, 2014).

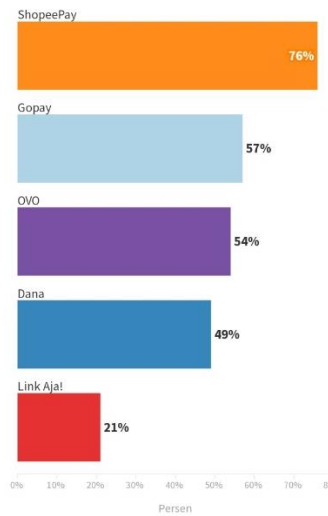
Industri *fintech* diharapkan oleh pemerintah dan penduduk untuk membantu dalam hal pengembangan jumlah penduduk yang memiliki peluang terhadap fasilitas keuangan. Pengembangan pada pemakai fasilitas *mobile payment* ini dengan pelan juga dapat menguasai gaya hidup pelanggan yang semakin menuju ke arah konsumtif. Kebiasaan serta keadaan ekonomi di dunia ini akan menunjang peningkatan *e-commerce* baru dari transaksi *technology* dan juga dapat menumbuhkan standarisasi bagi hidup pelaku UMKM (Abiba & Indrarini, 2021).



Menurut Maharani, (2021) Semakin memuncak suatu keinginan penduduk untuk dapat memakai uang nonfisik/elektronik yang kini digunakan untuk transaksi, hal ini menjadikan adanya beberapa jenis uang nonfisik yang mana baik yang diciptakan oleh perusahaan – perusahaan seperti server maupun perbankan. Contohnya *Brizzi* dari Bank rakyat Indonesia, *Tapcash* dari Bank Negara Indonesia, *E-Money* dari Bank Mandiri. Selain itu terdapat juga uang elektronik non-bank yang berbasis server yang mana telah terlisensi oleh Bank Indonesia Dana, *Shopeepay*, *Go-pay*, *OVO*, dan masih banyak lagi.

Bersumber dari laporan Momentum Works, *ShopeePay* ialah dompet digital tertinggi di tahun 2021 yang dipakai, hal ini terlihat pada tingkat penetrasi pemakai *ShopeePay* yang menyentuh angka 76% pada 2021 bulan maret. Kemudian *Gopay* dengan tingkat penetrasi sebesar 57% berada di posisi kedua. Selanjutnya, tingkat penetrasi pemakai *OVO* sebesar 54%, diikuti oleh *Dana* dengan tingkat penetrasi dengan angka 49%. Sementara, untuk urutan terakhir ialah *Link Aja!* dengan tingkat penetrasi pemakai sebesar 21% (Karnadi, 2022).

Sarana pembayaran non-tunai ialah menjadi lebih populer di Indonesia dari pada kartu kredit ataupun debit dikarenakan pemakai dapat menggunakan metode tersebut dengan menggunakan *smartphone*. Pada survei yang dilakukan oleh *Entrust* menyatakan, ada 65% responden dompet digital menjadi transaksi paling banyak diminati daripada kartu debit atau kredit yang hanya mempunyai 43% responden (Karnadi, 2022).



**Gambar 1. 1 Grafik Pengguna *Mobile Payment***

Sumber : Dataindonesia.id

Perkembangan internet ini dapat dimanfaatkan untuk para pelaku UMKM yang dapat menumbuhkan perekonomian di Indonesia. Dengan adanya perkembangan teknologi dapat digunakan untuk alat pemasaran produk para pelaku UMKM supaya jangkauan menjadi lebih luas. Sebagaimana pada pelaku UMKM pada wilayah Ngawi yang dapat mencapai pada 84.000 lebih. Total yang relevan untuk dapat meningkatkan perekonomian di Kabupaten Ngawi agar dapat berkembang pesat (Timesindonesia.co.id, 2021).

Mendasar pada data Dinkop UM Ngawi hal ini adanya 84.729 UMKM yang menyebar di Kabupaten Ngawi. Untuk mengatur suatu keperluan para pelaku UMKM, Dinkop - UM Ngawi melaksanakan berbagai suatu usaha sehingga UMKM Ngawi tetap komersial dan juga terkenal. Usaha tersebut dapat berupa bantuan bimbingan untuk para pelaku UMKM, layanan dengan perizinan produk sampai penjualan produk dengan cara offline maupun online dari suatu lingkungan lokal sampai nasional (Timesindonesia.co.id, 2021).

Pemasaran dengan offline dengan memberikan layanan pada pelaku UMKM yang bekerja sama dengan pemerintah kabupaten Ngawi dengan memamerkan produk di toko. Dari pihak Dinkop UM Ngawi memberikan wadah untuk memperkenalkan produk para pelaku UMKM hingga keluar daerah melalui galeri Serena. Sebagai kebijakannya, para pegawai saat melakukan dinas luar dapat memperkenalkan produk para pelaku UMKM Ngawi di galeri hotel setempat (Timesindonesia.co.id, 2021).

Pelaku UMKM memanfaatkan sistem informasi akuntansi berbasis digital untuk sistem pemrosesan transaksi sebagai pencatatan laporan transaksi yang dipergunakan untuk bahan analisis pelanggan dengan mudah, pencatatan laporan keuangan dapat dilakukan dengan otomatis dan lebih akurat disebabkan terdapat jejak akses pembayaran pelanggan yang dapat dipergunakan untuk mencatat laporan penjualan sehingga pelaku UMKM dapat mengetahui laporan penjualan lebih efisien. Berguna atau tidaknya sebuah sistem tidak bisa dipengaruhi hanya dari peningkatan pendapatan dikarenakan sistem tersebut lebih dipergunakan untuk pencatatan laporan transaksi sehingga dalam hal peningkatan pendapatan pada sistem merupakan kelebihan lain untuk menunjang pendapatan.

*Performance expectancy* adalah seluas mana pengetahuan manusia bahwa suatu sistem dapat juga membantu mengembangkan kemampuan seseorang (Chiu & Wang, 2008). Kholid et al., (2020) berpendapat bahwa *performance expectancy* berpengaruh positif pada *behavioral intention* SIA. Hasil tersebut bertolak belakang pada penelitian Maharani, (2021) mengatakan bahwa

*performance expectancy* berpengaruh negatif pada *behavioral intention mobile payment*.

*Effort Expectancy* adalah suatu tingkatan kemudahan suatu pemakai sistem yang akan dapat meminimalisir suatu usaha dan waktu individu untuk dapat menjalankan kegiatannya (Venkatesh et al., 2012). Saadah et al., (2022) menyampaikan bahwa *effort expectancy* berpengaruh positif pada perilaku pengguna sistem informasi akuntansi. Sedangkan menurut Prabowo & Widodo, (2021) bahwa *effort expectancy* berpengaruh negatif pada *behaviour intention*.

*Social Influence* Menurut Zhou, (2014) suatu akibat yang relevan tentang suatu minat untuk dapat menggunakan kembali sebuah teknologi *e-payment*. Kholid et al., (2020) menyimpulkan bahwa *social influence* berpengaruh positif pada niat untuk mengadopsi sistem informasi akuntansi seluler. Sedangkan menurut Prabowo & Widodo, (2021) bahwa *social influence* berpengaruh negatif terhadap *behavioral intention*.

*Facilitating Condition* merupakan sebuah konsep yang mana dapat menggambarkan suatu reaksi individu yang terkait pengendalian atas perilakunya (Venkatesh et al., 2012). Indah & Agustin, (2019) menyatakan *facilitating conditions* berpengaruh positif terhadap *behavioral intentions*. Hasil tersebut bertolak belakang pada Saadah et al., (2022) mengatakan *Facilitating Condition* berpengaruh negatif pada perilaku pengguna SIA.

*Habit* merupakan sejauh mana manusia lebih ke menjelaskan perilaku secara pasti disebabkan berlatih (Venkatesh et al., 2012). Makanyeza &

Mutambayashata, (2018) mengatakan bahwa *habit* berpengaruh positif dengan *behavioral intentions*.

*Behavioral Intentions* merupakan suatu keinginan manusia untuk memakai sebuah teknologi informasi sesuai untuk tujuan tertentu, akan mempengaruhi tindakan atau perilaku pemakai di masa mendatang terhadap teknologi informasi tersebut (McKnight et al., 2002) (Venkatesh et al., 2003). Hasil penelitian Indah & Agustin, (2019) mengatakan bahwa *behavioral intentions* berpengaruh positif terhadap *use behavioral*.

Saadah et al., (2022) mengungkapkan *price value, effort expectancy, hedonic motivation, performance expectancy, habit, social influence* berpengaruh positif pada *use behavior* Sistem Informasi Akuntansi. Sedangkan *facilitating condition* berpengaruh negatif terhadap *use behavior* Sistem Informasi Akuntansi.

Penelitian Maharani, (2021) ditemukan bahwa *trust* dan *habit* berpengaruh positif pada *behavioral intention mobile payment*. Sedangkan *social influence, price value, effort expectancy, hedonic motivation, performance expectancy* berpengaruh negatif pada *behavioral intention mobile payment*.

Prabowo & Widodo, (2021) mengungkapkan bahwa motivasi hedonis, ekspektasi usaha serta pengaruh sosial berpengaruh negatif pada niat pemakain, untuk ekspektasi kinerja serta kepercayaan berpengaruh relevan pada niat pemakain. Ekspektasi usaha serta kepercayaan berpengaruh relevan pada ekspektasi kinerja. Kondisi fasilitas serta *behaviour intention* berpengaruh relevan pada *adoption*.

Kholid et al., (2020) mengungkapkan bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan nilai perolehan berpengaruh positif pada *use behavior*. Fasilitas kondisi dan *perceived risk* berpengaruh negatif pada *use behavior*.

Alkhowaiter, (2020) mengungkapkan kondisi yang memfasilitasi serta ekspektasi kinerja berpengaruh relevan pada *behavioral intentions*. Serta dengan fasilitas kondisi dan *behavioral intention* berpengaruh relevan pada *use behavioral*. Kemudian, Putri & Suardikha, (2020) mengungkapkan kondisi fasilitas, motivasi hedonis, dan nilai harga berpengaruh relevan pada *behavioral intentions*. Sedangkan kebiasaan dan *behavioral intentions* berpengaruh relevan pada *use behavioral*.

Pada penelitian Gupta & Arora, (2019) dalam menguji *Investigating consumer intention to accept mobile payment systems through unified theory of acceptance model An Indian perspective* merupakan bentuk keberlanjutan yang akan dilakukan oleh peneliti. Objek penelitian ini merupakan sebagai bentuk perbedaan pada penelitian. Gupta & Arora, (2019) mengatakan objek penelitiannya merupakan semua orang yang mengoperasikan *mobile payment systems* di Wilayah Ibu Kota Nasional (Delhi, Noida, Ghaziabad, Gurugram), sedangkan objek yang diteliti pada penelitian yaitu pelaku UMKM yang berkategori dalam makanan dan minuman yang menggunakan sistem informasi akuntansi berbasis digital (Go-pay) yang berada di Kabupaten Ngawi.

Penelitian ini tertarik untuk menjadikan pelaku UMKM yang menggunakan sistem informasi akuntansi berbasis digital (Go-pay) di Kabupaten Ngawi

sebagai objek penelitian, karena banyak pelaku UMKM yang sekarang menggunakan sistem informasi akuntansi berbasis digital (Go-pay). Selain itu, Kabupaten Ngawi termasuk kabupaten yang UMR nya kecil, sedangkan dalam bergaya hidup bisa dikatakan cukup mewah dan dalam menggunakan uang elektronik cukup tinggi. Untuk itu, akan diteliti akan lebih jauh dan lebih lanjut tentang sistem informasi akuntansi berbasis digital / *mobile payments systems* (Gopay) di Kabupaten Ngawi.

Berdasarkan fenomena di lapangan yang terjadi sehingga peneliti tertarik untuk meneliti beralihnya pelaku UMKM di Kabupaten Ngawi dalam pemakaian uang fisik ke pembayaran digital, supaya dapat diketahui sejauh mana dampak *cashless society* terhadap perilaku UMKM dalam penggunaan layanan sistem informasi akuntansi berbasis digital (Go-pay) dalam hal pencatatan laporan transaksi. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor yang mempengaruhinya. Berdasarkan gap fenomena tersebut dan masih adanya ketidakkonsistenan atas hasil penelitian sebelumnya (*research gap*), untuk itu penelitian ini sangat penting dilakukan. Maka dari itu peneliti memiliki ketertarikan untuk menganalisis, membahas, dan melakukan penelitian berjudul “Analisis Keberterimaan Implementasi Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Digital Dengan Pendekatan *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology* (UTAUT) (Studi Empiris UMKM Di Kabupaten Ngawi)”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Adanya potensi UMKM yang besar di Kabupaten Ngawi yang hampir seluruh penduduknya menggunakan sistem informasi akuntansi berbasis

digital dalam hal bertransaksi untuk mengetahui laporan keuangan, namun kurangnya pengetahuan terkait sistem informasi akuntansi berbasis digital.

2. Mudahnya dalam menggunakan uang elektronik membuat pelaku UMKM tertarik dalam bertransaksi dengan menggunakan sistem informasi akuntansi berbasis digital untuk mengetahui laporan keuangan. Maka dari itu pelaku UMKM sekarang lebih suka menggunakan uang elektronik dibandingkan dengan uang tunai maupun fisik.
3. Adanya faktor pemengaruh perilaku UMKM pada sistem informasi akuntansi namun belum teridentifikasi dengan jelas.
4. Adanya ketidakkonsistenan hasil penelitian sebelumnya (*research gap*).

### **1.3 Batasan Masalah**

Adanya suatu masalah yang ada cukup banyak, maka diperlukan adanya suatu batasan masalah yang bertujuan untuk peneliti mempunyai kefokuskan sehingga penelitian dapat dilakukan secara lebih mudah dan detail. Peneliti membatasi variabel yang dipakai yaitu *Facilitating Conditions*, *Use Behavior Performance Expectancy*, *Behavioral Intention*, *Social Influence*, *Effort Expectancy*, *Habit* karena variabel-variabel ini dianggap relevan dalam memprediksi keberterimaan sistem informasi akuntansi berbasis digital.

Objek yang diteliti merupakan pelaku UMKM di Kabupaten Ngawi yang menggunakan sistem informasi akuntansi berbasis digital dalam bertransaksi maupun melakukan pembayaran yang akan diambil sebanyak 100 responden. Bailey dalam Mahmud, (2011) mengungkapkan penelitian memakai analisis data statistik ialah 30 untuk nilai sampel yang paling sedikit. Selain itu, Roscoe



dalam (Sugiyono, 2017) mengatakan 30-500 ialah sampel yang disarankan untuk penelitian.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Apakah *Performance Expectancy* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* Sistem Informasi Akuntansi?
2. Apakah *Effort Expectancy* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* Sistem Informasi Akuntansi?
3. Apakah *Social Influence* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* Sistem Informasi Akuntansi?
4. Apakah *Facilitating Conditions* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* Sistem Informasi Akuntansi?
5. Apakah *Habit* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* Sistem Informasi Akuntansi?
6. Apakah *Behavioral Intention* berpengaruh positif terhadap *Use Behavior* Sistem Informasi Akuntansi?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh *Performance Expectancy* terhadap *Behavioral Intention* Sistem Informasi Akuntansi.
2. Untuk mengetahui pengaruh *Effort Expectancy* terhadap *Behavioral Intention* Sistem Informasi Akuntansi.
3. Untuk mengetahui pengaruh *Social Influence* terhadap *Behavioral Intention* Sistem Informasi Akuntansi.

4. Untuk mengetahui pengaruh *Facilitating Conditions* terhadap *Behavioral Intention* Sistem Informasi Akuntansi.
5. Untuk mengetahui pengaruh *Habit* terhadap *Behavioral Intention* Sistem Informasi Akuntansi.
6. Untuk mengetahui pengaruh *Behavioral Intention* terhadap *Use Behavior* Sistem Informasi Akuntansi.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, rumusan, dan tujuan penelitian diharapkan bahwa penelitian ini bermanfaat antara lain:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

1. Bagi Akademisi

Bagi akademisi, penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur dan wawasan mengenai sistem informasi akuntansi berbasis digital yang mempengaruhi terhadap perilaku khususnya dalam pelaku UMKM pada layanan transaksi uang elektronik untuk mengetahui pelaporan keuangan.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti kedepannya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti kedepannya dalam bidang sistem informasi akuntansi.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi Pihak Perusahaan

Melalui penelitian yang dilakukan peneliti diharapkan dapat membantu lembaga perusahaan dalam mengidentifikasi masalah yang

mempengaruhi sistem informasi akuntansi berbasis digital dalam transaksi dengan uang elektronik.

## 2. Bagi Pelaku UMKM

Bagi pelaku UMKM, penelitian ini untuk dijadikan sumber bertambahnya pengetahuan dan wawasan mengenai layanan sistem informasi akuntansi berbasis digital pada pelaku UMKM dalam transaksi dengan penggunaan *mobile payment*, sehingga dapat menjadikan usaha lebih maju, dapat digunakan sebagai bahan analisis pelanggan dengan mudah, pencatatan laporan keuangan dapat dilakukan dengan otomatis dan lebih akurat disebabkan terdapat jejak akses pembayaran pelanggan yang dapat digunakan untuk mencatat laporan penjualan sehingga penjual dapat mengetahui laporan penjualan lebih efisien. Introspeksi diri untuk perbaikan dan sebagai pertimbangan untuk melakukan tindakan yang harus dilakukan.

### **1.7 Jadwal Penelitian**

Terlampir

### **1.8 Sistematika Penulisan Skripsi**

Penelitian ini ditulis dengan pembahasan pada sistematika yang disusun meliputi:

#### **BAB I                    PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai pada penelitian, manfaat penelitian serta urutan dan struktur penulisan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menggambarkan terkait bagaimana teori pada penelitian, tentang teori penelitian, hasil penelitian terkait topik yang dibahas, kerangka berpikir yang dipakai untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

## BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan langkah-langkah dalam melakukan penelitian: penentuan waktu dan objek penelitian, jenis penelitian yang akan dilakukan, populasi yang menjadi fokus penelitian, sampel, teknik pengambilan sampel, data dan sumber data yang akan dilakukan, teknik pengumpulan data, variabel penelitian yang akan diobservasi, definisi operasional variabel, dan teknik analisis data yang akan dilakukan.

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan bagian terkait membahas temuan dari studi yang telah diuraikan dan dievaluasi.

## BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan terkait hasil penelitian yang disimpulkan, keterbatasan penelitian dan juga saran kepada pihak yang mempunyai kepentingan pada hasil penelitian.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

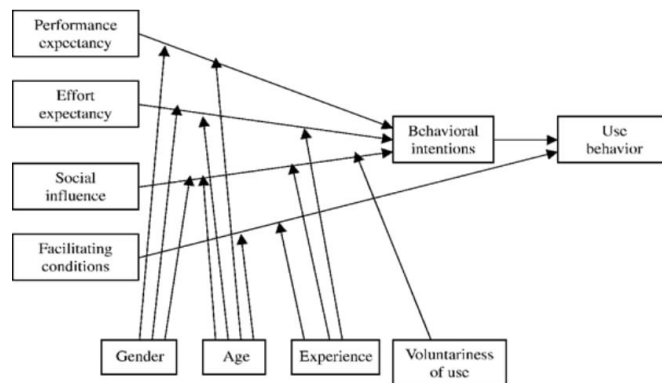
#### **2.1 Kajian Teori**

Macam teori yang mengkaji terkait hubungan antar variabel merupakan pengertian dari kajian teori. Teori yang digunakan adalah *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology* (UTAUT), tinjauan umum *use behavior* sistem informasi akuntansi berbasis digital pada pelaku UMKM serta *behavioral intention* sistem informasi akuntansi berbasis digital pada pelaku UMKM.

##### **2.1.1 *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology* (UTAUT)**

Model UTAUT merupakan suatu model keberterimaan serta pemakaian teknologi yang dinyatakan oleh (Venkatesh et al., 2003). Terbentuk dari teori dasar yang terkait keberterimaan serta *use behavioral* suatu teknologi, teori ini menggabungkan suatu teori terbaik dari delapan teori penerimaan teknologi, maka dari itu teori ini telah dikembangkan (Venkatesh et al., 2003) menggunakan penelitian serta keterkaitan teori yang sudah ada sebelumnya.

UTAUT mengidentifikasi empat faktor yang secara langsung mempengaruhi minat serta pemakaian sistem informasi, yaitu usaha yang diharapkan, faktor sosial, kinerja yang diharapkan, dan kemudahan pemakai (Venkatesh et al., 2003). UTAUT telah terbukti memiliki keberhasilan lebih dari 70% dalam mengungkapkan variasi niat penggunaan teknologi, dibandingkan dengan delapan teori penerimaan teknologi lainnya (Venkatesh et al., 2003).



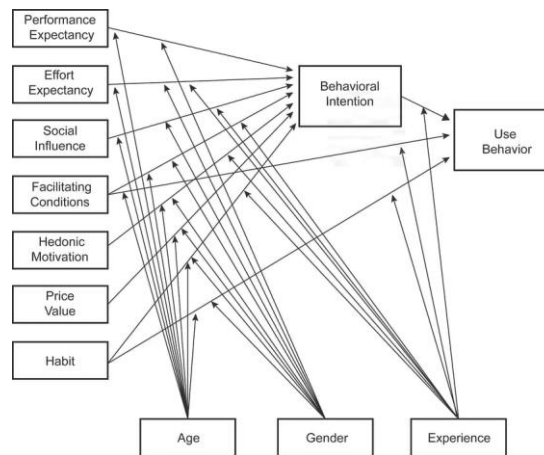
**Gambar 2. 1 UTAUT**

### 2.1.2 *Unified Theory Of Acceptance and Use Technology (UTAUT 2)*

UTAUT teori yang telah dipakai lebih dulu belum signifikan untuk dapat dipergunakan kembali dengan adanya banyak faktor yang dapat menarik para pemakai teknologi (Venkatesh et al., 2012). Pertumbuhan teknologi ini ternyata dapat mengubah suatu kebiasaan manusia, oleh karena itu menilai suatu keberterimaan teknologi mendasar pada suatu konstruk fisik dari teknologi dapat dikatakan tidak signifikan untuk dipergunakan, disebabkan aslinya hal ini adanya pengaruh perilaku dapat mempengaruhi secara tinggi pada suatu pemakaian teknologi.

Venkatesh et al., (2012) mengakui bahwa perkembangan teknologi memerlukan kapasitas yang lebih luas dari model UTAUT agar dapat mengakomodasi teknologi baru dengan baik. Oleh karena itu, mereka merekomendasikan penambahan UTAUT 2 untuk mempelajari penerimaan dan pemakaian teknologi aplikasi seluler yang ada secara fokus pada perspektif pengguna.

Dalam UTAUT2 Venkatesh et al., (2016); Venkatesh et al., (2012) menekankan bahwa faktor-faktor perilaku seperti motivasi hedonis, nilai harga, dan kebiasaan saat ini menjadi tambahan penting dalam mempengaruhi niat dan perilaku pengguna dalam menggunakan teknologi.



**Gambar 2. 2 UTAUT 2**

### 2.1.3 *Performance Expectancy*

*Performance expectancy* dipandang sebagai suatu faktor penting yang dapat mempengaruhi niat dan perilaku pemakai pada menggunakan teknologi atau sistem yang mana dapat memberikan suatu kemanfaatan serta kinerja dapat meningkat (Venkatesh et al., 2003). Untuk itu dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor lain, seperti kualitas sistem, ketersediaan informasi, kemudahan penggunaan, dan kepercayaan pada teknologi (Venkatesh et al., 2003).

### 2.1.4 *Effort Expectancy*

*Effort expectancy* merujuk pada sejauh mana pemakai sistem percaya bahwa penggunaan sistem akan mudah dan tidak memerlukan usaha yang besar (Venkatesh et al., 2003). Apabila pemakai sistem merasa bahwa penggunaan

sistem mudah, maka mereka akan lebih cenderung untuk mengadopsi dan menggunakan sistem tersebut.

#### **2.1.5 *Social Influence***

Venkatesh et al., (2003) dalam konteks penerimaan teknologi, *social influence* mengacu pada pengaruh yang diberikan oleh orang-orang di sekitar individu terhadap persepsi dan niat individu untuk memakai teknologi. Faktor-faktor seperti dukungan dari keluarga, teman, atau rekan kerja dapat mempengaruhi seseorang untuk mengadopsi suatu teknologi baru.

#### **2.1.6 *Facilitating Conditions***

*Facilitating conditions* merupakan kedudukan suatu kenyamanan individu untuk dapat memakai suatu teknologi dengan dukungan organisasi serta infrastruktur teknis (Venkatesh et al., 2003) *facilitating conditions* dapat mempengaruhi minat individu untuk memakai suatu sistem informasi, namun faktor ini tidak sepenuhnya terkait dengan kemauan individu untuk memakai sistem tersebut.

#### **2.1.7 *Habit***

*Habit* adalah dimana menggambarkan kecenderungan pemakai sebuah sistem dengan pasti dikarenakan telah terbiasa menggunakan teknologi tersebut sebelumnya. (Venkatesh et al., 2012) menjelaskan bahwasanya ada beberapa pengaruh yang secara relevan dari hal suatu kebiasaan pemakai untuk para pemakai suatu teknologi pribadi dimana ketika mereka menghadapi di suatu lingkungan yang beragam dan selalu berubah.



### **2.1.8 Behavioral Intention**

*Behavioral intention* dapat diartikan akibat atas suatu sikap perilaku kecenderungan atas suatu perilaku pemakai untuk dapat terus serta tetap memakai teknologi (Venkatesh et al., 2003). *Behavioral intention* muncul dikarenakan terdapat adanya sikap positif yang telah terjadi pada suatu individu. Dapat muncul atas dasar menguntungkan atau tidak suatu hal yang dapat membuat seorang individu tersebut termotivasi serta memiliki suatu keinginan untuk dapat tetap memakai.

### **2.1.9 Use Behavior**

Menurut Venkatesh et al., (2003) *use behavior* ialah tingkatan atau keadaan dimana pengguna dalam memakai teknologi informasi dengan jangka waktu dalam setiap kali menggunakan. Keadaan tersebut dipengaruhi dengan macam faktor seperti ketersediaan akses, kualitas sistem, dan faktor psikologis seperti kepercayaan serta motivasi.

## **2.2 Sistem Informasi Akuntansi**

Baridwan, (2002) mengungkapkan Sistem Informasi Akuntansi merupakan suatu sistem yang dipergunakan untuk mengelola, memproses serta mengumpulkan informasi akuntansi terhadap organisasi. Dengan menerapkan sistem akuntansi, suatu bisnis dapat meningkatkan kualitas informasi keuangan yang dihasilkan dan memudahkan dalam pengambilan keputusan. Dengan informasi yang tepat, manajemen bisnis dapat membuat keputusan yang lebih baik, seperti menentukan strategi bisnis, mengelola keuangan, serta mengalokasikan sumber daya (Baridwan, 2002).

Suatu sistem yang dirancang dapat menunjang pengaplikasian serta pengelolaan topik terikat dengan aspek ekonomi dan keuangan suatu perusahaan yang dapat dikenal dengan Sistem Informasi Akuntansi (SIA) Grande et al., (2011). Sistem Informasi Akuntansi merupakan sistem yang mengelola, menyimpan, mengumpulkan dan juga untuk melaporkan data keuangan dan akuntansi yang dapat dipergunakan untuk memenuhi ketentuan peraturan (Romney & Steinbart, 2017). Sistem Informasi Akuntansi dapat mengurangi tugas manusia dalam melaksanakan hal atau kegiatan yang bersifat rutin serta tergantikan oleh teknologi (Santoso & Zusrony, 2018).

Sistem informasi akuntansi terdapat subsistem dalam pemrosesan suatu pembayaran non keuangan ataupun keuangan. Sistem Informasi Akuntansi terdapat tiga subsistem utama antara lain, sistem pelaporan buku besar/keuangan (*General Ledger / Financial Reporting System*), sistem pelaporan manajemen (*Management Reporting System*), sistem pemrosesan transaksi (*Transaction Processing System*) (Baridwan, 2002). Setiap sistem ini dapat melaksanakan lima fungsi utama yaitu pengumpulan data, pemrosesan data, manajemen database, pengendalian data, dan penghasil informasi.

### **2.3 Mobile Payment Systems**

Oliveira et al., (2016) mengungkapkan *mobile payment* semakin mendapat perhatian secara global dari konsumen ke pedagang, sebagai alternatif untuk memakai uang non fisik, cek atau kartu kredit. Kim et al., (2010) mengungkapkan *mobile payment* memungkinkan pemakai untuk membayar barang serta jasa memakai perangkat seluler kemanapun pemakai pergi,

diantisipasi untuk menikmati di masa depan. Liu & Tai, (2016) mengungkapkan *mobile payment* sebagai metode transaksi dimana uang ditransfer dari satu orang ke orang lain melalui perangkat seluler tanpa perantara.

Usman, (2017) mengungkapkan *mobile payment* uang fisik yang dikonversi menjadi data elektronik yang disimpan pada media penyimpanan pada kartu yang berbentuk *chip* atau server milik pemegang elektronik. Dapat disimpulkan bahwasanya *mobile payment* merupakan sebuah transaksi pembelian ataupun penjualan serta tagihan yang dilakukan melalui *mobile* seperti *smartphone*, PC pribadi, atau PDA Cara dalam transaksi ini dapat juga dipergunakan melaksanakan sebuah pembayaran dengan jumlah kecil tanpa adanya memakai uang fisik (*Cashless*).

Huwaydi et al., (2018) mengungkapkan bahwa kelebihan dari transaksi ini adalah keringanan, dikarenakan suatu pemakai bisa melaksanakan sebuah transaksi memakai sebuah alat elektronik serta jaringan internet. *Mobile payment* dapat meminimalisir suatu kendala bagi penduduk di dalam memakai suatu fasilitas dalam hal jasa keuangan, sehingga penduduk juga dapat dengan mudah untuk melaksanakan suatu transaksi berupa pembayaran minim tidak memakai uang fisik.

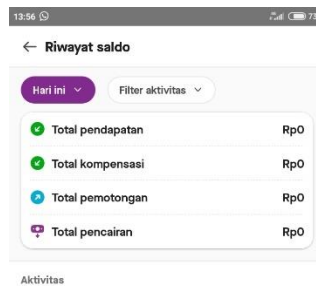
Kelebihan pemakaian sebuah transaksi ini diantaranya ialah kemudahan dalam transaksi tanpa pakai uang kembalian, meminimalisir adanya suatu kejadian pada penghitungan yang salah, serta kemudahan untuk isi ulang kembali. Kekurangannya adalah kurangnya fasilitas dalam menunjang *mobile*

*payment* serta tidak stabilnya suatu jaringan internet yang menyebabkan terhambat dalam hal transaksi. Kendala dalam pemakaian *mobile payment* juga bisa dikarenakan kurangnya edukasi terkait dengan cara pemakaian serta keamanan yang masih minim dipahami oleh pemakai (Huwaydi et al., 2018).

## **2.4 GoPay**

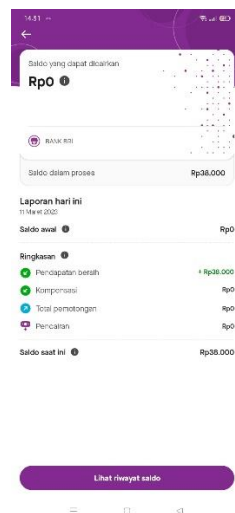
GoPay ialah alat elektronik yang dipergunakan untuk melakukan berbagai transaksi, tidak hanya terbatas pada layanan Gojek saja. Pengguna dapat melakukan transaksi offline di toko-toko atau restoran yang bekerja sama dengan Gojek, mengisi saldo terlebih dahulu melalui transfer bank atau cara lainnya. Pengguna GoPay dapat memanfaatkan promo atau diskon yang tersedia untuk melakukan pembayaran dengan lebih hemat dan efisien (Gobis.co.id, 2022).

GoPay memiliki fitur rekapan transaksi yang membantu pengguna untuk memantau dan merekam semua transaksi yang dilakukan. Para pemakai dapat dengan mudah melihat riwayat transaksi yang tercatat dalam aplikasi, sehingga memudahkan dalam melakukan pemantauan keuangan pribadi. Fitur ini juga sangat berguna bagi para pebisnis serta UMKM dalam mengelola transaksi bisnis mereka, karena mereka dapat dengan mudah melacak transaksi yang telah dilakukan dan memantau arus kas yang masuk. Dengan adanya fitur rekapan transaksi, pengguna GoPay dapat memiliki kontrol yang lebih baik dalam pengelolaan keuangan mereka (Gobis.co.id, 2022):



**Gambar 2. 3 Rekapian Transaksi**

Gambar tersebut menunjukkan bahwa fitur rekapian transaksi pada Gopay yang ada pada pelaku UMKM Kabupaten Ngawi.



**Gambar 2. 4 Pencairan Saldo**

Hal tersebut dapat menjelaskan bahwasanya pencairan saldo Go pay dapat dicairkan melalui rekening bank.

## 2.5 Hasil Penelitian Yang Relevan

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian yang Relevan

No	Identitas Jurnal	Variabel Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Penulis: Gupta & Arora, (2019)	<i>facilitating conditions, performance</i>	Populasi: semua orang yang mengoperasikan	Harapan kinerja, harapan upaya, kebiasaan, dan

		<i>expectancy, use behavior, effort expectancy, habit, behavioral intention, social influence, hedonic motivation.</i>	<p>sistem pembayaran seluler</p> <p>Sampel: 267 pemakai yang berada di Ibu Kota Negara</p> <p>Teknik Pengambilan Sampel: <i>non-probability</i></p> <p>Teknik Analisis Data: <i>(PLS-SEM)</i></p>	<p>kondisi fasilitasi berpengaruh positif pada niat perilaku. Motivasi hedonis serta pengaruh sosial berpengaruh negatif pada niat perilaku</p>
2	Penulis: Maharani, (2021)	<i>facilitating condition, performance expectation, behavioral intention, effort expectation, price value, habit, trust social influence, hedonic motivation</i>	<p>Populasi: generasi Z</p> <p>Sampel: generasi z sebanyak 146 orang</p> <p>Teknik Pengambilan Sampel: <i>purposive sampling</i></p> <p>Teknik Analisis Data: metode OLS</p>	<i>performance expectation, effort expectation, social influence, facilitating condition, hedonic motivation, price value</i> berpengaruh negatif pada <i>behavioral intention. habit, trust</i> berpengaruh positif pada <i>behavioral intention.</i>
3	Penulis: Indah & Agustin, (2019)	<i>facilitating condition, performance expectation, behavioral intention, effort expectation, social influence, use behavior</i>	<p>Populasi: pemakai <i>Go-Pay</i></p> <p>Sampel: 150 responden pemakai <i>GoPay</i> di wilayah Padang.</p> <p>Teknik Pengambilan</p>	<i>facilitating condition, performance expectation, social influence</i> berpengaruh positif pada <i>behavioral intention. effort expectation</i> berpengaruh negatif pada <i>behavioral intention.</i>

			Sampel: <i>purposive sampling</i>	
			Teknik Analisis Data: <i>SmartPLS</i>	
4	Penulis: Wardani & Masdiantini, (2022)	sosial budaya <i>performance expectation, behavioral intention, effort expectation, price value, hedonic motivation,</i>	Populasi: pemakai <i>mobile banking</i> serta <i>QRIS</i> pada wilayah Kota Singaraja  Sampel: 80  Teknik Pengambilan Sampel: <i>Teknik insidental</i>  Teknik Analisis Data: <i>SPSS</i>	<i>performance expectation, effort expectation, price value, hedonic motivation</i> berpengaruh positif pada <i>behavioral intention</i> . Sosial budaya berpengaruh negatif pada <i>behavioral intention</i> .
5	Penulis: Namira, (2022)	minat UMKM menggunakan <i>e-payment</i> , persepsi kemudahan, persepsi risiko, persepsi manfaat	Populasi: seluruh UMKM kota Padang  Sampel: 95 UMKM seluruh kota Padang  Teknik Pengambilan Sampel: <i>non-probability sampling</i>  Teknik Analisis Data: <i>SmartPLS</i>	persepsi kemudahan, persepsi risiko, persepsi manfaat, berpengaruh positif pada minat umkm.
6	Penulis : Fatima et al., (2021)	<i>behavioral intention, effort expectancy, facilitating conditions, hedonic motivation,</i>	Populasi: semua pengguna <i>mobile payment systems</i> di Pakistan  Sampel: 426 pengguna	<i>performance expectancy, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation,</i> <i>habit</i> berpengaruh positif pada

		<i>habit, performance expectancy, price, perceived value, social influence, functional value, emotional value, epistemic value, conditional value, social value.</i>	<i>mobile payment systems</i> di Pakistan  Teknik Pengambilan Sampel: metode <i>convenience sampling</i>  Teknik Analisis Data: <i>Smart PLS</i>	<i>behavioral intention</i> dan <i>perceived value</i> . <i>effort expectancy</i> berpengaruh negatif pada <i>behavioral intention</i> . <i>Price</i> berpengaruh negatif pada <i>behavioral intention</i> dan <i>perceived value</i> . <i>perceived value</i> berpengaruh positif pada <i>behavioral intention</i> .
7	Penulis: Meuthia et al., (2020)	<i>facilitating conditions, long time orientation, performance expectancy, behavior intention, effort expectancy, power distance dan behavioral intention social influence,</i>	Populasi: UMKM wilayah Padang  Sampel: 128 UMKM wilayah Padang  Teknik Pengambilan Sampel: metode random sampling  Teknik Analisis Data: <i>SPSS</i>	<i>social influence, performance expectancy, power distance, effort expectancy</i> berpengaruh positif terhadap penggunaan uang elektronik
8	Penulis: Widyanto et al., (2020)	<i>hedonic motivation, performance expectancy, behavioral intention, effort expectancy, trust, social influence, perceived security, facilitating condition,</i>	Populasi: semua pemakai <i>mobile payment</i> pada wilayah Jabodetabek  Sampel: pemakai <i>mobile payment</i> pada wilayah Jabodetabek  Teknik Pengambilan Sampel:	<i>social influence, trust, hedonic motivation</i> berpengaruh positif pada <i>behavioral intention</i> . <i>effort expectancy</i> , persepsi keamanan, <i>performance expectancy</i> berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan.



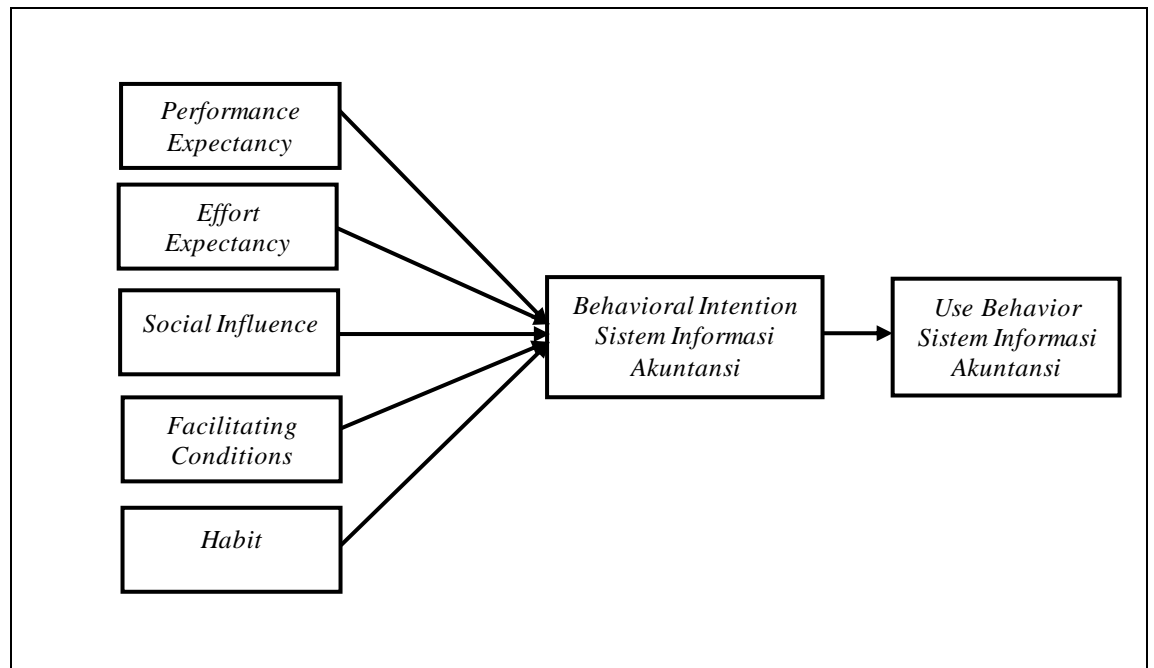
			<i>Quantitative method</i>	
			Teknik Analisis Data: <i>SEM-PLS</i>	
9	Penulis: Watmah et al., (2020)	<i>perceived ease of use, actual technology use, perceived usefulness, behavioral intention, performance expectancy, hedonic motivation, use behavior, effort expectancy, price value, social influence, habit, facilitating conditions,</i>	Populasi: semua pengguna dompet digital Sampel: pengguna dompet digital Teknik Pengambilan Sampel: - Teknik Analisis Data: <i>Smart PLS</i>	inovasi, manfaat dompet digital, rekomendasi dari penggunaan dompet digital, faktor sosial, kepuasan pengguna berpengaruh positif terhadap menggunakan layanan dompet digital.
10	Penulis : Saadah et al., (2022)	<i>facilitating condition, price value, performance expectancy, use behavior, effort expectancy, habit social influence, hedonic motivation,</i>	Populasi : UMKM binaan di Kota Semarang Sampel : 282 responden UMKM di kota Semarang Teknik Pengambilan Sampel : regresi linear berganda Teknik Analisis Data : <i>SPSS</i>	<i>facilitating condition</i> berpengaruh negatif pada <i>use behavior</i> . <i>social influence, habit, performance expectancy, hedonic motivation, effort expectancy, price value,</i> berpengaruh positif pada <i>use behavior</i> .
11	Penulis : Armansyah, (2021)	<i>facilitating condition, trust of internet, performance expectancy,</i>	Populasi : pelajar di Indonesia pengguna	<i>price value, performance expectancy</i> berpengaruh positif pada <i>behavioral</i>

		<i>price value, usage behavior, habit, effort expectancy, trust of intermediary, social influence, behavioral intention, herd behavior, hedonic motivation</i>	<i>Mobile Payment</i>  Sampel : 355 pelajar di Indonesia pengguna <i>Mobile Payment</i>  Teknik Pengambilan Sampel : -  Teknik Analisis Data : <i>PLS-SEM</i>	<i>intention. behavioral intention</i> berpengaruh positif pada <i>herd behavior</i> serta <i>user behavior</i> sebagai bentuk penyimpanan <i>financial behavior</i> berpengaruh positif terhadap <i>performance expectations</i>
12	Penulis : Prabowo & Widodo, (2021)	<i>behavior intention, performance expectancy, adoption, effort expectancy, hedonic motivation, social influence, trust, facilitating condition,</i>	Populasi : generasi muda pemakai <i>mobile payment</i> generasi di wilayah Bandung  Sampel : 385 responden  Teknik Pengambilan Sampel : <i>non-probability</i> dengan pendekatan <i>convenience sampling</i>  Teknik Analisis Data : <i>SEM</i>	<i>trust, effort expectancy, hedonic motivation, performance expectancy, social influence</i> berpengaruh negatif pada <i>behaviour intention</i> . <i>trust, effort expectancy</i> berpengaruh positif pada <i>performance expectancy</i> . <i>behaviour intention, facilitating condition</i> berpengaruh positif <i>adoption</i> .
13	Penulis : Saputri et al., (2021)	<i>performance expectancy, behavioral intention, effort expectancy, hedonic motivation,</i>	Populasi : Mahasiswa Politeknik Negeri Padang  Sampel : Mahasiswa	<i>performance expectancy, , facilitating conditions, effort expectancy, hedonic motivation, social influence,</i>

		<i>social influence, habit, facilitating conditions,</i>	Politeknik Negeri Padang pemakai <i>e-commerce</i>  Teknik Pengambilan Sampel : <i>non probability sampling</i>  Teknik Analisis Data : analisis regresi linear berganda	<i>habit</i> berpengaruh positif pada <i>behavioral intention</i>
14	Penulis : Achiriani & Hasbi, (2021)	<i>performance expectancy, effort expectancy, social influence, perceived risk, perceived cost, behavioral intention</i> pada pengguna Dompot Digital Dana di Indonesia	Populasi : pemakai aplikasi Dana di Indonesia  Sampel : -  Teknik Pengambilan Sampel : <i>sampling non probability</i>  Teknik Analisis Data : <i>Structural Equation Modeling (SEM)</i>	<i>perceived cost, effort expectancy, social influence, perceived risk, perceived cost</i> berpengaruh positif terhadap <i>behavioral intention</i>

## 2.6 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir disini bertujuan mempermudah suatu analisis untuk dipecahkan. Kerangka konseptual akan dibuat dibawah ini :



**Gambar 2. 5 Kerangka Konseptual**

Dengan kerangka konseptual tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Conditions*, *Habit* sebagai variabel independen yang dipengaruhi oleh variabel dependen yang digunakan yaitu *Use Behavior*.

## **2.7 Hipotesis**

### **2.7.1 Pengaruh *Performance Expectancy* terhadap *Behavioral Intention* Sistem Informasi Akuntansi**

*Performance Expectancy* adalah sejauh mana pengetahuan pemakai bahwa sistem dapat untuk menolong mengembangkan sebuah kemampuan seseorang (Chiu & Wang, 2008). Semakin pemakai merasakan aplikasi yang dipergunakan bermanfaat, semakin besar kepuasan yang akan diperolehnya dari pemakaian tersebut. Venkatesh et al., (2003) pada penelitiannya

mengungkapkan variabel *performance expectancy* berpengaruh signifikan pada *behavioral intention* sistem informasi.

Hasil tersebut sama halnya dengan ditemukannya dalam penelitian Wardani & Masdiantini, (2022) *performance expectancy* berpengaruh positif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini disebabkan pemakai merasa pemakaian pada QRIS sangat bermanfaat bagi pengguna karena dapat melakukan transaksi pembayaran lebih cepat dan mudah, serta dapat meningkatkan produktivitas pengguna.

Prabowo & Widodo, (2021) mengungkapkan *performance expectancy* berpengaruh positif pada *behaviour intention*. Hasil ini disebabkan pada layanan ini mempunyai kinerja yang baik dan dapat digunakan oleh semua orang dengan jangkauan yang luas dan juga meningkatkan *awareness* penggunaan tentang manfaat dan kemudahan layanan aplikasi Jenius *Connect*.

Dilarbo et al., (2020) mengungkapkan *performance expectancy* berpengaruh positif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini disebabkan karena dapat menunjukkan bahwa konsumen menggunakan *Mobile Payment*, karena konsumen merasakan manfaat dan kemudahan dalam menggunakan *Mobile Payment*.

Meuthia et al., (2020) mengungkapkan *performance expectancy* berpengaruh positif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini disebabkan dengan adanya para pemakai telah menyadari manfaat menggunakan uang elektronik sebagai salah satu alternatif pembayaran.

*Performance expectancy* dapat ditingkatkan dengan *behavioral intention*. Apabila suatu sistem dapat mengembangkan suatu kemampuan serta kemanfaatannya maka pemakai merasa terbantu sehingga dapat timbul rasa niat untuk memakai sistem tersebut. Maka hipotesisnya sebagai berikut.

**H1 : *Performance Expectancy* memiliki pengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* Sistem Informasi Akuntansi**

### **2.7.2 Pengaruh *Effort Expectancy* terhadap *Behavioral Intention* Sistem Informasi Akuntansi**

Venkatesh et al., (2012) semakin lengkap suatu sistem didalam sebuah teknologi maka dapat dikatakan akan dapat semakin mengecil suatu keinginan pemakai sistem dengan memakai ulang suatu sistem. *Effort expectancy* dapat menghasilkan suatu hasil pada minat pemakai untuk dapat memakai ulang sebuah sistem, semakin rendah suatu upaya yang wajib dijalankan untuk memakai sebuah aplikasi *mobile payment* maka dalam hal ini makin tinggi suatu keinginan pemakai untuk dapat memakai kembali suatu teknologi tersebut.

Penelitian oleh Wardani & Masdiantini, (2022) mengungkapkan *effort expectancy* berpengaruh positif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini disebabkan responden pada penelitian ini merasakan kemudahan transaksi melalui QRIS karena penggunaannya sangat mudah untuk dipelajari dan digunakan, sehingga pengguna bisa terampil dalam menggunakan QRIS.

Dilarbo et al., (2020) mengungkapkan *effort expectancy* berpengaruh positif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini disebabkan karena

konsumen merasa tidak membutuhkan upaya yang terlalu berat dalam menggunakan teknologi, maka akan muncul niat untuk menggunakan teknologi aplikasi *Mobile Payment*.

Dewi & Yadnyana, (2017) mengungkapkan *effort expectancy* berpengaruh positif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini disebabkan karena wajib pajak merasa bahwa apabila kemudahan dirasakan dalam penggunaan sistem *e-Filing* maka respon wajib pajak semakin positif dalam penggunaan *e- Filing*, sehingga mendorong wajib pajak tersebut menggunakan *e-Filing* secara terus-menerus.

*Effort expectancy* memiliki keterkaitan dengan *behavioral intention* Semakin mudah teknologi dipergunakan menurut pengertian pemakai, semakin tinggi kemungkinan pemakai akan memiliki niat untuk memakai sistem tersebut. Dari uraian diatas, maka hipotesisnya sebagai berikut.

**H2 : *Effort Expectancy* memiliki pengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* Sistem Informasi Akuntansi**

### **2.7.3 Pengaruh *Social Influence* terhadap *Behavioral Intention* Sistem Informasi Akuntansi**

Zhou, (2014) mengatakan *social influence* mempunyai suatu dampak relevan pada suatu keinginan supaya dapat memakai ulang sebuah sistem. Semakin tinggi suatu *social influence* dari pemakaian sebuah sistem maka dapat dikatakan semakin tinggi juga sebuah niat untuk dapat memakai ulang sebuah sistem.

Penelitian oleh Dilarbo et al., (2020) mengatakan *social influence* berpengaruh positif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini disebabkan ketika orang-orang terdekat dan yang dianggap penting menggunakan suatu teknologi, maka akan muncul niat dari orang terdekat lainnya untuk menggunakan suatu teknologi aplikasi *Mobile Payment*.

Indah & Agustin, (2019) mengatakan *social influence* berpengaruh positif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa banyaknya orang sekitar yang juga menggunakan produk *mobile payment* yang sama, adanya rekomendasi dari orang terdekat, dapat menambah rasa percaya diri di lingkungan sosial, dan pengaruh dari media massa mampu mempengaruhi niat menggunakan Go-Pay.

Dewi & Yadnyana, (2017) mengatakan *social influence* berpengaruh positif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil tersebut disebabkan wajib pajak mau menggunakan *e-Filing* karena pengaruh dari teman, rekan kerja maupun saudara, dan hal tersebut akan mempengaruhi minat wajib pajak orang pribadi dalam menggunakan *e-Filing* secara terus-menerus.

*Social influence* memiliki keterkaitan dengan *behavioral intention*, pengaruh sosial dapat berasal dari lingkungan sosial misalnya keluarga serta teman. Apabila seseorang terpengaruh oleh lingkungannya untuk memakai teknologi tersebut maka niat untuk memakai teknologi semakin tinggi. Maka hipotesisnya sebagai berikut.

**H3 : *Social Influence* memiliki pengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* Sistem Informasi Akuntansi**



#### **2.7.4 Pengaruh *Facilitating Conditions* terhadap *Behavioral Intention* Sistem Informasi Akuntansi**

(Rosnidah et al., 2018) mengatakan suatu pemakai yang dapat mempunyai suatu kesempatan untuk dapat memakai sebuah fasilitas yang menunjang untuk lebih berkeinginan mempunyai sebuah niat yang tinggi untuk dapat memakai kembali sebuah sistem. Semakin banyak suatu *facilitating condition* yang dapat mendukung terkait adanya pemakain sistem maka semakin tinggi juga suatu niat pemakai untuk dapat memakai kembali sebuah sistem.

Pada penelitian Dilarbo et al., (2020) mengungkapkan *facilitating conditions* berpengaruh positif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini disebabkan kondisi difasilitasi sebagai panduan, bantuan, dan pelatihan yang memadai untuk digunakan dan dapat mendukung kelancaran menggunakan suatu teknologi pada *mobile payment*.

Gupta & Arora, (2019) mengungkapkan *facilitating conditions* berpengaruh positif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini disebabkan adanya dukungan pelanggan yang cepat dan tanpa kerumitan dari organisasi-organisasi ini yang memberikan prioritas utama penanganan keluhan konsumen dan menghasilkan berita positif dari mulut ke mulut.

Dewi & Yadnyana, (2017) mengungkapkan *facilitating conditions* berpengaruh positif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini didukung apabila pembayar pajak memiliki kendali yang diperlukan untuk

menggunakan *e-Filing*, pembayar pajak telah disediakan sarana khusus yaitu internet dalam menggunakan *e-Filing*.

Dalam hal ini *facilitating condition* dapat mempengaruhi kecenderungan pemakai untuk memakai teknologi. Apabila seseorang merasa bahwa kondisi fasilitas sudah memadai untuk memakai teknologi, maka kemungkinan besar pemakai akan memiliki niat yang lebih besar untuk memakai teknologi tersebut. Maka hipotesisnya sebagai berikut.

**H4 : *Facilitating Conditions* memiliki pengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* Sistem Informasi Akuntansi**

#### **2.7.5 Pengaruh *Habit* terhadap *Behavioral Intention* Sistem Informasi Akuntansi**

Pengguna sebuah teknologi yang mempunyai suatu kebiasaan dalam memakai sebuah teknologi informasi biasanya dapat membangun suatu *habit* yang mana dapat mempengaruhinya akan memakai sebuah sistem informasi (Amoroso & Chen, 2017). Suatu *habit* memakai sistem akan memotivasi niat akan memakai sebuah sistem.

Hasil penelitian Maharani, (2021) mengatakan bahwa *habit* berpengaruh positif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini didukung dengan kemampuan menggunakan teknologi yang lebih mudah ditangkap oleh generasi z menjadikan mereka lebih mudah menggunakan teknologi tanpa harus melakukan pembelajaran secara formal terlebih dahulu.

Saputri et al., (2021) mengatakan bahwa *habit* berpengaruh positif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini menunjukkan bahwa

mahasiswa Politeknik Negeri Padang bertransaksi pada *e-commerce* disebabkan karena kecenderungan untuk menggunakan teknologi dan melakukan sesuatu bersifat instan.

Gupta & Arora, (2019) mengatakan bahwa *habit* berpengaruh positif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini disebabkan bahwa mayoritas konsumen telah mengoperasikan sistem pembayaran seluler lebih dari tiga kali sebulan dan antara dua dan tiga tahun.

Dalam hal ini, *habit* merupakan tindakan yang dilakukan secara otomatis tanpa memerlukan pemikiran dari pemakai, ketika seseorang memiliki kebiasaan dalam memakai teknologi, maka kemungkinan besar pemakai akan cenderung untuk terus memakai teknologi tersebut. Maka hipotesisnya sebagai berikut.

**H5 : *Habit* memiliki pengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* Sistem Informasi Akuntansi**

#### **2.7.6 Pengaruh *Behavioral Intention* terhadap *Use Behavior* Sistem Informasi Akuntansi**

Memuncaknya tingkat *behavioural intention* dapat mempengaruhi suatu pemakaian sistem (Venkatesh et al., 2003). *Behavioural intention* dapat diartikan keinginan manusia dalam hal memakai teknologi di yang akan datang. *Behavioural intention* juga mempunyai suatu hubungan langsung serta relevan terhadap suatu karakter aktual (*Use behaviour*) pada pemakai sebuah teknologi (Venkatesh et al., 2003). Dengan demikian, semakin tinggi *behavioral intention* maka semakin tinggi *use behavior*.

Pada penelitian Dilarbo et al., (2020) mengungkapkan bahwa *behavioural intention* berpengaruh positif pada *use behavior*. Hasil ini disebabkan karena yang bisa mengoperasikan aplikasi *Mobile Payment* baik pada usaha dagang maupun usaha jasa yang mengadopsi aplikasi atau metode pembayaran *Mobile Payment*.

Gupta & Arora, (2019) mengungkapkan bahwa *behavioural intention* berpengaruh positif pada *use behavior*. Hasil ini adanya dukungan pelanggan yang cepat dan tanpa kerumitan dari organisasi-organisasi ini yang memberikan prioritas utama penanganan keluhan konsumen dan menghasilkan berita positif dari mulut ke mulut.

Indah & Agustin, (2019) mengungkapkan bahwa *behavioural intention* berpengaruh positif pada *use behavior*. Hasil ini disebabkan fitur-fitur/layanan yang ditawarkan agar layanan dapat diperbarui sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan tetap memberikan potongan harga kepada pengguna yang melakukan pembayaran dengan Go-Pay.

Dalam hal ini, *behavioral intention* untuk memakai teknologi akan mempengaruhi *use behavior*. Apabila pemakai memiliki niat yang kuat untuk memakai teknologi, maka kemungkinan besar pemakai akan memakai teknologi tersebut dengan konsisten maupun dengan lebih sering. Maka hipotesisnya sebagai berikut.

**H6. *Behavioral Intention* memiliki pengaruh positif terhadap *Use Behavior***  
**Sistem Informasi Akuntansi**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Metode kuantitatif dapat dikatakan sebagai metode yang dipergunakan dalam penelitian ini. Sugiyono, (2014) metode penelitian kuantitatif dengan mengacu pada filsafat positivisme, dimana populasi atau sampel tertentu diteliti dengan teknik pengambilan sampel yang umumnya acak. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen penelitian dan analisis data bersifat kuantitatif/statistik, bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan

#### **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dijadwalkan akan dilaksanakan pada bulan Oktober 2022 setelah dikeluarkannya izin penelitian, dengan durasi sekitar satu bulan untuk pengumpulan data dan satu bulan lagi untuk pengolahan data, termasuk penyajian dalam bentuk laporan penelitian dan bimbingan. Lokasi penelitian ini akan berada pada wilayah Kabupaten Ngawi. Alasan pemilihan Kabupaten Ngawi sebagai lokasi penelitian karena didasarkan pada lokasi terjadinya gap fenomena dalam penelitian ini.

#### **3.3 Populasi Dan Sampel**

##### **3.3.1 Populasi**

Wilayah yang didalamnya terdiri atas objek-objek untuk dipergunakan observasi oleh pengamat dapat diartikan populasi (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini populasinya yaitu pelaku UMKM di Kabupaten Ngawi.

### 3.3.2 Sampel

Sugiyono, (2017) mengungkapkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang mencakup sebagian dari jumlah dan karakteristik yang ada di dalam populasi tersebut. Pada penelitian ini menggunakan sampel 150 pelaku UMKM di Kabupaten Ngawi yang menggunakan sistem informasi akuntansi berbasis digital (Gopay). Bailey dalam Mahmud, (2011) mendeskripsikan bahwa ukuran sampel yang diperlukan dalam penelitian memakai analisis data statistik minimal adalah 30.

Di buku Sugiyono, (2017) yang dikemukakan oleh Roscoe memberikan beberapa saran terkait jumlah sampel yang dapat digunakan pada suatu penelitian, yaitu:

1. 30-500 ialah untuk jumlah sampel layak
2. Setiap kategori paling sedikit 30 untuk sampel dibedakan dengan kategori.
3. Pada penelitian dengan multivariate untuk melakukan analisis, yang dipergunakan ialah paling sedikit 10 kali untuk total pada variabel penelitian. Untuk penelitian ini ada 7 variabel (independen, dependen, kausal) untuk itu total sampel yang dipergunakan ialah  $7 \times 10 = 70$ .

### 3.4 Teknik Pengambilan Sampel

*Non probability sampling* memakai teknik *purposive sampling* yang dipergunakan untuk penarikan sampel pada penelitian ini. Untuk pengambilan data dengan cara penentuan kriteria dinamakan *Purposive sampling*. Untuk kriteria yang dipergunakan ialah:

- a. Pelaku UMKM (pedagang makanan dan minuman) masih aktif beroperasi di Kabupaten Ngawi
- b. Pelaku UMKM (pedagang makanan dan minuman) di Kabupaten Ngawi yang mempunyai *smartphone* dan telah melakukan pembayaran serta transaksi menggunakan sistem informasi akuntansi berbasis digital (Gopay).

### **3.5 Data dan Sumber Data**

Data yang dipakai untuk penelitian ini adalah data primer yang mana data ini didapat dari hasil penyebaran kuesioner yang akan disampaikan secara langsung dan online dengan media *google form*. Instrumen yang dipakai pada penelitian ini adalah kuesioner yang akan disampaikan dengan cara langsung ke responden ataupun melalui *google form* kepada pelaku UMKM di Kabupaten Ngawi (dengan kategori pedagang makanan dan minuman).

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Data primer dengan hasil penyebaran kuesioner untuk responden adalah data yang dipergunakan. Cara kuesioner pada penelitian ini dipergunakan untuk teknik di pengumpulan data. Sugiyono, (2014) mengungkapkan kuesioner adalah salah satu instrumen yang dapat digunakan dalam pengumpulan data secara efektif dan efisien. Peneliti melakukan penyampaian kuesioner dengan langsung serta online menggunakan *google form* didalam penelitian yang dilakukan.

Instrumen dipakai dalam pengukuran variabel *Performance Expectation*, *Effort Expectation*, *Social Influence*, *Facilitating Condition*, *Habit*, *Behavioral*

*Intention, Use Behavioral* dengan memakai skala likert 5 poin (Prasetyo & Jannah, 2006). Berikut penjelasannya:

- a. Jawaban Sangat Setuju (SS) diberi skor 5.
- b. Jawaban Setuju (S) diberi skor 4.
- c. Jawaban Netral (N) diberi skor 3.
- d. Jawaban Tidak Setuju (TS) diberi skor 2.
- e. Jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1.

### 3.7 Variabel Penelitian

Variabel yang pada tingkatannya dipengaruhi oleh variabel bebas dinamakan variabel terikat (Sugiyono, 2017). Untuk dipergunakan pada penelitian ini terkait variabel terikat ialah *use behavior* sistem informasi akuntansi bagi pelaku UMKM di Kabupaten Ngawi. Perilaku pengguna ialah perilaku atau minat seseorang yang dapat dilihat dari ekspresinya.

Variabel bebas adalah variabel yang mempunyai pengaruh pada variabel terikat tersebut (Sugiyono, 2017). Untuk penelitian ini memakai *performance expectation, effort expectation, social influence, facilitating condition, dan habit* sebagai variabel bebas. Kemudian pada penelitian ini, variabel kausal yang digunakan adalah *behavioural intention* sistem informasi akuntansi.

### 3.8 Definisi Operasional Variabel

Tabel 3. 1 Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi Variabel	Indikator	Skala
<i>Performance Expectation</i>	sejauh mana pengetahuan pemakai sistem dapat untuk menolong bahwa sistem dapat untuk menolong	1. <i>Perceived Usefulness</i> 2. <i>Extrinsic Motivation</i> 3. <i>Relative advantage</i> 4. <i>Outcome Expectation</i>	<i>Likert</i>



	mengembangkan sebuah kemampuan seseorang  Chiu & Wang, (2008)	Gupta & Arora, (2019)	
<i>Effort Expectation</i>	sedalam mana pemakai sistem percaya bahwa pemakai sistem akan mudah serta tidak memakai usaha yang tinggi  Venkatesh et al., (2003)	1. <i>Perceived Ease of Use</i> 2. <i>Ease of use</i>  Gupta & Arora, (2019)	<i>Likert</i>
<i>Social Influence</i>	pengaruh yang diberikan oleh masyarakat di sekitar individu terhadap persepsi dan niat individu untuk memakai teknologi  Venkatesh et al., (2003)	1. <i>Subjective Norm</i> 2. <i>Social Factors</i>  Gupta & Arora, (2019)	<i>Likert</i>
<i>Facilitating Condition</i>	kedudukan suatu kenyamanan individu untuk dapat memakai suatu teknologi dengan dukungan organisasi serta infrastruktur teknis  Venkatesh et al., (2012)	1. <i>Perceived Behavioral Control</i> 2. <i>Compatibility</i> 3. <i>Facilitating Conditions</i>  Gupta & Arora, (2019)	<i>Likert</i>
<i>Habit</i>	Kecenderungan pemakai sebuah sistem dengan pasti dikarenakan telah terbiasa menggunakan teknologi tersebut sebelumnya	1. <i>Frequency of Prior Behavior</i> 2. <i>Comprehensiveness of usage</i> 3. <i>Stable context</i> 4. <i>Satisfaction</i>  Gupta & Arora, (2019)	<i>Likert</i>

	Venkatesh et al., (2012)		
<i>Behavioral Intention</i>	Keberterimaan pengguna dapat diwakilkan oleh niat adopsi  Venkatesh et al., (2003)	1. <i>Attitude toward the behavior</i> 2. <i>Subjective norm concerning that behavior</i>  Gupta & Arora, (2019)	<i>Likert</i>
<i>Use Behavior</i>	Ukuran pengguna pada penggunaan teknologi informasi  Venkatesh et al., (2003)	1. <i>Usage time</i> 2. <i>Usage frequency</i> 3. <i>Use variety</i>  Gupta & Arora, (2019)	<i>Likert</i>

### 3.9 Teknik Analisis Data

Pada penelitian yang dilakukan, digunakan metode analisis *Partial Least Square-Structural Equation Modelling (PLS-SEM)*, yang diartikan suatu teknik analisis yang biasanya dipakai untuk penelitian yang melibatkan data nonlinier. PLS adalah salah satu metode analisis yang sering disebut sebagai "*soft modeling*" sebab teknik ini tidak bergantung pada asumsi-asumsi *OLS (Ordinary Least Squares)* regresi seperti distribusi normalitas multivariat dari data dan masalah multikolinieritas antar variabel eksogen (Ghozali & Latan, 2015).

Dua sub model pengukuran yang dimiliki oleh *PLS-SEM* yaitu *inner* model atau model struktural dan *outer* model atau model pengukuran. Variabel *manifest* atau *observed* merepresentasi variabel *laten* untuk diukur ialah penjelasan dari model pengukuran. Metode PLS-SEM sangat cocok dipakai pada penelitian yang memiliki keterbatasan data, seperti pada penelitian ini

dengan jumlah sampel yang relatif sedikit. Metode *PLS-SEM* juga meliputi tiga uji, yaitu uji validitas, uji reliabilitas, dan uji hipotesis.

Abdilah & Jogiyanto, (2015) mengungkapkan beberapa kelebihan *PLS-SEM* adalah kemampuannya untuk menangani data non linier dan non-normal. Selain itu, metode ini juga dapat mengatasi masalah multikolinieritas dan kecilnya ukuran sampel. Metode *PLS-SEM* juga memungkinkan peneliti untuk memeriksa hubungan sebab-akibat antar variabel laten dan manifest dengan lebih akurat. Dalam uji hipotesis, metode *PLS-SEM* dapat menguji semua hipotesis secara simultan dengan menggunakan teknik *bootstrap*, yang dapat memberikan kepercayaan yang lebih besar terhadap hasil penelitian. Oleh karena itu, *PLS-SEM* menjadi metode yang populer digunakan dalam penelitian bidang sosial, bisnis, dan ekonomi.

### **3.9.1 Analisis Statistika Deskriptif**

Metode analisis dilakukan oleh peneliti untuk menganalisis data penelitiannya agar diperoleh informasi yang teratur pada suatu kegiatan tertentu ialah dengan statistika deskriptif. Dalam suatu penelitian, ukuran yang biasanya digunakan yaitu: tendensi sentral (*median, modus dan mean*), dispersi (*varian serta standar deviasi*), koefisien korelasi antara variabel penelitian dan frekuensi. Analisis data menggunakan statistika deskriptif ini memberikan deskripsi suatu data yang dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*), nilai terendah (*minimum*), nilai terbesar (*maksimum*), standar deviasi, interval data (*range*), jumlah (*sum*), dan *skewness* (kemencengan distribusi) (Ghozali, 2013).

### 3.9.2 Uji Instrumen Data (*Outer Model*)

#### 1. Uji Validitas

Pada uji ini dibagi menjadi dua kategori ialah validitas internal serta validitas eksternal. Validitas eksternal menunjukkan bahwa hasil dari suatu penelitian memiliki keabsahan yang dapat digeneralisasikan ke semua objek, situasi, dan waktu yang berbeda. Validitas internal mengacu pada kemampuan instrumen penelitian untuk mengukur apa yang seharusnya diukur dari suatu konsep atau variabel yang sedang diteliti (Abdilah & Jogiyanto, 2015). Pada SEM-PLS, apabila pada pengujian *discriminant validity convergent validity* tercapai maka dapat dipastikan dengan hasil valid.

##### a. *Convergent Validity*

Uji ini dipakai untuk mengevaluasi apakah data yang dipakai dinyatakan tidak valid atau valid. Hasil pada *loading factor* dipergunakan sebagai batasan hasil yang dicapai dengan harapan nilai diatas 0,5 dan untuk bagusnya apabila nilai tersebut diatas 0,7 (Abdilah & Jogiyanto, 2014).

##### b. *Discriminant Validity*

Untuk meyakinkan capaian dari *convergent validity* dapat mempergunakan *discriminant validity*. *Discriminant validity* terpenuhi apabila 2 instrumen berbeda mengukur 2 konstruk dengan dugaan tidak seirama mendapatkan nilai dengan tidak seirama. *Cross loading* serta perbandingan akar AVE ialah untuk pengujian *discriminant validity*.

Untuk aturannya *cross loading* di *discriminant validity* diharapkan diatas 0,7, serta akar AVE diharapkan diatas 0,5 apabila nilai yang diharapkan kurang dari diatas 0,5 hasil yang ada tetap dipakai dikarenakan hasilnya dinyatakan valid. Akar AVE sebagai perbandingan pada model (Abdilah & Jogiyanto, 2014).

Tabel 3. 2 Parameter Uji Validitas dalam Model Pengukuran PLS

Uji Validitas	Parameter	<i>Rule of Thumbs</i>
Konvergen	<i>Factor loading</i>	diatas 0,7
	<i>Average variance extracted (AVE)</i> <i>Communality</i>	diatas 0,5
Diskriminan	Akar AVE dan Korelasi variabel Laten	Akar AVE > Korelasi variabel Laten
	<i>Cross loading</i>	diatas 0,7 di satu variabel

Sumber: Diadaptasi dari Chin (1995)

## 2. Uji Reliabilitas

Untuk mengukur suatu konsistensi internal alat ukur pada penelitian dinamakan uji reliabilitas. Uji ini mencerminkan tingkat konsistensi ketepatan serta akurasi pada alat ukur. Dua macam uji yaitu *cronbach's alpha* dan *composite reliability* (Abdilah & Jogiyanto, 2014).

### a. *Composite Reliability*

*Composite reliability* dipergunakan sebagai pengukuran suatu nilai aslinya reliabilitas suatu konstruk serta dianggap lebih bagus pada mengestimasi konsistensi internal. Nilai yang diinginkan adalah diatas 0,7 walaupun nilai 0,6 bisa digunakan. Apabila validitas konstruk telah terpenuhi maka uji konsistensi ini dapat dilanjutkan, dikarenakan

konstruk yang dikatakan valid ialah konstruk reliabel dapat dikatakan sebagai konstruk valid, akan tetapi dapat dikatakan belum tentu valid untuk konstruk reliabel (Abdilah & Jogiyanto, 2014).

*b. Cronbach's Alpha*

*Cronbach's alpha* dapat dipakai sebagai instrumen pengukuran dan sebagai reliabilitas dari skala tersebut dengan nilai yang diinginkan adalah diatas 0,7 (Abdilah & Jogiyanto, 2014).

### **3.9.3 Uji Model Struktural (*Inner Model*)**

#### **1. Uji Hipotesis**

Pengujian hipotesis pada PLS-SEM dilakukan untuk mengevaluasi seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam model. *Rule of thumbs* untuk menentukan signifikansi hipotesis pada PLS-SEM yaitu dengan melihat nilai *t-statistic* dan *p-value*. Jika nilai *t-statistic* lebih besar dari 1,64 atau 1,96, dan *p-value* lebih kecil dari 0,01, 0,05, atau 0,10 maka hipotesis dapat dikatakan signifikan. Namun, jika *p-value* lebih besar dari 0,10 maka hipotesis tidak signifikan. *PLS-SEM* juga dapat digunakan untuk uji hipotesis multigroup, yaitu pengujian hipotesis pada kelompok-kelompok data yang berbeda untuk melihat apakah model yang sama dapat diterapkan pada kelompok tersebut atau tidak (Abdilah & Jogiyanto, 2014).

## BAB IV

### ANALISIS DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Pengujian dan Hasil Analisis Data

##### 4.1.1 Analisis Deskriptif Responden

Hal ini menggunakan kuesioner dengan di dalamnya terdiri dari serangkaian pernyataan dengan kondisi tertulis kemudian diberikan pada responden. Hasilnya berupa tanggapan responden telah mencakup data variabel bebas, variabel terikat. Variabel *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, dan *habit* sebagai variabel bebas. *Use Behaviorl* sebagai variabel terikat.

Variabel penelitian dideskripsikan kemudian diuji pengaruh variabel X pada variabel Y menggunakan sampel sebanyak 150 responden UMKM di Kabupaten Ngawi yang telah memenuhi kriteria tertentu. Responden yang dipakai ialah yaitu UMKM dengan melakukan transaksi suatu sistem informasi akuntansi berbasis digital (Gopay). Selain data tanggapan atas pernyataan variabel penelitian, peneliti juga memperoleh informasi mengenai identitas dan karakteristik dari responden yang menanggapi kuesioner tersebut. Berikut penjelasan terkait identitas responden berdasarkan pengisian kuesioner, jenis kelamin, usia, jenis usaha, omzet per tahun, lama beroperasi, jumlah karyawan, lama penggunaan, dan alasan penggunaan:

Tabel 4. 1 Deskriptif Responden

No		Jumlah Responden	Persentase
<b>Pengisian Kuesioner</b>			
1	Dengan Google Form	63	42%
2	Dengan Kuesioner Tertulis	87	58%
Jumlah		150	100%
<b>Status</b>			
1	Laki – Laki	38	25,3%
2	Perempuan	112	74,7%
Jumlah		150	100%
<b>Usia</b>			
1	17 – 20 tahun	7	4,7%
2	21 – 30 tahun	66	44%
3	31 – 40 tahun	17	11,3%
4	41 – 50 tahun	45	30%
5	51 – 60 tahun	15	10%
Jumlah		150	100%
<b>Jenis Usaha</b>			
1	Makanan	57	38%
2	Minuman	14	9,3%
3	Makanan dan Minuman	79	52,7%
Jumlah		150	100%
<b>Omzet Per Tahun</b>			
1	Kurang dari 50 juta per tahun	142	94,7%
2	100 juta sampai 200 juta per tahun	6	4%
3	300 juta sampai 500 juta per tahun	2	1,3%
4	Lebih dari 500 juta per tahun	0	0%
Jumlah		150	100%
<b>Lama Beroperasi</b>			
1	< 1 tahun	31	20,7%
2	1 – 5 tahun	47	31,3%
3	> 5 tahun	72	48%
Jumlah		150	100%
<b>Jumlah Karyawan</b>			
1	1 – 5 orang	148	98,7%
2	6 – 10 orang	2	1,3%
3	11 – 50 orang	0	0%
4	51 – 90 orang	0	0%
5	> 90 orang	0	0%
Jumlah		150	100%
<b>Lama Penggunaan</b>			
1	< 1 tahun	64	42,7%
2	1 – 2 tahun	63	42%



3	2 – 3 tahun	23	15,3%
4	> 3 tahun	0	0%
Jumlah		150	100%
<b>Alasan Penggunaan</b>			
1	Keamanan	50	33,3%
2	Lebih mudah diakses daripada uang tunai	57	38%
3	Lebih mudah untuk mencatat transaksi	32	21,3%
4	Akses lebih cepat ke akun	11	7,4%
Jumlah		150	100%

(Sumber : Data yang diolah, 2023)

a. Data Responden Berdasarkan Pengisian Kuesioner

Berdasarkan hasil yang ada menunjukkan responden dikategorikan menjadi dua, yaitu pengisian kuesioner dengan *google form* dan dengan kuesioner tertulis. Tercatat keseluruhan digunakan sebanyak 150 responden yang terbentuk oleh 63 orang atau sebanyak 42% pengisian kuesioner dengan *google form* dan 87 orang atau sebanyak 58% pengisian kuesioner dengan tertulis. Data ini menunjukkan bahwa responden terbanyak yang menanggapi kuesioner ini adalah pengisian dengan kuesioner tertulis yaitu sebanyak 58%.

b. Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Hasil tersebut menunjukkan responden terbentuk dengan dua kategori, yaitu perempuan serta laki-laki. Tercatat keseluruhan digunakan sebanyak 150 responden yang terdiri dari 38 orang atau sebanyak 25,3% dengan jenis kelamin laki-laki serta 112 orang atau sebanyak 74,7% dengan jenis kelamin perempuan. Data ini menunjukkan bahwa responden terbanyak yang menanggapi kuesioner ini adalah perempuan yaitu sebanyak 74,7%.

c. Data Responden Berdasarkan Usia

Hasil tersebut menyatakan perbedaan dalam responden dengan 5 kelompok yaitu 17 - 20 tahun, 21 - 30 tahun, 31 - 40 tahun, 41 - 50 tahun dan 51 - 60 tahun. Tercatat keseluruhan digunakan sebanyak 150 responden yang terdiri dari 7 orang atau sebanyak 4,7% dengan umur 17 - 20 tahun, 66 orang atau sebanyak 44 % dengan umur 21 - 30 tahun, 17 orang atau sebanyak 11,3% berumur 31 - 40 tahun, 45 orang atau sebanyak 30% berumur 41 - 50 tahun dan 15 orang atau sebanyak 10% berumur 51 - 60 tahun. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden terbanyak yang menanggapi kuesioner ialah responden dengan umur 21 - 30 thn dengan angka 44%.

d. Data Responden Berdasarkan Jenis Usaha

Hasil tersebut menyatakan perbedaan dalam responden dengan 3 kelompok adalah makanan, minuman, makanan dan minuman. Tercatat keseluruhan digunakan sebanyak 150 responden yang terdiri dari 57 orang atau dengan nilai 38% dengan jenis usaha makanan, 14 orang atau sebanyak 9,3% dengan jenis usaha minuman, 79 orang atau sebanyak 52,7% dengan jenis usaha makanan dan minuman. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden terbanyak yang menanggapi kuesioner penelitian ini adalah responden dengan kelompok jenis usaha minuman serta makanan dengan angka 52,7%.

e. Data Responden Berdasarkan Omzet Per Tahun

Hasil tersebut menyatakan perbedaan dalam responden dengan 4 kelompok yaitu kurang dari 50 juta per tahun, 100 juta sampai 200 juta per tahun, 300 juta sampai 500 juta per tahun, dan lebih dari 500 juta per tahun. Tercatat keseluruhan digunakan sebanyak 150 responden yang terdiri dari 142 orang atau sebanyak 94,7% beromzet kurang dari 50 juta per tahun, 6 orang atau sebanyak 4% beromzet 100 juta sampai 200 juta per tahun, 2 orang atau sebanyak 1,3% beromzet 300 juta sampai 500 juta per tahun, dan 0 orang atau sebanyak 0% beromzet lebih dari 500 juta per tahun. Hasil tersebut menandakan untuk responden terbanyak yang menanggapi kuesioner ialah responden beromzet <50 juta per tahun yaitu sebanyak 94,7%.

f. Data Responden Berdasarkan Lama Beroperasi

Hasil yang ada menyatakan perbedaan dalam responden dengan 3 kelompok ialah < 1 tahun, 1 – 5 tahun, > 5 tahun. Tercatat keseluruhan digunakan sebanyak 150 responden yang terdiri dari 31 orang atau sebanyak 20,7% dengan lama beroperasi < 1 tahun, 47 orang atau sebanyak 31,3% dengan lama beroperasi 1 – 5 tahun, 72 orang atau sebanyak 48% dengan lama beroperasi > 5 tahun. Hasil tersebut mengatakan responden terbanyak untuk menanggapi kuesioner ialah kelompok lama beroperasi > 5 tahun yaitu sebanyak 48%.

g. Data Responden Berdasarkan Jumlah Karyawan

Dengan hasil yang ada menyatakan perbedaan dalam responden dengan 5 kelompok ialah 1 – 5 orang, 6 – 10 orang, 11 - 50 orang, 51 – 90 orang, dan > 90 orang. Tercatat keseluruhan digunakan sebanyak 150 responden yang terdiri 148 orang atau sebanyak 98.7% dengan jumlah karyawan 1 – 5 orang, 2 orang atau sebanyak 1,3% dengan jumlah karyawan 6 – 10 orang, dan 0 orang atau sebanyak 0% dengan jumlah karyawan 11 – 50 orang, 51 – 90 orang, > 90 orang. Hasil tersebut mengatakan responden terbanyak untuk menanggapi kuesioner ialah kelompok jumlah karyawan 1 – 5 orang yaitu sebanyak 98,7%.

h. Data Responden Berdasarkan Lama Penggunaan

Hasil yang ada menyatakan perbedaan dalam responden dengan 4 kelompok ialah < 1 tahun, 1 – 2 tahun, 2 – 3 tahun, dan > 3 tahun. Tercatat keseluruhan digunakan sebanyak 150 responden yang terdiri 64 orang atau sebanyak 42,7% dengan lama penggunaan < 1 tahun, 63 orang atau sebanyak 42% dengan lama penggunaan 1 – 2 tahun, 23 orang atau sebanyak 15,3% dengan lama penggunaan 2 – 3 tahun, dan 0 orang atau sebanyak 0% dengan lama penggunaan > 3 tahun. Hasil tersebut mengatakan responden terbanyak untuk menanggapi kuesioner ialah dengan kelompok lama penggunaan < 1 tahun yaitu sebanyak 42,7%.

i. Data Responden Berdasarkan Alasan Penggunaan

Hasil yang ada menyatakan perbedaan dalam responden dengan 4 kelompok ialah keamanan, lebih mudah diakses daripada uang tunai, lebih

mudah untuk mencatat transaksi, dan akses lebih cepat ke akun. Tercatat keseluruhan digunakan sebanyak 150 responden yang terdiri 50 orang atau sebanyak 33,3% dengan alasan penggunaan keamanan, 57 orang atau sebanyak 38% dengan alasan penggunaan lebih mudah diakses daripada uang tunai, 32 orang atau sebanyak 21,3% dengan alasan penggunaan lebih mudah untuk mencatat transaksi, dan 11 orang atau sebanyak 7,4% dengan alasan penggunaan akses lebih cepat ke akun. Hasil tersebut mengatakan responden terbanyak untuk menanggapi kuesioner ialah dengan alasan penggunaan lebih mudah diakses daripada uang tunai dengan angka 38%.

#### **4.1.2 Analisis Deskriptif Variabel Penelitian**

Bagian ini akan disajikan hasil tanggapan responden yang akan memberikan gambaran tentang kondisi sub variabel yang diteliti. Data ini akan dianalisis secara deskriptif untuk mempermudah interpretasi oleh penulis. Pengkategorian data penelitian akan dilakukan dengan menggunakan perhitungan distribusi frekuensi dengan interval yang sama untuk setiap sub variabel yang diteliti. Hal ini bertujuan untuk memperjelas hasil pembahasan dan memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi pola-pola yang muncul dari data penelitian.

Variabel yang dipakai pada penelitian yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *habit*, *behavioral intention*, dan *use behavior*. Untuk mengukur variabel-variabel tersebut, disebarkan kuesioner kepada 150 responden dengan total 27 pernyataan.

Setiap pernyataan dijawab menggunakan skala 1-5, di mana setiap jawaban diberikan nilai antara 1 sampai 5.

Analisis statistik deskriptif sangat diperlukan dalam penelitian karena memberikan informasi tentang karakteristik data dan pola distribusinya. Melalui statistik deskriptif, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang tanggapan responden terhadap setiap item indikator dalam kuesioner. Dalam analisis ini, nilai rata-rata per variabel akan dikelompokkan ke dalam 5 kategori, yaitu :

- Sangat rendah / Sangat tidak setuju = 1,00 – 1,80
- Rendah / Tidak setuju = 1,81 – 2,60
- Sedang / Netral = 2,61 – 3,40
- Tinggi / Setuju = 3,41 – 4,20
- Sangat tinggi / Sangat setuju = 4,21 – 5,00

Interval dalam kategori di atas diperoleh dari perhitungan berikut:

$$\begin{aligned} \text{Interval} &= (\text{nilai maksimum} - \text{nilai minimum}) : \text{jumlah kategori} \\ &= (5-1) : 5 \\ &= 0,8 \end{aligned}$$

Tabel 4. 2 Deskriptif Variabel Penelitian

<i>Performance Expectancy</i>															
	1 (STS)		2 (TS)		3 (N)		4 (S)		5 (ST)		Mean	Min	Max	Stdev	Kategori
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%					
<b>PE 1</b>	2	1,33	4	2,67	22	14,67	79	52,67	43	28,67	4,047	1,000	5,000	0,811	Tinggi
<b>PE 2</b>	2	1,33	3	2,00	24	16,00	76	50,67	45	30,00	4,060	1,000	5,000	0,810	Tinggi
<b>PE 3</b>	2	1,33	4	2,67	24	16,00	68	45,33	52	34,67	4,093	1,000	5,000	0,851	Tinggi
<b>PE 4</b>	2	1,33	1	0,67	26	17,33	67	44,67	54	36,00	4,133	1,000	5,000	0,814	Tinggi
<b>Mean Variabel</b>											<b>4,083</b>			<b>Tinggi</b>	
<i>Effort Expectancy</i>															
<b>EE 1</b>	2	1,33	8	5,33	21	14,00	65	43,33	54	36,00	4,073	1,000	5,000	0,910	Tinggi

<b>EE 2</b>	2	1,33	1	0,67	23	15,33	64	42,67	60	40,00	4,193	1,000	5,000	0,814	Tinggi
<b>EE 3</b>	2	1,33	2	1,33	20	13,33	79	52,67	47	31,33	4,113	1,000	5,000	0,779	Tinggi
<b>EE 4</b>	2	1,33	6	4,00	28	18,67	62	41,33	52	34,67	4,040	1,000	5,000	0,901	Tinggi
<b>Mean Variabel</b>											<b>4,129</b>			<b>Tinggi</b>	
<b>Social Influence</b>															
<b>SI 1</b>	4	2,67	9	6,00	42	28,00	63	42,00	32	21,33	3,733	1,000	5,000	0,950	Tinggi
<b>SI 2</b>	3	2,00	6	4,00	32	21,33	71	47,33	38	25,33	3,900	1,000	5,000	0,893	Tinggi
<b>SI 3</b>	2	1,33	8	5,33	32	21,33	73	48,67	35	23,33	3,873	1,000	5,000	0,874	Tinggi
<b>SI 4</b>	2	1,33	6	4,00	48	32,00	47	31,33	47	31,33	3,873	1,000	5,000	0,947	Tinggi
<b>Mean Variabel</b>											<b>3,844</b>			<b>Tinggi</b>	
<b>Facilitating Conditions</b>															
<b>FC 1</b>	2	1,33	2	1,33	30	16,67	64	45,33	52	35,33	4,080	1,000	5,000	0,845	Tinggi
<b>FC 2</b>	2	1,33	2	1,33	25	16,67	68	45,33	53	35,33	4,120	1,000	5,000	0,824	Tinggi
<b>FC 3</b>	2	1,33	4	2,67	23	15,33	67	44,67	54	36,00	4,113	1,000	5,000	0,853	Tinggi
<b>FC 4</b>	2	1,33	2	1,33	33	22,00	61	40,67	52	34,67	4,060	1,000	5,000	0,858	Tinggi
<b>Mean Variabel</b>											<b>4,093</b>			<b>Tinggi</b>	
<b>Habit</b>															
<b>H 1</b>	2	1,33	7	4,67	31	20,67	50	33,33	60	40,00	4,060	1,000	5,000	0,954	Tinggi
<b>H 2</b>	4	2,67	5	3,33	36	24,00	44	29,33	61	40,67	4,020	1,000	5,000	1,010	Tinggi
<b>H 3</b>	3	2,00	4	2,67	36	24,00	61	40,67	46	30,67	3,953	1,000	5,000	0,912	Tinggi
<b>H 4</b>	2	1,33	7	4,67	32	22,67	61	40,67	46	30,67	3,947	1,000	5,000	0,915	Tinggi
<b>Mean Variabel</b>											<b>3,995</b>			<b>Tinggi</b>	
<b>Behavioral Intention</b>															
<b>BI 1</b>	2	1,33	2	1,33	32	21,33	54	36,00	60	40,00	4,120	1,000	5,000	0,879	Tinggi
<b>BI 2</b>	2	1,33	6	4,00	31	20,67	57	38,00	54	36,00	4,033	1,000	5,000	0,920	Tinggi
<b>BI 3</b>	2	1,33	4	2,67	28	18,67	54	36,00	62	41,33	4,133	1,000	5,000	0,899	Tinggi
<b>Mean Variabel</b>											<b>4,095</b>			<b>Tinggi</b>	
<b>Use Behavior</b>															
<b>UB 1</b>	2	1,33	3	2,00	30	20,00	45	30,00	70	46,67	4,187	1,000	5,000	0,912	Tinggi
<b>UB 2</b>	5	3,33	1	0,67	24	16,00	63	42,00	57	38,00	4,107	1,000	5,000	0,925	Tinggi
<b>UB 3</b>	5	3,33	1	0,67	21	14,00	73	48,67	50	33,33	4,080	1,000	5,000	0,891	Tinggi
<b>UB 4</b>	3	2,00	3	2,00	30	20,00	58	38,67	56	37,33	4,073	1,000	5,000	0,910	Tinggi
<b>Mean Variabel</b>											<b>4,111</b>			<b>Tinggi</b>	

a. Data Tanggapan Responden Variabel *Performance Expectancy* (X1)

Hasil tersebut menggambarkan ringkasan statistik deskriptif dari variabel *performance expectancy* yang diukur dalam kuesioner. Terdapat 150 responden yang mengisi kuesioner tersebut. Nilai minimum dari variabel *performance expectancy* adalah 1, yang menunjukkan bahwa tidak

ada responden yang sangat setuju dengan pernyataan yang diajukan. Sedangkan nilai maksimumnya adalah 5, yang menunjukkan bahwa semua responden pada kisaran tertinggi sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Standar deviasi dari variabel *performance expectancy* rendah dari *mean*. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keberagaman atau sebaran data pada variabel tersebut rendah.

Rata-rata tanggapan responden terhadap variabel ini mencapai 4,083, yang termasuk dalam kategori tinggi. Untuk itu dapat ditunjukkan mayoritas responden memiliki *performance expectancy* yang positif terhadap *behavioral intention* dapat diartikan bahwa responden memiliki keyakinan dan pandangan dasar bahwa *performance expectancy* merupakan suatu perilaku yang positif dan memiliki dampak (evaluasi) yang positif.

b. Data Tanggapan Responden Variabel *Effort Expectancy* (X2)

Hasil tersebut menggambarkan ringkasan statistik deskriptif dari variabel *effort expectancy* yang diukur dalam kuesioner. Terdapat 150 responden yang mengisi kuesioner tersebut. Nilai minimum dari variabel *effort expectancy* adalah 1, menggambarkan untuk tidak ada responden yang sangat setuju dengan pernyataan yang diajukan. Sedangkan nilai maksimumnya adalah 5, yang menunjukkan bahwa semua responden pada kisaran tertinggi sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Standar deviasi dari variabel *effort expectancy* rendah dari *mean*. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keberagaman atau sebaran data pada variabel tersebut rendah.



Rata-rata tanggapan responden terhadap variabel ini mencapai 4,129, yang termasuk dalam kategori tinggi. Untuk itu dapat ditunjukkan mayoritas responden memiliki *effort expectancy* yang positif terhadap *behavioral intention* dapat diartikan bahwa responden memiliki keyakinan dan pandangan dasar bahwa *effort expectancy* merupakan suatu perilaku yang positif dan memiliki dampak (evaluasi) yang positif.

c. Data Tanggapan Responden Variabel *Social Influence* (X3)

Hasil tersebut menggambarkan ringkasan statistik deskriptif dari variabel *social influence* yang diukur dalam kuesioner. Terdapat 150 responden yang mengisi kuesioner tersebut. Nilai minimum dari variabel *social influence* adalah 1, menggambarkan untuk tidak ada responden yang sangat setuju dengan pernyataan yang diajukan. Sedangkan nilai maksimumnya adalah 5, yang menunjukkan bahwa semua responden pada kisaran tertinggi sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Standar deviasi dari variabel *social influence* rendah dari *mean*. Data tersebut menunjukkan bahwa tingkat keberagaman atau sebaran data pada variabel tersebut rendah.

Rata-rata tanggapan responden terhadap variabel ini mencapai 3,844, yang termasuk dalam kategori tinggi. Sehingga dapat ditunjukkan mayoritas responden memiliki keyakinan mengenai pengaruh positif orang-orang di sekitarnya (lingkungan sosial) untuk melakukan niat penggunaan sistem informasi.

d. Data Tanggapan Responden Variabel *Facilitating Conditions* (X4)

Hasil tersebut menggambarkan ringkasan statistik deskriptif dari variabel *facilitating conditions* yang diukur dalam kuesioner. Terdapat 150 responden yang mengisi kuesioner tersebut. Nilai minimum dari variabel *facilitating conditions* ialah 1, menggambarkan untuk tidak ada responden yang sangat setuju dengan pernyataan yang diajukan. Sedangkan nilai maksimumnya adalah 5, yang menunjukkan bahwa semua responden pada kategori tertinggi sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

Data tersebut menyatakan variabel *facilitating conditions* standar deviasi seluruhnya berada di bawah nilai *mean*, menunjukkan bahwa tingkat variasi atau sebaran data untuk variabel ini relatif rendah. Selain itu, rata-rata respon dari responden terhadap variabel *facilitating conditions* secara keseluruhan berada pada kategori yang tinggi, dengan nilai sebesar 4,093. Sehingga dapat ditunjukkan mayoritas responden memiliki keyakinan mengenai pengaruh positif pada *facilitating conditions* untuk melakukan niat penggunaan sistem informasi.

e. Data Tanggapan Responden Variabel *Habit* (X5)

Hasil tersebut menggambarkan ringkasan statistik deskriptif dari variabel *habit* yang diukur dalam kuesioner. Terdapat 150 responden yang mengisi kuesioner tersebut. Nilai minimum dari variabel *habit* ialah 1, menggambarkan untuk tidak ada responden yang sangat setuju dengan pernyataan yang diajukan. Sedangkan nilai maksimumnya adalah 5, yang

menunjukkan bahwa semua responden pada kisaran tertinggi sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

Data tersebut mengatakan bahwa variabel *habit* memiliki sebaran data yang rendah, sebab keseluruhan nilai standar deviasi lebih rendah dari *mean*. Rata-rata tanggapan responden terhadap variabel *habit* secara keseluruhan menunjukkan kategori yang tinggi dengan nilai sebesar 3,995. Sehingga dapat ditunjukkan mayoritas responden memiliki keyakinan mengenai pengaruh positif pada *habit* untuk melakukan niat penggunaan sistem informasi.

f. Data Tanggapan Responden Variabel *Behavioral Intention*

Hasil tersebut menggambarkan ringkasan statistik deskriptif dari variabel *behavioral intention* yang diukur dalam kuesioner. Terdapat 150 responden yang mengisi kuesioner tersebut. Nilai minimum dari variabel *behavioral intention* adalah 1, menggambarkan untuk tidak ada responden yang sangat setuju dengan pernyataan yang diajukan. Sedangkan nilai maksimumnya adalah 5, yang menunjukkan bahwa semua responden pada kisaran tertinggi sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

Data variabel *behavioral intention*, standar deviasi seluruhnya berada di bawah nilai *mean*, menunjukkan bahwa tingkat variasi atau sebaran data untuk variabel ini relatif rendah. Rata-rata respon dari responden terhadap variabel *behavioral intention* secara keseluruhan berada pada kategori yang tinggi, dengan nilai sebesar 4,095. Sehingga dapat ditunjukkan mayoritas

responden memiliki keyakinan mengenai pengaruh positif pada *behavioral intention* untuk melakukan niat penggunaan sistem informasi.

g. Data Tanggapan Responden Variabel *Use Behavior* (Y)

Hasil tersebut menggambarkan ringkasan statistik deskriptif dari variabel *use behavior* yang diukur dalam kuesioner. Terdapat 150 responden yang mengisi kuesioner tersebut. Nilai minimum dari variabel *use behavior* adalah 1, menggambarkan untuk tidak ada responden yang sangat setuju dengan pernyataan yang diajukan. Sedangkan nilai maksimumnya adalah 5, yang menunjukkan bahwa semua responden pada kisaran tertinggi sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

Data variabel *use behavior*, standar deviasi seluruhnya berada di bawah nilai *mean*, menunjukkan bahwa tingkat variasi atau sebaran data untuk variabel ini relatif rendah. Rata-rata untuk respon dari responden terhadap variabel *use behavior* secara keseluruhan berada pada kategori yang tinggi, dengan nilai sebesar 4,111.

#### **4.1.3 Analisis Uji Instrumen Data (*Outer Model*)**

##### **1. Uji Validitas**

###### ***a. Convergent Validity***

Validitas konvergen dapat dievaluasi dengan memeriksa korelasi antara konstruk yang diukur dengan konstruk lain yang seharusnya berkaitan (konstruk serupa) atau dengan variabel yang diketahui memiliki hubungan yang kuat dengan konstruk yang diukur. Salah satu cara untuk menganalisis validitas konvergen adalah dengan memeriksa nilai *loading factor* dari

indikator-validitas dalam kuesioner yang diukur. > 0,7 ialah nilai yang dapat dinyatakan valid dalam *loading factor*.

Tabel 4. 3 *Loading Factor*

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Outer Loading</b>
<i>Performance Expectancy</i>	PE1	0,803
	PE2	0,861
	PE3	0,811
	PE4	0,787
<i>Effort Expectancy</i>	EE1	0,872
	EE2	0,850
	EE3	0,776
	EE4	0,739
<i>Social Influence</i>	SI1	0,755
	SI2	0,828
	SI3	0,811
	SI4	0,752
<i>Facilitating Conditions</i>	FC1	0,764
	FC2	0,870
	FC3	0,814
	FC4	0,774
<i>Habit</i>	H1	0,825
	H2	0,858
	H3	0,773
	H4	0,771
<i>Behavioral Intention</i>	BI1	0,850
	BI2	0,854
	BI3	0,858
<i>Use Behavior</i>	UB1	0,856
	UB2	0,881
	UB3	0,773
	UB4	0,784

(Sumber : Data yang diolah, 2023)

Hasil tersebut menggambarkan nilai *loading factor* di atas dari 0,70 yang berarti memiliki tingkat validitas yang tinggi dan indikator dikatakan valid.

***b. Discriminant Validity***

Suatu cara untuk mengevaluasi uji validitas diskriminan adalah dengan memeriksa nilai *cross loading* pada setiap pengukuran konstruk. *Cross loading* menggambarkan seberapa besar korelasi antara setiap konstruk dengan indikatornya dan dengan indikator dari konstruk blok lainnya. Suatu model pengukuran dianggap memiliki *discriminant validity* yang baik jika korelasi antara konstruk dengan indikatornya lebih tinggi daripada korelasi dengan indikator dari konstruk blok lainnya. Hasil pengolahan data *cross loading* dapat dilihat pada Tabel 4.18.

Tabel 4. 4 *Cross Loading*

	<b>BI</b>	<b>EE</b>	<b>FC</b>	<b>H</b>	<b>PE</b>	<b>SI</b>	<b>UB</b>
<b>BI1</b>	0,850	0,594	0,632	0,614	0,608	0,550	0,588
<b>BI2</b>	0,854	0,575	0,520	0,547	0,569	0,517	0,556
<b>BI3</b>	0,858	0,580	0,605	0,636	0,646	0,565	0,623
<b>EE1</b>	0,585	0,872	0,673	0,636	0,564	0,610	0,526
<b>EE2</b>	0,570	0,850	0,622	0,574	0,662	0,582	0,442
<b>EE3</b>	0,531	0,776	0,544	0,418	0,637	0,529	0,464
<b>EE4</b>	0,528	0,739	0,559	0,509	0,606	0,405	0,425
<b>FC1</b>	0,494	0,534	0,764	0,612	0,499	0,544	0,484
<b>FC2</b>	0,571	0,640	0,870	0,710	0,553	0,629	0,556
<b>FC3</b>	0,586	0,684	0,814	0,660	0,574	0,630	0,581
<b>FC4</b>	0,560	0,524	0,774	0,563	0,488	0,544	0,463
<b>H1</b>	0,579	0,572	0,678	0,825	0,498	0,618	0,611
<b>H2</b>	0,541	0,470	0,625	0,858	0,397	0,621	0,551
<b>H3</b>	0,582	0,485	0,634	0,773	0,477	0,551	0,584
<b>H4</b>	0,566	0,606	0,609	0,771	0,553	0,624	0,543
<b>PE1</b>	0,477	0,549	0,420	0,335	0,803	0,414	0,311
<b>PE2</b>	0,587	0,671	0,530	0,470	0,861	0,482	0,412
<b>PE3</b>	0,596	0,618	0,532	0,525	0,811	0,456	0,520
<b>PE4</b>	0,641	0,628	0,629	0,585	0,787	0,569	0,644
<b>SI1</b>	0,373	0,420	0,452	0,529	0,373	0,755	0,427
<b>SI2</b>	0,495	0,486	0,591	0,620	0,457	0,828	0,550
<b>SI3</b>	0,516	0,535	0,635	0,662	0,475	0,811	0,543
<b>SI4</b>	0,579	0,595	0,585	0,535	0,535	0,752	0,459
<b>UB1</b>	0,637	0,474	0,581	0,639	0,486	0,550	0,856

<b>UB2</b>	0,589	0,539	0,527	0,598	0,510	0,555	0,881
<b>UB3</b>	0,549	0,398	0,464	0,502	0,467	0,447	0,773
<b>UB4</b>	0,492	0,482	0,567	0,602	0,498	0,534	0,784

(Sumber : Data yang diolah, 2023)

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai korelasi antara konstruk dengan indikatornya lebih tinggi daripada nilai korelasi dengan konstruk lainnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel laten atau konstruk memiliki *validitas diskriminan* yang baik.

Kemudian dapat dilakukan analisis dengan membandingkan nilai akar AVE dengan korelasi antar konstruk dalam model. Untuk memastikan *discriminant validity* yang lebih baik, nilai akar kuadrat AVE untuk masing-masing konstruk harus lebih besar dari korelasi antara dua konstruk di dalam model (Yamin & Kurniawan, 2011). Sebuah nilai AVE yang baik harus memiliki nilai lebih besar dari 0,50. Tabel 4.19 menunjukkan nilai AVE dan akar kuadrat AVE untuk masing-masing konstruk dalam penelitian ini.

Tabel 4. 5 AVE dan Akar Kuadrat AVE

<b>Variabel</b>	<b>AVE</b>	<b>Akar Kuadrat AVE</b>
<i>Behavioral Intention</i> (BI)	0,729	0,854
<i>Effort Expectancy</i> (EE)	0,658	0,811
<i>Facilitating Conditions</i> (FC)	0,651	0,807
<i>Habit</i> (H)	0,652	0,808
<i>Performance Expectancy</i> (PE)	0,666	0,816
<i>Social Influence</i> (SI)	0,620	0,787
<i>Use Behavior</i> (UB)	0,680	0,825

(Sumber : Data yang diolah, 2023)

Data hasil yang disajikan di atas, dapat disimpulkan bahwa semua konstruk memiliki nilai AVE yang lebih besar dari 0,50. Nilai terkecil adalah 0,620 untuk variabel *Social Influence* (SI), sedangkan nilai terbesar adalah

0,729 untuk variabel *Behavioral Intention* (BI). Hal ini menunjukkan bahwa semua konstruk memenuhi persyaratan dengan batas nilai minimum AVE yang ditentukan. Setelah nilai akar kuadrat AVE untuk setiap konstruk diketahui, tahap selanjutnya adalah membandingkan nilai tersebut dengan korelasi antar konstruk dalam model. Hasil dari korelasi antar konstruk dengan nilai akar kuadrat AVE dapat dilihat pada Tabel 4.20 dalam penelitian ini.

Tabel 4. 6 *Discriminant Validity*

	<b>BI</b>	<b>EE</b>	<b>FC</b>	<b>H</b>	<b>PE</b>	<b>SI</b>	<b>UB</b>
<b>BI</b>	0,854						
<b>EE</b>	0,683	0,811					
<b>FC</b>	0,688	0,741	0,807				
<b>H</b>	0,704	0,662	0,790	0,808			
<b>PE</b>	0,713	0,760	0,656	0,598	0,816		
<b>SI</b>	0,638	0,659	0,729	0,748	0,595	0,787	
<b>UB</b>	0,691	0,574	0,648	0,710	0,593	0,633	0,825

(Sumber : Data yang diolah, 2023)

Data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil analisis pada Tabel 4.17 dan Tabel 4.18 menggambarkan nilai akar kuadrat AVE setiap konstruk lebih tinggi daripada nilai korelasinya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa konstruk-konstruk dalam model penelitian ini memiliki validitas diskriminan yang baik.

## 2. Uji Reliabilitas

### a. *Composite Reliability dan Cronbach's Alpha*

Nilai *composite reliability* dapat dilihat dari tingkat reliabilitas pada konstruk dengan pemakaian model pengukuran. Lebih tinggi 0.7 adalah nilai



yang disebut reliabel pada *composite reliability*. Tabel 4.21 menggambarkan hasil *output* dari pengujian tersebut.

Tabel 4. 7 *Composite Reliability* dan *Cronbach's Alpha*

<b>Variabel</b>	<b><i>Composite Reliability</i></b>	<b><i>Cronbach's Alpha</i></b>
<i>Behavioral Intention</i>	0,890	0,815
<i>Effort Expectancy</i>	0,885	0,825
<i>Facilitating Conditions</i>	0,881	0,820
<i>Habit</i>	0,882	0,821
<i>Performance Expectancy</i>	0,888	0,833
<i>Social Influence</i>	0,867	0,797
<i>Use Behavior</i>	0,894	0,842

(Sumber : Data yang diolah, 2023)

Data pada *output* tersebut, dapat disimpulkan bahwa semua konstruk memiliki reliabilitas yang memadai dengan nilai *composite reliability* lebih tinggi 0,70, sehingga telah mencapai batas nilai minimum yang ditetapkan.

Nilai *Cronbach's alpha* dapat dipakai untuk menunjukkan konstruk yang reliabel selain *composite reliability*. Pengujian dengan menggunakan *Cronbach's alpha* dilakukan untuk menentukan batas bawah reliabilitas konstruk dan memastikan nilai *composite reliability*. Apabila nilai *Cronbach's alpha* lebih tinggi 0,7, maka dapat dikatakan bahwa konstruk tersebut reliabel. Dalam tabel yang telah disajikan, nilai *Cronbach's alpha* setiap konstruk melebihi 0,7, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua konstruk memiliki tingkat reliabilitas yang baik.

#### **4.1.4 Analisis Uji Model Struktural (*Inner Model*)**

Pengujian model pengukuran (*outer model*) yang telah memenuhi ketentuan yang disyaratkan, dilanjutkan dengan pengujian model struktural (*inner model*) dapat dilihat nilai *R-square* (reliabilitas indikator) serta *T-*

*statistics* dari *path coefficient*. Hasil output dapat dianalisis untuk kategori lebih baik dalam kisaran model penelitian maka angka pada R-square semakin tinggi. Tingkat signifikan untuk uji hipotesisi ini dapat dilihat dari angka *path coefficients*.

### 1. Analisis Varians (R<sup>2</sup>) atau Uji Determinasi

Analisis ini adalah suatu metode statistik yang dipergunakan sebagai pengukuran seberapa tinggi variabel independen mempengaruhi atau menjelaskan variasi pada variabel dependen. Untuk mengetahui tingginya konstruk variabel dependen dengan dijelaskannya konstruk variabel independen dengan uji determinasi. Angka 0 dan 1 adalah nilai yang diharapkan pada uji ini. Hair Jr et al., (2017) mengungkapkan kategori model kuat, moderat, serta lemah pada R-square dengan angka 0,75, 0,50, serta 0,25. Kategori sebagai kuat, moderat serta lemah pada R-Square dengan angka 0,67, 0,33 dan 0,19 (Ghozali & Latan, 2015).

Angka pada *r-square* yang sudah diteliti dengan nilai standar error dinamakan *adjusted r-square*. Angka ini mendeskripsikan lebih kuat dari *R-Square* untuk menguji kekuatan konstruk variabel independen untuk mendeskripsikan konstruk variabel dependen. Angka koefisien determinasi terdapat Tabel 4.22 berikut:

Tabel 4. 8 *R Square* dan *Adjusted R Square*

	<i>R Square</i>	<i>R Square Adjusted</i>
<i>Behavioral Intention</i>	0,641	0,628
<i>Use Behavior</i>	0,478	0,474

(Sumber : Data yang diolah, 2023)

Berdasarkan nilai *R square* pada tabel di atas menunjukkan bahwa *behavioral intention* sebesar 0.641, yang artinya 64,1% dipengaruhi oleh *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, dan *habit*, sedangkan sisanya 35,9% dipengaruhi oleh faktor lain. Selanjutnya, *R square* pada *use behavior* sebesar 0.478 yang artinya 47,8% dari *use behavior* dipengaruhi oleh variabel *behavioral intention*, sedangkan sisanya 52,2% dipengaruhi oleh faktor lain.

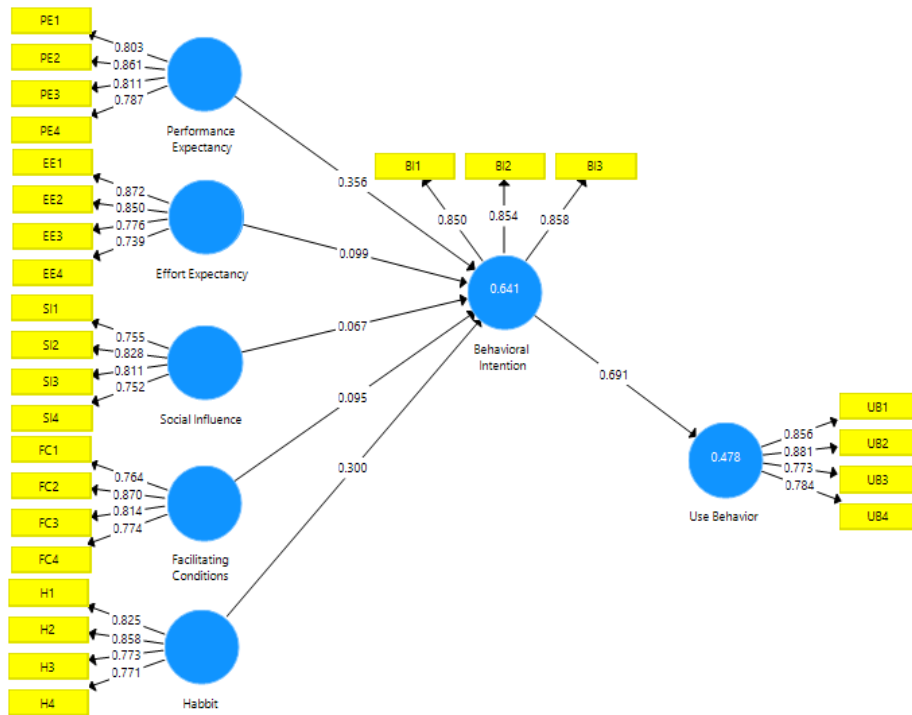
Menggunakan *R Square Adjusted* maka dapat disimpulkan bahwa menunjukkan *behavioral intention* sebesar 0.628, yang artinya 62,8% dipengaruhi oleh *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, dan *habit*, sedangkan sisanya 37,2% dipengaruhi oleh faktor lain. Selanjutnya, *R Square Adjusted* pada *use behavior* sebesar 0.474 yang artinya 47,4% dari *use behavior* dipengaruhi oleh variabel *behavioral intention*, sedangkan sisanya 52,6% dipengaruhi oleh faktor lain.

Selain itu, berdasarkan pada pendapat Ghazali & Latan, (2015) dapat disimpulkan bahwa konstruk variabel independen yang dipergunakan pada penelitian ini dapat mendeskripsikan konstruk variabel dependen secara moderat karena nilai *R-Square* menunjukkan lebih dari 0,33, yaitu sebesar 0,641 dan 0,478.

## **2. Analisis Uji Hipotesis**

Hipotesis dapat dinyatakan diterima atau ditolak dengan cara melihat nilai antar konstruk, *T-statistics*, dan *P-values*. Nilai-nilai tersebut dapat

diperoleh dengan melakukan pengolahan dengan cara *bootstrapping*. *Rules of thumb* yang dipakai pada penelitian ini adalah *T-statistics* > 1,96 dengan tingkat signifikansi *P-value* 0,05 (5%) dan koefisien beta bernilai positif. Sehingga suatu hipotesis dapat dinyatakan diterima jika nilai *T statistics* > 1,96 dan nilai *P-value* < 0,05. Nilai pengujian hipotesis penelitian ini dapat ditunjukkan pada Tabel 4.23 mengatakan angka pengujian hipotesis serta Gambar 4.1 model penelitian yang telah digambarkan berikut:



**Gambar 4. 1 Model Penelitian**

Tabel 4. 9 Uji Hipotesis

	<i>Original Sample</i>	<i>T Statistics</i>	<i>P Values</i>	<b>Keterangan</b>
<i>Performance Expectancy -&gt; Behavioral Intention</i>	0,356	3,676	0,000	Terdukung
<i>Effort Expectancy -&gt; Behavioral Intention</i>	0,099	0,965	0,335	Tidak Terdukung

<i>Social Influence -&gt; Behavioral Intention</i>	0,067	0,697	0,486	Tidak Terdukung
<i>Facilitating Conditions -&gt; Behavioral Intention</i>	0,095	0,790	0,430	Tidak Terdukung
<i>Habit -&gt; Behavioral Intention</i>	0,300	2,933	0,004	Terdukung
<i>Behavioral Intention -&gt; Use Behavior</i>	0,691	9,680	0,000	Terdukung

(Sumber : Data yang diolah, 2023)

Hipotesis pertama menguji apakah *performance expectancy* berpengaruh positif pada *behavioral intention*. Berdasarkan hasil pengujian menyatakan bahwa nilai *original sample* sebesar 0,356 yang berarti memiliki pengaruh positif. Pada tabel di atas juga menunjukkan nilai *T statistics* sebesar  $3,676 > 1,96$  dan nilai *P value* sebesar  $0,000 < 0,05$  yang berarti *performance expectancy* berpengaruh pada *behavioral intention* sehingga **hipotesis pertama diterima**.

Hipotesis kedua menguji apakah *effort expectancy* berpengaruh positif pada *behavioral intention*. Berdasarkan hasil pengujian menyatakan bahwa nilai *original sample* sebesar 0,067 yang berarti memiliki pengaruh positif. Pada tabel di atas juga menunjukkan nilai *T statistics* sebesar  $0,697 < 1,96$  dan nilai *P value* sebesar  $0,335 > 0,05$  yang berarti *effort expectancy* tidak berpengaruh pada *behavioral intention* sehingga **hipotesis kedua ditolak**.

Hipotesis ketiga menguji apakah *social influence* berpengaruh positif pada *behavioral intention*. Berdasarkan hasil pengujian menyatakan bahwa nilai *original sample* sebesar 0,099 yang berarti memiliki pengaruh positif. Pada tabel di atas juga menunjukkan nilai *T statistics* sebesar  $0,965 < 1,96$

dan nilai *P value* sebesar  $0,486 > 0,05$  yang berarti *social influence* tidak berpengaruh pada *behavioral intention* sehingga **hipotesis ketiga ditolak**.

Hipotesis keempat menguji apakah *facilitating conditions* berpengaruh positif pada *behavioral intention*. Berdasarkan hasil pengujian menyatakan bahwa nilai *original sample* sebesar  $0,095$  yang berarti memiliki pengaruh positif. Pada tabel di atas juga menunjukkan nilai *T statistics* sebesar  $0,790 < 1,96$  dan nilai *P value* sebesar  $0,430 > 0,05$  yang berarti *facilitating conditions* tidak berpengaruh pada *behavioral intention* sehingga **hipotesis keempat ditolak**.

Hipotesis kelima menguji apakah *habit* berpengaruh positif pada *behavioral intention*. Berdasarkan hasil pengujian menyatakan bahwa nilai *original sample* sebesar  $0,300$  yang berarti memiliki pengaruh positif. Pada tabel di atas juga menunjukkan nilai *T statistics* sebesar  $2,933 > 1,96$  dan nilai *P value* sebesar  $0,004 < 0,05$  yang berarti *habit* berpengaruh pada *behavioral intention* sehingga **hipotesis kelima diterima**.

Hipotesis keenam menguji apakah *behavioral intention* berpengaruh positif pada *use behavior*. Berdasarkan hasil pengujian menyatakan bahwa nilai *original sample* sebesar  $0,691$  yang berarti memiliki pengaruh positif. Pada tabel di atas juga menunjukkan nilai *T statistics* sebesar  $9,680 > 1,96$  dan nilai *P value* sebesar  $0,000 < 0,05$  yang berarti *behavioral intention* berpengaruh pada *use behavior* sehingga **hipotesis keenam diterima**.

## 4.2 Pembahasan Hasil Analisis Data

### 4.2.1 Pengaruh *Performance Expectancy* Terhadap *Behavioral Intention*

Hasil analisis menunjukkan bahwa *performance expectancy* berpengaruh positif pada *behavioral intention*. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan nilai *T statistics* sebesar  $3,676 > 1,96$  dan nilai *P value* sebesar  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan nilai tersebut, sehingga mendukung hipotesis yang telah dibangun oleh peneliti dimana terdapat pengaruh positif *performance expectancy* terhadap *behavioral intention*. Hasil ini sama dengan penelitian Wardani & Masdiantini, (2022); Dilarbo et al., (2020); Meuthia et al., (2020); Gupta & Arora, (2019).

Penelitian Wardani & Masdiantini, (2022) mengungkapkan bahwa *performance expectancy* berpengaruh positif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa pemakai merasa penggunaan QRIS sangat bermanfaat karena dapat melakukan transaksi pembayaran lebih cepat dan mudah, serta dapat meningkatkan produktivitas pengguna.

Penelitian mengenai sistem informasi akuntansi telah dilakukan oleh Dilarbo et al., (2020) yang mengungkapkan bahwa *performance expectancy* berpengaruh positif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini menunjukkan bahwa pengguna menggunakan *Mobile Payment*, karena pemakai merasakan manfaat dan kemudahan dalam menggunakannya. Penelitian yang dilakukan oleh Meuthia et al., (2020) mengungkapkan bahwa *performance expectancy* berpengaruh positif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini menegaskan bahwa pelaku UMKM telah menyadari manfaat menggunakan uang elektronik sebagai salah satu alternatif pembayaran serta

disebabkan karena umumnya pelaku UMKM telah atau pernah menggunakan uang elektronik dalam melakukan transaksi sehari-hari.

Penelitian pada Gupta & Arora, (2019) mengungkapkan bahwa *performance expectancy* berpengaruh positif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini menyatakan bahwa pemakai setelah menggunakan sistem pembayaran seluler, merasa aman, berpengetahuan luas, dan secara keseluruhan meningkatkan produktivitas mereka.

Hasil penelitian ini mendukung teori kesuksesan keberterimaan serta pemakaian teknologi yang diciptakan oleh Venkatesh et al., (2003), yang menyatakan apabila suatu sistem dapat mengembangkan suatu kemampuan serta kemanfaatannya maka pemakai merasa terbantu sehingga dapat timbul rasa niat untuk memakai sistem tersebut. Sehingga seseorang percaya dengan menggunakan sistem informasi membantu seseorang menyelesaikan pencatatan laporan transaksi dengan lebih cepat, serta dapat meningkatkan produktivitas pengguna maka semakin tinggi minat pengguna suatu sistem tersebut.

Hasil ini didukung berdasarkan deskriptif responden dengan kategori lama penggunaan sistem < 1 tahun yaitu sebanyak 42,7% yang mana ini menjadi paling tinggi. Hasil ini dapat diartikan bahwa dengan adanya lama pemakaian pada sistem informasi akuntansi Gopay dapat meningkatkan sebuah pemakain sistem informasi akuntansi dikarenakan terbiasa sehingga dapat membantu pencatatan transaksi keuangan dengan otomatis dan lebih akurat sehingga para pelaku UMKM dapat mengetahui laporan pencatatan transaksi lebih efisien.



Berdasarkan deskriptif statistik pada setiap item pertanyaan pada variabel *performance expectancy* memiliki jawaban interval 4,083 yang masuk pada kategori setuju. Hal ini dapat diartikan bahwa pelaku UMKM di Kabupaten Ngawi merasa setuju bahwa ekspektasi kinerja dari sistem informasi akuntansi pada Gopay mudah untuk dipahami dan sesuai dengan kebutuhan yang dapat meningkatkan produktivitas sehingga para pelaku UMKM dapat mengetahui laporan pencatatan transaksi lebih efisien serta akurat.

Pada uji validitas untuk item pertanyaan PE 4 yaitu “menggunakan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay) dapat meningkatkan produktivitas saya” memiliki hasil yang valid. Hal ini bahwa indikator *outcome expectation* mampu mewakili variabel *performance expectancy*. Artinya *outcome expectation* yang dihasilkan sistem informasi akuntansi pada Gopay mampu mengukur tinggi rendahnya *performance expectancy*. Sehingga dapat dikatakan *performance expectancy* berpengaruh positif pada *behavioral intention* sistem informasi.

Hasil ini menyatakan para pelaku UMKM merasakan bahwa sistem informasi akuntansi berbasis digital (Go-pay) yang telah mereka pakai dapat membantu pencatatan transaksi keuangan dengan otomatis dan lebih akurat sehingga para pelaku UMKM dapat mengetahui laporan pencatatan transaksi lebih efisien. Pencatatan transaksi keuangan dengan sistem ini dapat membantu penyelesaian pekerjaan dengan lebih cepat, sehingga dapat dikatakan bahwa pelaku UMKM dapat memakai sistem tersebut dengan jangka waktu lama. Data tersebut dapat menggambarkan bahwa *performance expectancy* dalam

pemakaian sistem informasi akuntansi berbasis digital (Go-pay) untuk mendapatkan hasil yang diinginkan secara cepat, sehingga dapat meningkatkan *behavioral intention* untuk pemakaian sistem informasi akuntansi berbasis digital (Go-pay) pada pelaku UMKM Kabupaten Ngawi.

#### **4.2.2 Pengaruh *Effort Expectancy* Terhadap *Behavioral Intention***

Hasil analisis menunjukkan bahwa *effort expectancy* tidak berpengaruh pada *behavioral intention*. Hasil tersebut dapat dilihat berdasarkan nilai *T statistics* sebesar  $0,965 < 1,96$  dan nilai *P value* sebesar  $0,335 > 0,05$ . Berdasarkan nilai tersebut, sehingga tidak mendukung hipotesis yang telah dibangun oleh peneliti dimana terdapat pengaruh positif *effort expectancy* terhadap *behavioral intention*. Hasil penelitian ini sama dengan penelitian Indah & Agustin, (2019); Maharani, (2021); Sari, (2021); Aji et al., (2020).

Penelitian Indah & Agustin, (2019) yang mendeskripsikan bahwa *effort expectancy* berpengaruh negatif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini mengatakan bahwa pengguna Go-Pay di Kota Padang sudah tidak awam dengan teknologi sehingga *effort expectancy* tidak menjadi faktor yang mempengaruhi *behavioural intention* pengguna dalam menggunakan Go-Pay. Sedangkan pada penelitian Maharani, (2021) mengungkapkan *effort expectancy* berpengaruh negatif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hal ini dikarenakan, generasi z adalah generasi yang sudah sangat mahir dalam menerapkan teknologi, sehingga mereka tidak memerlukan usaha yang besar untuk bisa menggunakan *mobile payment*, sehingga usaha bukan menjadi alasan generasi z menggunakan kembali layanan *mobile payment*.

Sari, (2021) mengungkapkan *effort expectancy* berpengaruh negatif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini mengatakan bahwa meski kemudahan akses dan banyaknya penyedia layanan *platform* menjadi hal menarik dalam penggunaan *platform* ini, namun untuk alasan keamanan, beberapa aturan memang tetap harus dipenuhi baik oleh penyelenggara *platform* maupun pihak yang mengajukan bantuan pendanaan. Sedangkan pada penelitian Aji et al., (2020) menyatakan *effort expectancy* berpengaruh negatif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini disebabkan karena guru merasa bahwa penggunaan *e-learning* untuk belajar mengajar itu tidaklah mudah. Guru harus beradaptasi dalam pemanfaatan teknologi *e-learning*.

Berdasarkan deskriptif statistik pada angka 18,67% yang mengatakan bahwa netral dalam hal kemudahan untuk menjadi terampil. Hasil ini menunjukkan bahwa *effort expectancy* berpengaruh negatif pada *behavioral intention* sistem informasi dikarenakan kemudahan bukan menjadi tolak ukur, akan tetapi kemudahan tersebut harus diikuti dengan timbulnya terampil.

Berdasarkan jawaban responden untuk item pertanyaan EE 4 yaitu “mudah bagi saya untuk menjadi terampil dalam menggunakan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay)” hasil ini menegaskan apa yang dirasakan oleh pelaku UMKM yang mana rasa terampil ini tidak mereka dapatkan dari kemudahan pemakaian Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay).

Tidak berpengaruhnya *effort expectancy* terhadap *behavioral intention* sistem informasi dapat disebabkan apabila dilihat dari deskriptif responden, pemakai sistem informasi akuntansi pada Gopay didominasi yang berusia lebih

dari 31 tahun sampai 60 tahun dapat dikatakan pemahaman mengenai sistem informasi masih rendah serta kekhawatiran bahwa uang yang mereka dapat dari transaksi penjualan akan sulit untuk diuangkan dan sulit digunakan untuk berbelanja bahan baku kebutuhan produksi sehingga menyebabkan *effort expectancy* tidak berpengaruh terhadap *behavioral intention*.

Data tersebut menegaskan bahwa mudahnya pemahaman serta pemakaian tidak dapat mempengaruhi *behavioral intention* sistem informasi akuntansi berbasis digital (Go-pay). Kemudahan dikatakan bukan menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi para pelaku UMKM untuk tertarik pada pemakaian sistem informasi akuntansi berbasis digital (Go-pay) dalam pencatatan laporan transaksi dikarenakan fasilitator dari jasa sistem tersebut telah mendesain sistem pemakai aplikasi tersebut sedari awal dengan mudah. Sehingga dalam hal kemudahan ini tidak menjadikannya timbul rasa terampil dalam pemakaian sistem informasi akuntansi berbasis digital (Go-pay), yang mana dari rasa terampil yang tidak dicapai ini tidak dapat mempengaruhi pada niat pelaku UMKM dalam pemakaian sistem informasi akuntansi berbasis digital (Go-pay) untuk pencatatan laporan transaksi yang akan dipergunakan untuk analisis pelanggan dengan mudah. Adanya rasa kekhawatiran bahwa uang yang mereka dapat dari transaksi penjualan akan sulit untuk diuangkan dan sulit digunakan untuk berbelanja bahan baku kebutuhan produksi sehingga dari hal ini tidak dapat mempengaruhi pada niat pelaku UMKM dalam pemakaian sistem informasi akuntansi berbasis digital (Go-pay).

#### 4.2.3 Pengaruh *Social Influence* Terhadap *Behavioral Intention*

Hasil analisis menunjukkan bahwa *social influence* tidak berpengaruh pada *behavioral intention*. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan nilai *T statistics* sebesar  $0,697 < 1,96$  dan nilai *P value* sebesar  $0,486 > 0,05$ . Berdasarkan nilai tersebut, sehingga tidak mendukung hipotesis yang telah dibangun oleh peneliti dimana terdapat pengaruh positif *social influence* terhadap *behavioral intention*. Hasil penelitian ini sama dengan penelitian Maharani, (2021); Gupta & Arora, (2019); Amarullah et al., (2022).

Penelitian Maharani, (2021) menyatakan *social influence* tidak berpengaruh positif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini mengatakan bahwa Generasi z menghabiskan sebagian waktunya di depan komputer, *handphone* dan juga berbagai teknologi lainnya, sehingga ketika mereka menggunakan salah satu aplikasi dari teknologi tersebut seperti *mobile payment*, mereka tidak membutuhkan pengaruh dari lingkungan sosial terlebih dahulu.

Sedangkan pada penelitian Gupta & Arora, (2019) mengungkapkan *social influence* berpengaruh negatif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini mengatakan bahwa pemakaian *mobile payment* tidak mendorong rujukan dari teman dan keluarga yang merupakan aspek penting dari pengaruh sosial.

Amarullah et al., (2022) mengungkapkan *social influence* berpengaruh negatif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini mengatakan

bahwa masih minimnya kesadaran dari pengguna sistem informasi akuntansi terhadap pentingnya sistem informasi akuntansi bagi usahanya.

Berdasarkan deskriptif statistik pada angka 32% yang mengatakan bahwa netral dalam hal pemakaian yang disebabkan karena orang lain lebih dulu memakainya. Hasil ini menunjukkan bahwa *social influence* berpengaruh negatif pada *behavioral intention* sistem informasi dikarenakan sebagian dari mereka tumbuh pada era teknologi sehingga lingkungan sekitar tidak dapat mempengaruhinya untuk memakai sistem tersebut.

Berdasarkan jawaban responden untuk item pertanyaan SI 3 yaitu “orang-orang di lingkungan saya yang menggunakan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay) memiliki prestise lebih dari mereka yang tidak menggunakannya” hasil ini bertolak belakang dengan apa yang dirasakan oleh pelaku UMKM yang mana mereka tidak percaya dengan prestise dari orang lain yang lebih untuk menggunakan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital Gopay dikarenakan pelaku UMKM bersifat individualis serta lebih memprioritaskan kepentingan dan nilai diri sendiri sehingga faktor sosial ini tidak mendukung adanya niat penggunaan pada sistem tersebut.

Tidak berpengaruhnya *social influence* terhadap *behavioral intention* sistem informasi dapat disebabkan apabila dilihat dari deskriptif responden, pemakai sistem informasi akuntansi pada Gopay yang berusia 30 tahun kebawah dapat dikatakan banyak yang diusia ini tumbuh pada era teknologi serta bersifat individualis yang mana para pelaku UMKM di Kabupaten Ngawi lebih memprioritaskan kepentingan dan nilai diri sendiri sehingga mereka tidak

memerlukan adanya pengaruh sosial yang dapat mempengaruhi niat penggunaan pada sistem tersebut.

Pelaku UMKM di Kabupaten Ngawi cenderung bersifat individualis, para pelaku UMKM di Kabupaten Ngawi lebih memprioritaskan kepentingan dan nilai diri sendiri. Hasil ini dapat menjadi penyebab mengapa *social influence* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap *behavioral intention* sistem informasi akuntansi berbasis digital (Go-pay) di Kabupaten Ngawi. Kesadaran mengenai pentingnya sistem informasi akuntansi dalam hal pencatatan laporan transaksi bagi pelaku UMKM masih minim di kalangan pengguna. Sehingga diperlukan adanya upaya untuk meningkatkan kesadaran pengguna akan manfaat dan pentingnya sistem informasi akuntansi dalam meningkatkan efisiensi para pelaku UMKM di Kabupaten Ngawi.

#### **4.2.4 Pengaruh *Facilitating Conditions* Terhadap *Behavioral Intention***

Hasil analisis menunjukkan bahwa *facilitating conditions* tidak berpengaruh pada *behavioral intention*. Hasil tersebut dapat dilihat berdasarkan nilai *T statistics* sebesar  $0,790 < 1,96$  dan nilai *P value* sebesar  $0,430 > 0,05$ . Berdasarkan nilai tersebut, sehingga tidak mendukung hipotesis yang telah dibangun oleh peneliti dimana terdapat pengaruh positif *facilitating conditions* terhadap *behavioral intention*. Hasil ini sama dengan penelitian Meuthia et al., (2020); Maharani, (2021); Aslam et al., (2021).

Meuthia et al., (2020) mengungkapkan *facilitating conditions* berpengaruh negatif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini

disebabkan karena pelaku UMKM tidak terlalu peduli kepada sarana pendukung fasilitas uang elektronik.

Maharani, (2021) mengungkapkan *facilitating conditions* berpengaruh negatif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini disebabkan karena kemampuan menggunakan teknologi yang lebih mudah ditangkap oleh generasi z menjadikan mereka lebih mudah menggunakan teknologi tanpa harus melakukan pembelajaran secara formal terlebih dahulu.

Aslam et al., (2021) mengungkapkan *facilitating conditions* berpengaruh negatif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini disebabkan karena meskipun para pengguna memiliki *smartphone*, para pengguna belum memiliki sumber daya yang memadai saat terjadi kendala dalam pemakaian aplikasi, maka saat hal tersebut terjadi pengguna lebih memilih layanan pembayaran lain.

Berdasarkan deskriptif statistik pada angka 22% yang mengatakan bahwa netral dalam hal kompatibel dengan *systems* lain yang digunakan. Hasil ini menunjukkan bahwa *facilitating conditions* berpengaruh negatif pada *behavioral intention* sistem informasi dikarenakan pelaku UMKM tidak terlalu peduli kepada sarana pendukung fasilitas *mobile payment*.

Berdasarkan jawaban responden untuk item pertanyaan FC 1 yaitu “saya memiliki sumber daya (*smartphone/internet/aplikasi*) yang diperlukan untuk menggunakan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay)” hasil ini bertolak belakang bahwa pelaku UMKM di Kabupaten Ngawi mengalami kendala dalam hal jaringan internet yang tidak stabil sehingga tidak dapat



mendukung kerjanya pada sistem tersebut yang menyebabkan pencatatan laporan transaksi pada pelaku UMKM di Kabupaten Ngawi mengalami *error*.

Tidak berpengaruhnya *facilitating conditions* terhadap *behavioral intention* sistem informasi dapat disebabkan apabila dilihat dari deskriptif responden, pada alasan penggunaan akses lebih cepat ke akun memiliki 11 peminat yang mana ini menjadi alasan paling rendah daripada yang lain sehingga dapat menunjukkan bahwasannya fasilitas dari segi akses tersebut kurang dirasakan oleh para pelaku UMKM di Kabupaten Ngawi pada sistem informasi akuntansi Gopay.

Berdasarkan deskriptif responden terkait omzet per tahun untuk responden terbanyak yang menanggapi kuesioner ialah responden beromzet < 50 juta per tahun yaitu sebanyak 94,7% dalam hal ini UMKM dengan omzet yang masih kecil mempunyai karakter pengusaha kecil seperti ini masih memikirkan waktu saat ini dan belum berpikiran jauh ke depan sehingga mengurangi niat penggunaan sistem tersebut.

Faktor yang menyebabkannya adalah para pelaku UMKM kurang peduli terhadap fasilitas sistem informasi akuntansi berbasis digital (Go-pay) karena mereka belum memiliki sumber daya yang memadai seperti akses internet yang lambat ataupun tidak stabil pada saat terjadi kendala dalam penggunaan aplikasi tersebut, hal ini menyebabkan pencatatan laporan transaksi pada pelaku UMKM di Kabupaten Ngawi mengalami *error*, hasil tersebut dapat mengurangi suatu kemampuan untuk bekerja dengan efektif dan efisiensi, meskipun para pelaku UMKM memiliki *smartphone*. Sehingga ketika terjadi kendala para pelaku

UMKM lebih memilih layanan pembayaran lain. Hasil ini mungkin terjadi karena layanan bantuan yang disediakan belum memenuhi harapan para pelaku UMKM pada saat mengalami kesulitan dalam penggunaan sistem informasi akuntansi pada aplikasi *mobile payment* Go-pay dalam hal pencatatan laporan transaksi.

#### **4.2.5 Pengaruh *Habit* Terhadap *Behavioral Intention***

Hasil analisis menunjukkan bahwa *habit* berpengaruh positif pada *behavioral intention*. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan nilai *T statistics* sebesar  $2,933 > 1,96$  dan nilai *P value* sebesar  $0,004 < 0,05$ . Berdasarkan nilai tersebut, sehingga mendukung hipotesis yang telah dibangun oleh peneliti dimana terdapat pengaruh positif *habit* terhadap *behavioral intention*. Hasil ini sama pada penelitian Maharani, (2021); Saputri et al., (2021); Gupta & Arora, (2019).

Penelitian Maharani, (2021) menyatakan *habit* berpengaruh positif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil tersebut mengatakan penerapan teknologi yang baik juga menganggap bahwa penggunaan *mobile payment* merupakan sebuah kebiasaan bagi mereka ketika melakukan transaksi dan menjadi alasan bagi mereka untuk menggunakan kembali *transaksi mobile payment* di kemudian hari.

Sedangkan menurut Saputri et al., (2021) mengatakan *habit* berpengaruh positif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini menunjukkan bahwa mahasiswa Politeknik Negeri Padang bertransaksi pada *e-commerce*

disebabkan karena kecenderungan untuk menggunakan teknologi dan melakukan sesuatu bersifat instan.

Gupta & Arora, (2019) menyatakan *habit* berpengaruh positif pada *behavioral intention* sistem informasi. Hasil ini mengatakan bahwa kebiasaan menggunakan sistem ini secara berulang meningkatkan bisnis UMKM.

Hasil ini dapat didukung dengan adanya deskriptif responden dengan lama pemakaian dengan mayoritas responden memakai sistem tersebut dalam waktu < 1 tahun. Kebiasaan positif dalam menggunakan sistem informasi akuntansi pada pencatatan laporan transaksi dapat meningkatkan niat pelaku UMKM di Kabupaten Ngawi untuk terus menggunakan sistem tersebut yang akan dipergunakan untuk analisis pelanggan dengan mudah.

Berdasarkan deskriptif statistik pada setiap item pertanyaan pada variabel *habit* memiliki jawaban interval 3,995 yang masuk pada kategori setuju. Hal ini dapat diartikan bahwa pelaku UMKM di Kabupaten Ngawi merasa setuju bahwa *habit* dari sistem informasi akuntansi pada Gopay dapat meningkatkan niat pelaku UMKM di Kabupaten Ngawi untuk terus menggunakan sistem tersebut yang akan dipergunakan untuk proses pencatatan transaksi.

Pada uji validitas untuk item pertanyaan H 1 yaitu “penggunaan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay) telah menjadi kebiasaan bagi saya” memiliki hasil yang valid. Hal ini bahwa indikator *frequency of prior behavior* mampu mewakili variabel *habit*. Artinya *frequency of prior behavior* yang dihasilkan sistem informasi akuntansi pada Gopay mampu mengukur tinggi rendahnya *habit*.

Mayoritas pelaku UMKM di Kabupaten Ngawi telah mengungkapkan penggunaan sistem informasi akuntansi berbasis digital (Go-pay) sebagai sebuah kebiasaan dan kegiatan yang dilakukan secara otomatis dalam hal pencatatan laporan transaksi yang didorong untuk dapat membantu pencatatan transaksi keuangan dengan otomatis dan lebih akurat. Hal ini menunjukkan bahwa pelaku UMKM di Kabupaten Ngawi pada sistem informasi akuntansi berbasis digital (go-pay) yang telah menjadi kebiasaan bagi pengguna berpengaruh terhadap *behavioral intention* seseorang dalam menggunakan sistem informasi akuntansi Gopay untuk pencatatan laporan transaksi.

#### **4.2.6 Pengaruh *Behavioral Intention* Terhadap *Use Behavior***

Hasil analisis menunjukkan bahwa *behavioral intention* berpengaruh positif pada *use behavior*. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan nilai *T statistics* sebesar  $3,676 > 1,96$  dan nilai *P value* sebesar  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan nilai tersebut, sehingga mendukung hipotesis yang telah dibangun oleh peneliti dimana terdapat pengaruh positif *behavioral intention* terhadap *use behavior*. Hasil ini sama dengan penelitian Indah & Agustin, (2019); Dilarbo et al., (2020); Gupta & Arora, (2019).

Penelitian Indah & Agustin, (2019) yang mengemukakan bahwa *behavioral intention* berpengaruh positif pada *use behavior* sistem informasi. Hasil penelitian yang positif menunjukkan bahwa semakin tinggi niat seseorang dalam menggunakan Go-Pay, maka semakin tinggi pula tingkat perilaku aktual penggunaan Go-Pay tersebut.

Dilarbo et al., (2020) mengungkapkan *behavioral intention* berpengaruh positif pada *use behavior* sistem informasi. mengungkapkan bahwa *behavioural intention* berpengaruh positif pada *use behavior*. Hasil ini disebabkan karena yang bisa mengoperasikan aplikasi *Mobile Payment* baik pada usaha dagang maupun usaha jasa yang mengadopsi aplikasi atau metode pembayaran *Mobile Payment*.

Gupta & Arora, (2019) menyatakan *behavioral intention* berpengaruh positif pada *use behavior* sistem informasi. Hasil ini adanya dukungan pelanggan yang cepat dan tanpa kerumitan dari organisasi-organisasi ini yang memberikan prioritas utama penanganan keluhan konsumen dan menghasilkan berita positif dari mulut ke mulut.

Hasil ini dapat didukung dengan adanya deskriptif responden pada waktu pemakain dalam data responden dengan responden terbanyak adalah < 1 tahun sebanyak 64 responden atau 42,7% dimana hal ini menjadi faktor niat pemakaian sistem untuk pencatatan laporan transaksi. Hal ini menggambarkan bahwa *behavioral intention* di masa depan serta pemakaian yang dianggap wajar berpengaruh pada *use behavior* di dalam pemakaian sistem informasi akuntansi dalam pelaku UMKM di Kabupaten Ngawi untuk pencatatan laporan transaksi.

Berdasarkan deskriptif statistik pada setiap item pertanyaan pada variabel *behavioral intention* memiliki jawaban interval 4,095 yang masuk pada kategori setuju. Hal ini dapat diartikan bahwa pelaku UMKM di Kabupaten

Ngawi merasa setuju bahwa niat penggunaan dari sistem informasi akuntansi pada Gopay dapat meningkatkan perilaku penggunaan.

Pada uji validitas untuk item pertanyaan BI 1 yaitu “saya akan terus menggunakan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay) di masa mendatang” memiliki hasil yang valid. Hal ini bahwa indikator *attitude toward the behavior* mampu mewakili variabel *behavioral intention*. Artinya *attitude toward the behavior* yang dihasilkan sistem informasi akuntansi pada Gopay mampu mengukur tinggi rendahnya *behavioral intention*.

Mayoritas para pelaku UMKM di Kabupaten Ngawi merasakan adanya suatu keinginan untuk memakai sistem informasi akuntansi berbasis digital (Go-pay) dalam pencatatan laporan transaksi di masa depan serta merasakan bahwa dalam penggunaannya adalah suatu hal yang wajar. Didukung dengan adanya suatu tanggapan pada alasan pemakaian yang mengatakan bahwa sistem informasi akuntansi berbasis digital (Go-pay) lebih mudah diakses dari pada uang tunai serta keamanan yang didapat dalam pencatatan laporan transaksi.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Hasil dari pembahasan serta analisis yang telah dilakukan sehingga dapat disimpulkan bahwa:

1. Hipotesis pertama diterima, *performance expectancy* terbukti berpengaruh positif pada *behavioral intention*. *Performance expectancy* yang diberikan pada pelaku UMKM pada sistem informasi akuntansi berbasis digital (Go-pay) yang telah mereka pakai dapat membantu pencatatan transaksi keuangan dengan otomatis dan lebih akurat sehingga dapat mengetahui laporan pencatatan transaksi lebih efisien dan membantu penyelesaian pekerjaan dengan lebih cepat, sehingga dapat dikatakan bahwa pelaku UMKM akan terus memakai sistem tersebut.
2. Hipotesis kedua ditolak, *effort expectancy* terbukti berpengaruh negatif pada *behavioral intention*. *Effort expectancy* yang diberikan oleh sistem informasi akuntansi (Go-pay) tidak menjadikannya timbul rasa terampil dalam pemakaian sistem informasi akuntansi untuk pencatatan laporan transaksi, dari rasa terampil yang tidak dicapai ini tidak dapat mempengaruhi pada niat pelaku UMKM dalam pemakaian sistem informasi akuntansi (Go-pay) untuk pencatatan laporan transaksi yang akan dipergunakan untuk analisis pelanggan dengan mudah.
3. Hipotesis ketiga ditolak, *social influence* terbukti berpengaruh negatif pada *behavioral intention*. Pelaku UMKM cenderung bersifat individualis dan lebih

memprioritaskan kepentingan serta nilai diri sendiri, selain itu kesadaran mengenai pentingnya sistem informasi akuntansi dalam hal pencatatan laporan transaksi bagi pelaku UMKM masih minim di kalangan pengguna. Hal tersebut penyebab *social influence* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap *behavioral intention* sistem informasi akuntansi berbasis digital (Go-pay)

4. Hipotesis keempat ditolak, *facilitating conditions* berpengaruh negatif pada *behavioral intention*. Kurangnya kepedulian terhadap fasilitas sistem informasi akuntansi berbasis digital (Go-pay) karena belum memiliki sumber daya yang memadai seperti akses internet yang lambat ataupun tidak stabil hal ini menyebabkan pencatatan laporan transaksi mengalami *error*, maka hal tersebut dapat mengurangi suatu kemampuan untuk bekerja dengan efektif dan efisiensi, meskipun para UMKM memiliki *smartphone*. Sehingga, ketika terjadi kendala, para pelaku UMKM lebih memilih layanan pembayaran lain.
5. Hipotesis kelima diterima, *habit* berpengaruh positif pada *behavioral intention*. Kebiasaan dan kegiatan yang dilakukan para pelaku UMKM secara otomatis dalam hal pencatatan laporan transaksi dengan cepat dan lebih akurat. Kebiasaan positif dalam menggunakan sistem informasi akuntansi pada pencatatan laporan transaksi dapat meningkatkan niat pelaku UMKM untuk terus menggunakan sistem tersebut yang akan dipergunakan untuk analisis pelanggan dengan mudah serta dapat membantu penyelesaian pekerjaan dengan lebih cepat.
6. Hipotesis keenam diterima, *behavioral intention* berpengaruh positif pada *use behavior*. Suatu keinginan yang dirasakan oleh pelaku UMKM untuk memakai



sistem tersebut dalam pencatatan laporan transaksi di masa depan serta merasakan bahwa dalam penggunaannya merupakan suatu hal yang wajar. Didukung dengan tanggapan pada alasan pemakaian yang mengatakan bahwa sistem tersebut lebih mudah diakses dari pada uang tunai serta keamanan yang didapat serta lama pemakaian menjadi pendukung dengan responden terbanyak ialah < 1 tahun dimana hal ini menjadi faktor niat pemakaian sistem untuk pencatatan laporan transaksi.

## **5.2 Keterbatasan Penelitian**

Adapun keterbatasan di penelitian ini perlu diperhatikan untuk bahan pertimbangan pada penelitian selanjutnya.

1. Wilayah penelitian yang hanya mencakup pada UMKM di Kabupaten Ngawi, sehingga sampel yang diteliti masih tergolong kecil.
2. Terbatas dan berfokus pada variabel *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *habit*, *behavioral intention*, dan *use behavior*.
3. Penelitian ini dilakukan dengan mengandalkan persepsi responden melalui jawaban yang terisi di kuesioner.

## **5.3 Saran-saran**

Untuk peneliti selanjutnya berikut saran yang diberikan:

1. Untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk dapat memperluas cakupan wilayah penelitian, karena SIA pada Gopay telah digunakan di seluruh Indonesia.
2. Penambahan variabel penelitian supaya mampu memprediksi perilaku UMKM dalam penggunaan sistem informasi akuntansi berbasis digital (Go-pay)

dengan tepat. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan variabel *price value* serta *hedonic motivation* sebagai variabel independen.

3. Untuk hasil yang lebih mendalam dapat menambah metode wawancara kepada responden terkait, supaya hasil penelitian lebih detail.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdilah, W., & Jogiyanto. (2014). *Konsep & Aplikasi PLS (Partial Least Square) untuk Penelitian Empiris*. BPFPE.
- Abdilah, W., & Jogiyanto. (2015). *Partial Least Square (PLS): Alternatif Structural Equation modeling (SEM) dalam Penelitian Bisnis*. CV Andi Offset.
- Abiba, R. W., & Indrarini, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (E-money) Berbasis Server Sebagai Alat Transaksi Terhadap Penciptaan Gerakan Less Cash Society Pada Generasi Milenial di Surabaya. *Jurnal Ekonomika Dan Bisnis Islam*, 4(1), 196–206. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/je>
- Abidin, M. S. (2014). Dampak E-Money. *Igarss*, 1(0), 1–5.
- Achiriani, M. P. A., & Hasbi, I. (2021). Pengaruh Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Perceived Risk, Perceived Cost Terhadap Behavioral Intention Pada Pengguna Dompot Digital Dana Di Indonesia. *E-Proceeding of Management*, 8(1), 376–388.
- Aji, P. T., Zakarijah, M., & Soenarto. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan Dan Penggunaan E-Learning: Studi Kasus Pembelajaran Jarak Jauh Di SMK Ma'arif 1 Yogyakarta. *ELINVO (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 5(2), 191–198. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/elinvo.v5i2.40699>
- Alkhowaiter, W. A. (2020). Digital payment and banking adoption research in Gulf countries: A systematic literature review. *International Journal of Information Management*, 53(10), 1–17. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102102>
- Amarullah, M. J., Alfattaah, M. S., & Yusuf, A. (2022). Faktor Penentu Customer Behavior Intention Pada Generasi Milenial Dalam Menggunakan Mobile Banking. *Jurnal Riset Mahasiswa Ekonomi Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 130–143. <http://ejournal.iba.ac.id/index.php/surplus>
- Amoroso, D. L., & Chen, Y. A. N. (2017). Constructs Affecting Continuance Intention in Consumers With Mobile Financial Apps: A Dual Factor Approach. *Journal of Information Technology Management*, XXVIII(3), 2–24.
- Armansyah, R. F. (2021). Herd Behavior In Using Mobile Payment With Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology ( UTAUT 2 ). *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 23(2), 111–128. <https://doi.org/10.9744/jmk.23.2.111>
- Aslam, I., Jaryono, & Indriati, S. (2021). User Acceptance Pada Pengguna Aplikasi Mobile Payment Ovo. *Jurnal Persediaan, Financial, Operasional, Marketing Dan Sistem Informasi*, 28(2), 1–13.
- Baridwan, Z. (2002). *Sistem Akuntansi: Penyusunan Prosedur dan Metode, Edisi 5*

(5th ed.). BPFPE.

- Chen, L., & Nath, R. (2008). Determinants of mobile payments: an empirical analysis. *Journal of International Technology and Information*, 17(1), 9–20.
- Chiu, C., & Wang, E. T. G. (2008). Understanding Web-based learning continuance intention: The role of subjective task value. *Information & Management*, 45(2008), 194–201. <https://doi.org/10.1016/j.im.2008.02.003>
- Dewi, N. P. K. L. R. K., & Yadnyana, I. K. (2017). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat dan Perilaku Penggunaan Sistem E-Filing di Kota Denpasar dengan Model Utaut. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, 21(3), 2338–2366. <https://doi.org/https://doi.org/10.24843/EJA.2017.v21.i03.p23> Faktor-Faktor
- Dilarbo, P. A., Astuti, E. S., & Rahardjo, K. (2020). Adoption Of The Mobile Payment System In Small Medium-Sized Enterprises. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 0(2020), 164–170.
- Fatima, T., Kashif, S., Kamran, M., & Awan, T. M. (2021). Examining Factors Influencing Adoption of M-Payment: Extending UTAUT2 with Perceived Value. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 15(8), 276–299. [www.ijicc.net](http://www.ijicc.net)
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS* (7th ed.). Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I., & Latan, H. (2015). *Konsep, Teknik, Aplikasi Menggunakan Smart PLS 3.0 Untuk Penelitian Empiris*. BP Undip.
- Gobiz.co.id. (2022). *Apa itu Gopay? Ini 8 keuntungannya untuk Bisnis!* <https://gobiz.co.id/pusat-pengetahuan/apa-itu-gopay/>
- Grande, E. U., Estébanez, R. P., & Colomina, C. M. (2011). The impact of Accounting Information Systems ( AIS ) on performance measures: empirical evidence in Spanish SMEs 1. *The International Journal of Digital Accounting Research*, 11(June 2010), 25–43. <https://doi.org/10.4192/1577-8517-v11>
- Gupta, K., & Arora, N. (2019). Investigating consumer intention to accept mobile payment systems through unified theory of acceptance model An Indian perspective. *South Asian Journal of Business Studies*, 9(2016), 88–114. <https://doi.org/10.1108/SAJBS-03-2019-0037>
- Hair Jr, J. F., Matthews, L. M., Matthews, R. L., & Sarstedt, M. (2017). PLS-SEM or CB-SEM: Updated Guidelines on Which Methods to Use. *Int. J. Multivariate Data Analysis*, 1(2), 107–123.
- Huwaydi, Y., Hakim, M, S., & Persada, S. F. (2018). Analisis Deskriptif Pengguna Go-Pay di Surabaya. *JURNAL TEKNIK ITS*, 7(1), A55–A58. <http://e-journal.unair.ac.id/index.php/YDK/index> under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

## Article

- Indah, M., & Agustin, H. (2019). Penerapan Model UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) Untuk Memahami Niat dan Perilaku Aktual Pengguna Go-Pay di Kota Padang. *Jurnal Eksplorasi Akuntansi*, 1(4), 1949–1967. <http://jea.ppj.unp.ac.id/index.php/jea/issue/view/16>
- Karnadi, A. (2022). *5 Dompok Digital Ini Paling Banyak Dipakai di Indonesia*. Data Indonesia.Id. <https://dataindonesia.id/digital/detail/5-dompok-digital-ini-paling-banyak-dipakai-di-indonesia>
- Kholid, M. N., Alvian, S., & Tumewang, Y. K. (2020). Determinants Of Mobile Accounting APP Adoption By Micro, Small, And Medium Enterprise In Indonesia. *Journal of Accounting and Strategic Finance*, 3(1), 52–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.33005/jasf.v3i1.74> Received:
- Kim, C., Mirusmonov, M., & Lee, I. (2010). An empirical examination of factors influencing the intention to use mobile payment. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 310–322. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.10.013>
- Liu, G., & Tai, P. T. (2016). A Study of Factors Affecting the Intention to Use Mobile Payment Services in Vietnam. *Economics World*, 4(6), 249–273. <https://doi.org/10.17265/2328-7144/2016.06.001>
- Maharani, Y. (2021). Minat Generasi Z Menggunakan Kembali Transaksi Mobile Payment : Pendekatan Model UTAUT 2 Generation Z Interest Continuance Use Intention Mobile Payment Transactions : UTAUT 2 Model Approach. *Jurnal Akuntansi Dan Bisnis : Jurnal Program Studi Akuntansi*, 7(November), 140–154. <https://doi.org/10.31289/jab.v7i2.5641>
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Pustaka Setia.
- Makanyeza, C., & Mutambayashata, S. (2018). Consumers' acceptance and use of plastic money in Harare, Zimbabwe: Application of the unified theory of acceptance and use of technology 2. *International Journal of Bank Marketing*, 36(2), 379–392. <https://doi.org/https://doi.org/10.1108/IJBM-03-2017-0044>
- McKnight, D. H., Choudhury, V., & Kacmar, C. (2002). The impact of initial consumer trust on intentions to transact with a web site: A trust building model. *Journal of Strategic Information Systems*, 11(3–4), 297–323. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0963-8687\(02\)00020-3](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0963-8687(02)00020-3)
- Meuthia, R. F., Ananto, R. P., & Afni, Z. (2020). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat UMKM Terhadap Penggunaan Uang Elektronik Di Kota Padang. *Jurnal Akuntansi Dan Manajemen*, 15(1), 143–155.
- Namira, L. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Niat UMKM di Kota Padang Menggunakan e-Payment sebagai Metode Pembayaran. *Owner: Riset & Jurnal Akuntansi*, 6(1), 212–224.
- Oliveira, T., Thomas, M., Baptista, G., & Campos, F. (2016). Mobile payment :

- Understanding the determinants of customer adoption and intention to recommend the technology. *Computers in Human Behavior*, 61(2016), 404–414. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.030>
- Prabowo, R. S. H., & Widodo, T. (2021). Analisis Penerapan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2 ( UTAUT2 ) Pada Adopsi Penggunaan Mobile Payment Jenius (Studi Kasus Di Kota Bandung). *E-Proceeding of Management*, 8(5), 4323–4339.
- Prasetyo, B., & Jannah, L. M. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT Raja Grafindo Persada.
- Putri, N. K. R. D., & Suardikha, I. M. S. (2020). Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Menjelaskan Niat Dan Perilaku Penggunaan E-Money di Kota Denpasar Ni. *E-Jurnal Akuntansi*, 30(2), 540–555. <https://doi.org/https://doi.org/10.24843/EJA.2020.v30.i02.p20>
- Rizkiyah, K., Nurmayanti, L., Macdhy, R. D. N., & Yusuf, A. (2021). Pengaruh Digital Payment Terhadap Perilaku Konsumen Di Era Revolusi Industri 4. *Management Insight: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 16(1), 107–126. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/insight.16.1>
- Romney, M., & Steinbart, P. J. (2017). *Sistem Informasi Akuntansi*. Jagakarsa, Salemba Empat.
- Rosnidah, I., Muna, A., Musyaffi, A. M., & Siregar, N. F. (2018). Critical Factor of Mobile Payment Acceptance in Millennial Generation : Study on the UTAUT model. *International Symposium on Social Sciences, Education, and Humanities (ISSEH)*, 306(2018), 123–127.
- Saadah, N., Hakim, M. A. N., & Imron, A. (2022). Perilaku Pengguna Sistem Informasi Akuntansi Pada Pelaku Usaha UMKM Dalam Bisnis E-Commerce. *Jurnal Informasi, Perpajakan, Akuntansi, Dan Keuangan Publik Vol*, 17(2), 195–218. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25105/jipak.v17i2.12473>
- Santoso, B., & Zusrony, E. (2018). Analisis Persepsi Pengguna Aplikasi Payment Berbasis Fintech Menggunakan Technology Acceptance Model ( TAM ). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(1), 49–54.
- Saputri, R. R., Chandra, N., & Maryati, U. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Pengguna pada E-Commerce ( Studi Kasus Mahasiswa Politeknik Negeri Padang ). *Jurnal Akuntansi, Bisnis Dan Ekonomi Indonesia*, 1(1), 1–7.
- Sari, N. R. (2021). Crowdfunding : Alternatif Pendanaan Umkm Dan Startup (Model Penggunaan Utaut). *Jurnal Ilmiah Akuntansi Manajemen*, 4(1), 25–38. <https://doi.org/10.35326/jiam.v4i1>
- Stewart, H., & Jurjens, J. (2018). Data security and consumer trust in FinTech Innovation in Germany Information & Computer Security. *Information & Computer Security Emerald Insight*, 26(1), 109–128.

<https://doi.org/https://doi.org/10.1108/ICS-06-2017-0039>

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tempo.co. (2014). *Bertransaksi Non-Tunai, Ini Keuntungannya*. Tempo.Co. <https://bisnis.tempo.co/amp/599775/bertransaksi-non-tunai-ini-keuntungannya>
- Timesindonesia.co.id. (2021). *Ngawi Punya 80 Ribu UMKM, ini Upaya Dinkop UM Mengendalikan Produk Lokal*. Timesindonesia.Co.Id. <https://www.timesindonesia.co.id/read/news/336924/ngawi-punya-80-ribu-umkm-ini-upaya-dinkop-um-mengendalikan-produk-lokal>
- Tumpal, M. (2019). Analisis Pengaruh Transaksi Digitalisasi Uang Elektronik Terhadap Cashless Society Dan Infrastruktur Uang Elektronik Sebagai Variabel Pemoderasi. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Finansial Indonesia*, 2(2), 27–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.31629/jiafi.v2i2.1714>
- Usman, R. (2017). Karakteristik uang elektronik dalam sistem pembayaran. *YURIDIKA*, 32(1), 134–166. <https://doi.org/10.20473/ydk.v32i1.4431>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS Quarterly*, 27(3), 425–478. <http://www.jstor.org/stable/30036540> .
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology. *MIS Quarterly*, 36(1), 157–178. <http://www.jstor.org/stable/41410412>
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2016). Unified Theory of Acceptance and Use of Technology: A Synthesis and the Road Ahead. *Journal of the Association for Information Systems Volume*, 17(5), 328–376. <https://doi.org/10.17705/1jais.00428>
- Wardani, L. P. A. K., & Masdiantini, P. R. (2022). Pengaruh Ekspektasi Kinerja , Ekspektasi Usaha , Faktor Sosial Budaya , Motivasi Hedonis dan Nilai Harga terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard ( Qris ). *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Humanika*, 12(1), 254–263.
- Watmah, S., Fauziah, S., & Herlinawati, N. (2020). Identifikasi Faktor Pengaruh Penggunaan Dompot Digital Menggunakan Metode TAM Dan UTAUT 2. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, 6(1), 261–269. [ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse](http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse)
- Widyanto, H. A., Kusumawardani, K. A., & Septyawanda, A. (2020). Encouraging Behavioral Intention To Use Mobile Payment : An Extension Of UTAUT 2. *Jurnal Muara Ilmu Ekonomi Dan Bisnis*, 4(1), 87–97.

<https://doi.org/https://doi.org/10.24912/jmieb.v4i1.7584>

Yamin, S., & Kurniawan, H. (2011). *Generasi Baru Mengolah Data Penelitian dengan Partial Least Square Path Modeling: Aplikasi dengan Software XLSTAT, SmartPLS, dan Visual PLS*. Salemba Infotek.

Zhou, T. (2014). Understanding the determinants of mobile payment continuance usage. *Industrial Management & Data Systems*, 114(6), 936–948. <https://doi.org/10.1108/IMDS-02-2014-0068>



## LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Jadwal Penelitian

No	Bulan	Juli 2022				Agustus 2022				September 2022				Oktober 2022				November 2022				
		Kegiatan	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul			x																		
2	Penyusunan Proposal						x	x														
3	Konsultasi									x	x		x	x	x		x	x				
4	Revisi Proposal									x	x		x	x	x		x					
5	Pengumpulan Data																					
6	Analisis Data																					
7	Penulisan Akhir Naskah Skripsi																					
8	Pendaftaran Munasqosah																					
9	Revisi Skripsi																					

No	Bulan	Desember 2022				Januari 2023				Februari 2023				Maret 2023				April 2023				
		Kegiatan	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul																					
2	Penyusunan Proposal																					
3	Konsultasi											x	x	x	x	x						
4	Revisi Proposal																					
5	Pengumpulan Data											x	x	x								
6	Analisis Data													x								

7	Penulisan Akhir Naskah Skripsi														x	x							
8	Pendaftaran Munaqosah															x							
9	Revisi Skripsi																	x					

Lampiran 2 : Kuesioner Penelitian

**KUESIONER PENELITIAN**

Assalamualaikum Wr. Wb

Responden Yang Terhormat

Saya Ruri Binti Hasanah Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Jurusan Akuntansi Syariah UIN Raden Mas Said Surakarta, Untuk memohon kepada anda untuk meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner penelitian saya yang berjudul “Analisis Keberterimaan Implementasi Sistem Informasi Akuntansi Berbasis Digital Dengan Pendekatan *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT)* (Studi Empiris Umkm Di Kabupaten Ngawi)”.

Penelitian ini diharapkan memberikan hasil yang bermanfaat dan dapat menggambarkan kondisi nyata yang ada berkaitan dengan keberterimaan uang elektronik terhadap UMKM di Kabupaten Ngawi. Oleh karena itu, dimohon kesediaannya untuk mengisi/menjawab kuesioner ini dengan sejujur-jujurnya. Jawaban yang Bapak/Ibu/Saudara/i berikan akan dijamin kerahasiaannya dan hanya akan digunakan untuk kepentingan ilmiah. Atas kerjasama yang baik dan kesungguhan Bapak/Ibu/Saudara/i dalam mengisi kuesioner ini, diucapkan banyak terima kasih.

Hormat Saya

(Ruri Binti Hasanah)

## BAGIAN 1

### IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

- Jenis Usaha : a. Makanan  
b. Minuman  
c. Makanan dan Minuman

Jenis Kelamin :  Laki-Laki  Perempuan

Usia :

Omzet Per Tahun

- a. < 50 juta per tahun
- b. 100 juta sampai 200 juta per tahun
- c. 300 juta sampai 500 juta per tahun
- d. > 500 juta per tahun

Sudah berapa lama beroperasi

- a. < 1 tahun
- b. 1-5 tahun
- c. > 5 tahun

Jumlah karyawan

- a. 1-5 orang
- b. 6-10 orang
- c. 11-50 orang
- d. 51-90 orang
- e. > 90 orang

Seberapa lama anda menggunakan sistem informasi akuntansi berbasis digital /

*Mobile Payment systems*

- a. < 1 tahun
- b. 1-2 tahun
- c. 2-3 tahun
- d. > 3 tahun

Jenis sistem informasi akuntansi berbasis digital / *mobile payment systems*

- a. Go-pay

Apa alasan utama anda untuk menggunakan sistem informasi akuntansi berbasis digital / *Mobile Payment systems*?

- a. Keamanan
- b. Lebih mudah diakses daripada uang tunai
- c. Lebih mudah untuk mencatat transaksi
- d. Akses lebih cepat ke akun

## BAGIAN 2

### PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

Untuk pengisian kuesioner ini dimohon untuk membaca dengan seksama setiap pernyataan dan menjawabnya dengan lengkap semua pernyataan. Tidak ada jawaban yang benar atau salah. Bapak/Ibu/Saudara/i cukup memberi tanda centang (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai dengan kondisi Bapak/Ibu/Saudara/i. Diharapkan setiap pernyataan hanya ada satu jawaban pada kotak jawaban yang telah tersedia.

Keterangan:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

N : Netral

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

1. Variabel *Performance Expectancy* / Ekspektasi kinerja (X1)

<i>Performance Expectancy</i>	STS	TS	N	S	SS
Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay) adalah alat yang berguna untuk melakukan transaksi					
Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay) memungkinkan saya melakukan transaksi dengan mudah					
Saya dapat melakukan transaksi lebih cepat pada Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay) dibandingkan dengan transaksi tunai					
Menggunakan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay) dapat meningkatkan produktivitas saya					

2. Variabel *Effort Expectancy* / Ekspektasi usaha (X2)

<i>Effort Expectancy</i>	STS	TS	N	S	SS
Mudah bagi saya untuk memahami pengoperasian Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay)					
Saya merasa nyaman melakukan transaksi melalui Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay)					
Mudah bagi saya untuk melakukan transaksi melalui Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay)					
Mudah bagi saya untuk menjadi terampil dalam menggunakan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay)					

3. Variabel *Social Influence* / Pengaruh sosial (X3)

<b><i>Social Influence</i></b>	<b>STS</b>	<b>TS</b>	<b>N</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>
Orang yang mempengaruhi perilaku saya berpikir bahwa saya harus menggunakan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay)					
Orang-orang yang penting bagi saya berpikir bahwa saya harus menggunakan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay)					
Orang-orang di lingkungan saya yang menggunakan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay) memiliki prestise lebih dari mereka yang tidak menggunakannya					
Saya melakukan transaksi melalui Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay) karena banyak orang yang melakukannya					

4. Variabel *Facilitating Conditions* / Kondisi yang memfasilitasi (X4)

<b><i>Facilitating Conditions</i></b>	<b>STS</b>	<b>TS</b>	<b>N</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>
Saya memiliki sumber daya ( <i>smartphone/internet/aplikasi</i> ) yang diperlukan untuk menggunakan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay)					
Saya memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay)					
Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay) kompatibel dengan systems lain yang saya gunakan					
Bantuan online tersedia untuk pertanyaan yang terkait dengan penggunaan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay)					

5. Variabel *Habit* / Kebiasaan (X5)

<b><i>Habit</i></b>	<b>STS</b>	<b>TS</b>	<b>N</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>
Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay) telah menjadi kebiasaan bagi saya					
Menggunakan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay) adalah sesuatu yang saya lakukan tanpa berpikir					
Saya harus menggunakan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay)					
Saya kecanduan/terbiasa menggunakan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay)					

6. Variabel *Behavioral Intention* / Niat penggunaan

<b><i>Behavioral Intention</i></b>	<b>STS</b>	<b>TS</b>	<b>N</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>
Saya akan terus menggunakan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay) di masa mendatang					
Kemungkinan saya akan terus menggunakan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay) di masa mendatang					
Mengingat bahwa saya memiliki <i>smartphone</i> yang mampu mengakses internet, saya akan terus menggunakan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay)					

7. Variabel *Use Behavior* (Y) / Perilaku penggunaan

<b><i>Use Behavior</i></b>	<b>STS</b>	<b>TS</b>	<b>N</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>
Saya terkadang menggunakan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay) untuk melakukan pencatatan/pembukuan transaksi					
Saya sering menggunakan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay) untuk rekonsiliasi dengan nota					
Saya secara teratur menggunakan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay) untuk memprediksi cash flow harian					
Saya selalu menggunakan Sistem Informasi Akuntansi berbasis digital (Gopay) untuk pencatatan transaksi harian					



Lampiran 3 : Tabulasi Data Responden

<b>Nama</b>	<b>Nama UMKM</b>	<b>Umur</b>	<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Jenis Usaha</b>
Nana	es buah prasmanan	22	P	Minuman
Nia	kedai mbak nia	25	P	Makanan dan Minuman
Yunanto Triatmoko	Keripik Tempe Prima Rasa	56	L	Makanan
zisira samodra	serbuk jahe plus	51	P	Makanan
Tria Gunarawati	Cake dan kue	39	P	Makanan
Muntamimah	Makanan ringan bu mun	55	P	Makanan
Ani	Kripsus ani	17	P	Makanan
Hermawan	nasi goreng sederhana	27	L	Makanan
Ali	roti bakar mas ali	23	L	Makanan
Syahrul	martabak 5	22	L	Makanan dan Minuman
Rena Oviqiyanti	jajan ndeso	25	P	Makanan
Sigit bayu aji a.	pisang crispy	23	L	Makanan
Sisca	sisca juice	25	P	Minuman
Emi	njajan enak	22	P	Makanan dan Minuman
Naimmah	dunia juice	21	P	Makanan dan Minuman
Yra	snack ira	20	P	Makanan dan Minuman
Tasnim	keripik tempe purna	21	P	Makanan
Rina	dimsum seribu	21	P	Makanan
Arum	disegerin by arum	27	P	Makanan dan Minuman
Tiara	saladnya tia	22	P	Makanan
Aini	pudding aini	20	P	Makanan
Hawa	haylo hawa	22	P	Minuman
Eka	pesona eka	22	P	Makanan dan Minuman
Agi Kurnia Sari	omah mie	22	P	Makanan
Wiji	yummy wiji	22	P	Makanan
Tari	basreng tari	22	P	Makanan
shintya nur khasanah	gibran fried chicken	22	P	Makanan dan Minuman
Alif Elviana	sop buah mbak via	23	P	Makanan
Rita	dequeen rita	23	P	Makanan dan Minuman
Dita Andina Putri	dita food-drink	22	P	Makanan dan Minuman
Alpin	alpin kitchen	22	L	Makanan dan Minuman
Farida	dessert by farida	23	P	Makanan dan Minuman
Lista	liscake ngawi	22	P	Makanan dan Minuman
Latifah	kriiug	20	P	Makanan
Fira	jirolu snack	20	P	Makanan
DWI	martabak telur mini	22	P	Makanan
Rima	king lumpia	23	P	Makanan dan Minuman
Rika	krupuk babe	22	P	Makanan

Anggita Dewi Prastyaningrum	anggi basreng	23	P	Makanan
Dina Mahesti	ratu pentol	24	P	Makanan dan Minuman
Novianti	teh poci	24	P	Minuman
Ahmad Farid	es coklat celup	23	L	Makanan dan Minuman
Lia	mie lidi sedep	21	P	Makanan
Imanatur	telur gulung	22	P	Makanan
Tiwi	mie cup	21	P	Makanan
Sri	thejup tea	22	P	Minuman
Anna Nafiah Karimatus Sholikhah, S.Pi	kerupuk asin bu anna	22	P	Makanan
Miftakhul Winnisak	singkong keju	22	P	Makanan
Sari	doyan makan	22	P	Makanan
Amel	kebab turki zem ngawi	22	P	Makanan
Eka	ruang jajan	21	P	Makanan dan Minuman
Ira	basreng musira	22	P	Makanan
Arista Juni	warung makan enak	26	P	Makanan dan Minuman
Yulia ike	salad mbak yuli	22	P	Makanan dan Minuman
Rintan nur fauziah	basreng endes	23	P	Makanan
Novita sari	keju aroma by novita	22	P	Makanan
Qorina	keripik tahu keriting	21	P	Makanan dan Minuman
Rizqi	istana lumer	23	P	Makanan dan Minuman
Endi	makanan kaki 5	20	L	Makanan
Nika	nika snack	22	P	Makanan dan Minuman
Agustina	seblak mantap	22	P	Makanan
Yudi	angkringan yudi	23	L	Makanan
Septi	pisang nugget	22	P	Makanan
Lina	geprek mbak lina	21	P	Makanan
Kasmiati	gorengan bu kasmi	30	P	Makanan
Bang Jhon	bakso sapi dan mie ayam bang jhon	45	L	Makanan dan Minuman
Pipit	warung makan dan juice mbak pipit	42	P	Makanan dan Minuman
Kanza Ulil donuts	ulil donuts	20	P	Makanan
Bang aang	warung bolo dhewe	52	L	Makanan dan Minuman
Sugeng	mie ayam tunggal rasa wonogiri	48	L	Makanan dan Minuman
Sate gule kambing	sate gule kambing	47	L	Makanan dan Minuman
Warung bunda	warung bunda	39	P	Makanan dan Minuman
Think	warung mak think	42	P	Makanan dan Minuman

Supri	warung bolo dhewe 2	52	L	Makanan dan Minuman
Bu mona	warung bu mona	43	P	Makanan
Barokah	agen barokah	43	P	Makanan
Mas Yo	soto ayam kampung mbah yo	55	L	Makanan dan Minuman
Dadang	D'queen fried chicken	41	P	Makanan
Ridho	kios ridho no 16	46	L	Makanan
Sami	kios legen	41	P	Makanan dan Minuman
Dewi	warung dewi	43	P	Makanan dan Minuman
Bu tejo	bakso lumintu bu tejo	48	P	Makanan dan Minuman
Mak Y	warung mbak Y	40	P	Makanan dan Minuman
Lamin	ja-minang masakan padang	49	L	Makanan dan Minuman
Mas Yanto	es degan mas yanto	49	L	Minuman
Mak gendir	warung mak gendir	52	P	Makanan dan Minuman
Murenda	pecel pincuk murenda	49	P	Makanan dan Minuman
Army	bakso army	53	L	Makanan dan Minuman
Bu djum	geprek bu djum	52	P	Makanan dan Minuman
Mayar	warung mayar	45	P	Makanan dan Minuman
Mbak ina	warung mbak ina	52	P	Makanan
Mas agus	es degan 27 mas agus	50	L	Minuman
Mie ayam bakso	mie ayam dan bakso	50	P	Makanan dan Minuman
opipa ncus	depot opipa sambal ncus	42	P	Makanan dan Minuman
Bu rinna	warung bu rinna	49	P	Makanan dan Minuman
Sri	kios mie ayam pangsit dan bakso tunggal rasa	52	P	Makanan dan Minuman
Pak hari	kios bakmi dan nasi goreng pak hari 26	50	L	Makanan dan Minuman
Tino	warung tino	50	L	Makanan
Bu jainem	warung bu jainem	50	P	Makanan dan Minuman
Suki	bebek goreng	48	P	Makanan dan Minuman
Parlan	warung kopi lumintu	48	L	Makanan dan Minuman
Rizky	kios bakmi rizky 37	42	L	Makanan dan Minuman
Mbak darmini	es degan mbak darmini	42	P	Minuman
Mbak iik	warung mbak iik	42	P	Makanan dan Minuman
Parmin	Mie ayam cekeer dan bakso sapi cah solo	52	L	Makanan dan Minuman
Dian	Eggie	35	P	Makanan
Tako	takoyaki dan okonomiyaki	27	P	Makanan
Putri	enak teh wangi	36	P	Minuman
Pri	say story	45	L	Minuman
Lutfi	Cappucino cincau	29	L	Minuman
Anam	pukis gita rasa	28	L	Makanan
Arip	new kebab	31	L	Makanan

Susanto	lumpia semarang	32	L	Makanan
Kantong	mie ayam dan bakso pak kantong	28	L	Makanan dan Minuman
Selli	seblak mbak selli	35	P	Makanan dan Minuman
Kasdi Cilok garuda	cilok garuda	52	L	Makanan
De sum	Mie ayam dan bakso ojo lali	48	P	Makanan dan Minuman
Yayuk handayani	jeruk bali yayuk	44	P	Makanan
Sarmi	nasi pincuk bu sarmi	39	P	Makanan dan Minuman
Suratmi	pecel bu ratmi	44	P	Makanan dan Minuman
Imara	teh seger ima	32	P	Minuman
Mas kanjeng	gudeg dan masakan jawa mas kanjeng	29	L	Makanan dan Minuman
Dapur mertua	dapur mertua	42	P	Makanan dan Minuman
Bilal	roti bakar branjangan	35	L	Makanan dan Minuman
Jeng tatik	soto jeng tatik	48	P	Makanan dan Minuman
Dandi	Donald Fried chicken	35	L	Makanan
Lia	Luwes drink cover	45	P	Minuman
Mento	Master crepes	41	L	Makanan
Fataya	ardya group	39	P	Minuman
Sumiati	mie ayam pangsit dan bakso	45	P	Makanan dan Minuman
Suratman	warung kopi	48	L	Makanan dan Minuman
Leny mardiyanti	mie ayam bakso	44	P	Makanan dan Minuman
Titik	nasi pecel mbak titik	45	P	Makanan dan Minuman
Mbak Sus	mie ayam bakso mbak sus	43	P	Makanan dan Minuman
Kitto	mie ayam bakso kitto	48	P	Makanan dan Minuman
Sanem	tepo kecap dan sayur	44	P	Makanan dan Minuman
Pani	warung pecel lele	45	P	Makanan dan Minuman
Ayu	lalapan segar	36	P	Makanan dan Minuman
Sri	soto yu sri	39	P	Makanan dan Minuman
De Rus	warung mbah rus	51	P	Makanan dan Minuman
Amsiah	warung mbak am	32	P	Makanan dan Minuman
Kariyem	warung mbah kar	52	P	Makanan dan Minuman
Yustika	warung sederhana mbak tika	29	P	Makanan
Sumi	geprek mbak sumi	48	P	Makanan
Fauzan	toko fauzan	40	L	Makanan dan Minuman
Rinawati	pawone rina	28	P	Makanan dan Minuman
Eni	keripik malay mbak eni	27	P	Makanan dan Minuman
Lia Candra	dapur lia candra	25	P	Makanan dan Minuman
Yuli	gethuk mbak yuli	25	P	Makanan
Destian	dapur bunda desti	24	P	Makanan dan Minuman

<b>Omzet Per Tahun</b>	<b>Lama Beroperasi</b>	<b>Jumlah karyawan</b>	<b>Lama Penggunaan</b>
< 50 juta per tahun	< 1 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	> 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
100 juta - 200 juta per tahun	> 5 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	< 1 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	> 5 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	< 1 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	< 1 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	< 1 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	< 1 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	< 1 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	< 1 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	< 1 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	< 1 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	< 1 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
300 juta - 500 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	< 1 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
300 juta - 500 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	< 1 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	< 1 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	< 1 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	< 1 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	< 1 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	2 - 3 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
100 juta - 200 juta per tahun	> 5 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	< 1 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
100 juta - 200 juta per tahun	> 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	> 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	< 1 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun





< 50 juta per tahun	> 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	> 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	> 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	> 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	> 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	> 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	> 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	< 1 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun
< 50 juta per tahun	1 - 5 tahun	1 - 5 orang	1 - 2 tahun

<b>Alasan Penggunaan</b>
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Keamanan
Keamanan
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Akses lebih cepat ke akun
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Keamanan
Keamanan
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Keamanan
Akses lebih cepat ke akun
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Lebih mudah untuk mencatat transaksi



Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Keamanan
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Keamanan
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Akses lebih cepat ke akun
Keamanan
Akses lebih cepat ke akun
Akses lebih cepat ke akun
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Keamanan
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Keamanan
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Akses lebih cepat ke akun
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Keamanan
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Keamanan
Keamanan
Keamanan
Keamanan
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Akses lebih cepat ke akun
Akses lebih cepat ke akun
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Akses lebih cepat ke akun
Keamanan
Keamanan
Keamanan
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah diakses daripada uang tunai

Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Keamanan
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Keamanan
Keamanan
Keamanan
Keamanan
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Keamanan
Keamanan
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Keamanan
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Keamanan
Keamanan
Keamanan
Keamanan
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Keamanan
Keamanan
Keamanan
Keamanan
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Keamanan
Keamanan
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Akses lebih cepat ke akun
Lebih mudah untuk mencatat transaksi

Akses lebih cepat ke akun
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Keamanan
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Keamanan
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Keamanan
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Keamanan
Keamanan
Keamanan
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Keamanan
Keamanan
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Lebih mudah untuk mencatat transaksi
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Keamanan
Keamanan
Keamanan
Lebih mudah diakses daripada uang tunai
Keamanan

Lampiran 4: Tabulasi Data Kuesioner

<b>P E 1</b>	<b>P E 2</b>	<b>P E 3</b>	<b>P E 4</b>	<b>E E 1</b>	<b>E E 2</b>	<b>E E 3</b>	<b>E E 4</b>	<b>S I 1</b>	<b>S I 2</b>	<b>S I 3</b>	<b>S I 4</b>	<b>F C 1</b>	<b>F C 2</b>	<b>F C 3</b>	<b>F C 4</b>	<b>H 1</b>	<b>H 2</b>	<b>H 3</b>	<b>H 4</b>	<b>B I 1</b>	<b>B I 2</b>	<b>B I 3</b>	<b>U B 1</b>	<b>U B 2</b>	<b>U B 3</b>	<b>U B 4</b>	
4	5	5	4	5	4	5	5	3	5	4	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	5	4	5	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	3	2	3	3	3	2	3	2	3	5	3	2	5	2	3	4	2	4	4	4	3	1	4	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4
5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3
5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	4	4	3	4	5	4	4	3	4	4	3	4	5	3	3	4	3	5	3	4	4	5	3	4	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	3	3	3	4	4	4	5	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3
5	5	5	5	4	5	5	5	2	3	4	3	4	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	5	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4
5	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	2	3	3	3	4	4	3	1	1	3	3	4	3	3	4	3	4	4
5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	1	1	1	1
4	4	5	5	4	4	5	5	3	4	4	4	4	4	5	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4

4	3	4	5	3	4	4	5	3	4	3	5	4	3	4	3	4	2	4	4	5	4	4	5	5	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	
5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	
4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	
4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	
5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	
4	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	4	4	3	5	5	3	1	3	3	3	5	4	5	5	5	
3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3		
5	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	3	5	5	5	4	2	4	4	4	4	5	4	4	4	
5	5	5	5	4	4	5	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	3	4	4	4	4	4	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
4	4	4	3	4	4	4	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
2	2	3	4	5	5	5	5	1	1	3	3	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
5	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
4	3	3	3	4	3	5	3	4	3	4	5	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	5	4	4	
4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
4	5	4	4	4	5	4	5	3	3	4	3	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	
5	5	4	4	4	5	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	
3	4	4	5	2	3	3	4	5	4	4	5	5	4	5	4	3	3	5	4	3	3	4	4	5	4	
5	5	4	5	3	4	4	4	3	3	4	3	4	2	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	
4	4	3	4	5	4	3	5	4	3	5	4	4	5	4	5	4	3	5	3	4	4	5	4	5	4	
4	4	5	5	3	4	4	5	2	2	3	4	4	3	4	2	4	3	3	3	5	4	5	4	4	5	
4	4	3	4	4	5	3	4	2	2	4	4	4	5	5	4	5	5	4	3	4	2	4	4	4	3	
4	3	5	4	2	3	4	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4	4	5	5	4	4	
4	4	5	4	2	3	4	5	3	3	4	3	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	
4	5	5	4	4	4	5	5	4	3	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	
4	4	5	5	5	5	4	5	3	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	
4	4	5	5	5	5	4	3	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	3	5	5	3	4	5	
4	5	3	5	3	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	4	4	
3	4	5	5	4	5	3	5	4	5	5	3	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	3	5	3	5	
4	3	5	3	5	4	5	3	5	5	4	3	5	4	4	3	4	4	5	3	5	5	4	5	5	4	

4	3	3	5	4	3	5	5	3	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	3	5	5	5	5	4	5	3
5	5	4	5	3	4	4	5	5	5	4	5	2	5	4	4	5	5	3	4	5	4	5	5	4	5	5
5	4	3	4	4	4	5	3	3	5	5	5	4	5	5	3	2	5	5	2	5	2	5	5	5	5	3
4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	3	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	4	3
4	4	5	3	4	4	4	5	4	4	3	5	5	5	4	4	5	4	2	5	5	3	4	5	4	4	3
3	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	3	4	4	4	3	5	5	4	4	4	3	3	5	5	4	4
4	4	4	5	4	3	4	5	4	4	3	2	4	5	3	3	4	4	5	4	3	2	5	5	4	4	4
3	4	4	3	5	4	4	3	3	4	4	5	5	3	3	4	5	5	4	5	3	2	5	5	5	4	5
3	3	4	5	4	4	3	5	4	4	3	2	5	5	4	4	4	5	5	3	3	2	2	5	5	4	5
3	2	4	4	4	3	4	2	5	4	4	3	4	4	3	5	5	3	4	2	4	5	3	5	5	4	5
2	3	3	4	4	3	4	5	5	5	4	3	3	4	4	5	2	4	5	5	3	4	4	5	4	4	4
4	3	4	4	4	4	5	2	4	5	5	3	3	5	5	5	4	5	5	4	3	3	4	5	5	4	5
2	3	3	4	3	2	4	4	4	5	2	3	3	4	4	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	4
2	3	4	4	4	5	2	3	5	4	4	3	5	5	3	4	5	5	5	4	5	4	4	5	3	4	5
3	3	4	5	4	5	5	3	5	5	4	5	4	4	3	5	3	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5
4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	3	5	4	4	3	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5
4	4	5	4	3	4	4	2	2	4	4	4	3	4	4	5	2	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4
4	4	5	4	4	4	3	2	3	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4
5	5	2	4	2	3	4	4	5	4	5	2	5	4	4	4	5	5	4	3	3	3	2	3	3	4	5
4	4	4	3	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	4	5
4	4	5	4	4	5	5	3	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	2	3	3	3	4	3	2	3	3
4	2	3	4	4	4	4	3	4	5	5	3	4	4	3	5	5	5	3	4	2	3	3	3	3	4	4
4	3	2	3	4	5	5	3	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	3	2	3	4	4	3
3	3	4	4	4	4	3	4	5	5	4	3	4	4	5	3	5	5	4	3	2	4	5	3	4	4	5
4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	3	4	5	5	3	3	4	4	5
5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	3	5	5	4	4	3	2	3	4	4	4	5	5	2	4	4	3
4	4	4	5	5	5	4	4	4	3	3	5	4	4	4	3	4	5	5	2	3	4	4	3	4	5	5
5	4	4	4	2	3	2	5	3	4	4	3	4	5	5	3	3	4	4	5	5	2	4	4	3	2	5
4	3	5	5	4	4	3	2	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4
4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	5	5	5	5	3	5	5	4	5	4	4	3	4	4	5	5
4	4	4	5	4	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	4	3	3	4	5	5	4	4	4	4	5	5
4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	3	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4
5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4
4	4	4	5	4	4	5	3	5	5	5	3	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4
4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4
4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	3	4	4	4	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	3
4	4	4	5	4	4	5	3	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	5	5	5	5	3	4	5	5	5
4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5
4	4	4	5	4	5	4	3	4	4	5	3	3	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	2
4	4	3	5	5	5	4	4	3	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5
4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5

4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	5	3	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5
4	4	3	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	3	4	5	5	3	4	4
4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	3	4	4	5	5	3	4	5	5	4	5	5	3	4	4
3	3	4	4	4	4	3	5	4	3	5	5	3	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5
3	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	3	4	4	4
4	4	3	5	3	4	4	4	4	4	3	5	4	3	4	5	5	5	3	4	5	5	4	5	3	5	5	5
3	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	3	3
4	4	4	3	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	3	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	4
4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	3
4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5
4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5
4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	2	2	4	3	3	4	4	3	3	3
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	2	4	4	2	2	2	4	4	4	2	4	4	4
3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3
5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	3	3	3	3
4	5	5	4	5	4	5	5	3	5	4	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	5	4	5	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	4	4	3	4	5	4	4	3	4	4	3	4	5	3	3	4	3	5	3	4	4	5	3	4	3	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	2	3	3	3	2	3	2	3	5	3	2	5	2	3	4	2	4	4	4	3	1	4	2	2
5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4

Lampiran 5 : Tabel Analisis Statistika Deskriptif

	<i>Mean</i>	<i>Median</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Standard Deviation</i>	<i>Excess Kurtosis</i>	<i>Skewness</i>	<i>Number of Observations Used</i>
<b>BI</b>	0,000	-0,017	-4,038	1,175	1,000	1,974	-1,047	150,000
<b>EE</b>	0,000	-0,104	-4,516	1,295	1,000	4,126	-1,332	150,000
<b>FC</b>	0,000	-0,101	-4,539	1,328	1,000	4,264	-1,387	150,000
<b>H</b>	0,000	0,285	-3,929	1,321	1,000	1,810	-1,064	150,000
<b>PE</b>	0,000	0,185	-4,606	1,364	1,000	4,414	-1,284	150,000
<b>SI</b>	0,000	0,202	-3,970	1,593	1,000	2,161	-0,968	150,000
<b>UB</b>	0,000	0,135	-4,143	1,177	1,000	3,581	-1,508	150,000

	<i>Mean</i>	<i>Median</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Standard Deviation</i>	<i>Excess Kurtosis</i>	<i>Skewness</i>	<i>Number of Observations Used</i>
<b>BI1</b>	0,000	-0,028	-1,930	1,844	0,527	1,587	-0,028	150,000
<b>BI2</b>	0,000	0,073	-2,197	1,212	0,520	3,675	-1,391	150,000
<b>BI3</b>	0,000	-0,038	-1,521	1,748	0,514	2,273	0,003	150,000
<b>EE1</b>	0,000	0,057	-1,461	1,184	0,489	0,522	-0,218	150,000
<b>EE2</b>	0,000	-0,104	-1,600	1,715	0,527	1,427	-0,249	150,000
<b>EE3</b>	0,000	0,001	-2,051	1,521	0,631	0,633	-0,210	150,000
<b>EE4</b>	0,000	0,072	-1,946	2,318	0,674	1,000	-0,039	150,000
<b>FC1</b>	0,000	0,011	-2,152	1,550	0,645	0,975	-0,373	150,000
<b>FC2</b>	0,000	-0,025	-1,554	1,503	0,494	0,950	-0,188	150,000
<b>FC3</b>	0,000	-0,020	-1,987	1,404	0,580	1,733	-0,676	150,000
<b>FC4</b>	0,000	0,037	-1,697	1,562	0,634	0,110	-0,027	150,000
<b>H1</b>	0,000	-0,036	-2,186	1,548	0,565	1,581	-0,553	150,000
<b>H2</b>	0,000	0,109	-1,641	1,563	0,514	1,504	-0,681	150,000
<b>H3</b>	0,000	0,045	-2,128	1,682	0,634	0,734	-0,326	150,000
<b>H4</b>	0,000	0,052	-2,107	1,409	0,636	0,645	-0,511	150,000
<b>PE1</b>	0,000	0,046	-1,607	1,702	0,595	0,668	-0,045	150,000
<b>PE2</b>	0,000	-0,003	-1,548	1,312	0,509	0,804	-0,464	150,000
<b>PE3</b>	0,000	-0,005	-2,316	1,520	0,585	1,534	-0,681	150,000
<b>PE4</b>	0,000	-0,015	-2,106	1,433	0,617	0,261	0,050	150,000
<b>SI1</b>	0,000	0,125	-3,312	1,297	0,656	3,866	-0,991	150,000
<b>SI2</b>	0,000	-0,044	-1,522	1,728	0,560	0,724	-0,168	150,000
<b>SI3</b>	0,000	-0,019	-1,671	1,250	0,586	0,502	-0,418	150,000
<b>SI4</b>	0,000	-0,018	-2,014	1,297	0,659	-0,078	-0,351	150,000
<b>UB1</b>	0,000	-0,032	-1,629	1,242	0,517	0,862	-0,415	150,000



<b>UB2</b>	0,000	0,020	-1,634	1,088	0,474	2,344	-1,090	150,000
<b>UB3</b>	0,000	0,029	-3,351	1,551	0,635	9,351	-1,989	150,000
<b>UB4</b>	0,000	0,040	-2,256	1,694	0,621	1,524	-0,534	150,000

Lampiran 6 : Uji Validitas dan Reliabilitas

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Outer Loading</b>	<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>rho_A</b>	<b>Composite Reliability</b>	<b>Average Variance Extracted (AVE)</b>
<b>Behavioral Intention</b>	BI1	0,850	0,815	0,817	0,890	0,729
	BI2	0,854				
	BI3	0,858				
<b>Effort Expectancy</b>	EE1	0,872	0,825	0,829	0,885	0,658
	EE2	0,850				
	EE3	0,776				
	EE4	0,739				
<b>Facilitating Conditions</b>	FC1	0,764	0,820	0,824	0,881	0,651
	FC2	0,870				
	FC3	0,814				
	FC4	0,774				
<b>Habbit</b>	H1	0,825	0,821	0,821	0,882	0,652
	H2	0,858				
	H3	0,773				
	H4	0,771				
<b>Performance Expectancy</b>	PE1	0,803	0,833	0,838	0,888	0,666
	PE2	0,861				
	PE3	0,811				
	PE4	0,787				
<b>Social Influence</b>	SI1	0,755	0,797	0,805	0,867	0,620
	SI2	0,828				
	SI3	0,811				
	SI4	0,752				
<b>Use Behavior</b>	UB1	0,856	0,842	0,851	0,894	0,680
	UB2	0,881				
	UB3	0,773				
	UB4	0,784				

Lampiran 7 : Uji Hipotesis

	<i>Original Sample (O)</i>	<i>Sample Mean (M)</i>	<i>Standard Deviation (STDEV)</i>	<i>T Statistics ( O/STDEV )</i>	<i>P Values</i>
BI -> UB	0,691	0,695	0,071	9,680	0,000
EE -> BI	0,099	0,109	0,103	0,965	0,335
FC -> BI	0,095	0,102	0,120	0,790	0,430
H -> BI	0,300	0,288	0,102	2,933	0,004
PE -> BI	0,356	0,343	0,097	3,676	0,000
SI -> BI	0,067	0,077	0,096	0,697	0,486

## Lampiran 8 : Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN NGAWI  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
Jalan M.H Thamrin No.33 Telp.(0351) 746249 Ngawi  
Fax (0351) 746249 Email : [Kesbang@ngawikab.go.id](mailto:Kesbang@ngawikab.go.id)  
Website:<http://www.kesbang.ngawikab.go.id>

### REKOMENDASI PENELITIAN / SURVEY / KEGIATAN

Nomor : 072 / 167 / 404.404 / 2022

Dasar : Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian, Sebagaimana Telah Di Ubah Dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011.

Menimbang : Surat dari UIN RADEN MAS SAID SURAKARTA tanggal 24 Oktober 2022 Nomor : B-3022/Un.20/F.IV.1/PP.00.9/10/2022 Perihal Permohonan Izin Penelitian Mencari Data Awal

Kepala Badan Kesbangpol, memberikan rekomendasi kepada :

- a. Nama : RURI BINTI HASANAH
- b. Alamat : Dsn Dero Kidul Desa Dero Rt/Rw 03/04 Kec.Bringin , Kab.Ngawi
- c. Pekerjaan/Jabatan : Mahasiswa
- d. Instansi/Civitas/Organisasi : UIN RADEN MAS SAID SURAKARTA
- e. Kebangsaan : Indonesia

Untuk melakukan penelitian/survey/kegiatan dengan :

- a. Judul Proposal : "INVESTIGASI KEBERTERIMAAN UANG ELEKTRONIK DENGAN PENDEKATAN UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY (JTAUT)(STUDI EMPIRIS UMKM DI KABUPATEN NGAWI)"
- b. Tujuan : Penelitian
- c. Bidang Penelitian : Akuntansi Syariah
- d. Penanggung Jawab : Arif Nugroho
- e. Anggota / Peserta : -
- f. Waktu Penelitian : 30 Oktober s/d 30 November 2022
- g. Lokasi Penelitian : Dinas Koperasi Dan UMKM Kabupaten Ngawi

- Dengan Ketentuan
1. Mematuhi Protokol Kesehatan Penanggulangan Covid-19;
  2. Berkewajiban menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib di daerah setempat / lokasi penelitian / survey / kegiatan;
  3. Pelaksanaan penelitian agar tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan keamanan dan ketertiban di daerah / lokasi setempat;
  4. Wajib melaporkan hasil penelitian dan sejenisnya kepada Bupati Ngawi melalui Kantor Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Ngawi dalam kesempatan pertama.

Demikian rekomendasi ini di buat untuk dipergunakan seperutnya.

Ngawi, 26 Oktober 2022

an. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA  
DAN POLITIK KABUPATEN NGAWI

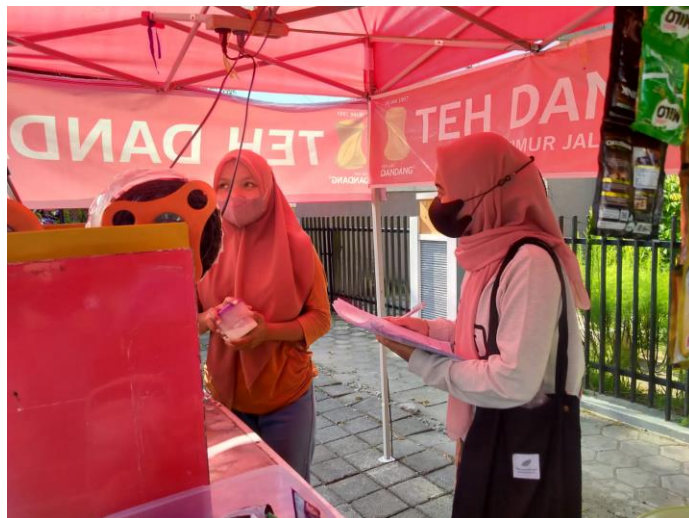
Kepala Bidang Kewaspadaan Nasional  
Dan Penanganan Konflik



### Tembusan disampaikan kepada :

- Yth. Sdr.  1. Kepala Dinas Koperasi Dan UMKM Kab. Ngawi;  
 2. Dekan UIN Raden Mas Said Surakarta;  
 3. Yang Bersangkutan.

Lampiran 9 : Pengisian Kuesioner Secara Langsung





Lampiran 10 : Cek Plagiarisme menggunakan Turnitin

---

Ruri AKS\_Muna

---

ORIGINALITY REPORT

---

**19%**

SIMILARITY INDEX

**20%**

INTERNET SOURCES

**12%**

PUBLICATIONS

**13%**

STUDENT PAPERS

---

PRIMARY SOURCES

---

Lampiran 11 : Daftar Riwayat Hidup

Nama : Ruri Binti Hasanah  
Tempat, Tanggal Lahir : Ngawi, 08 Juni 2000  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat : Dsn. Dero Kidul, RT 003 RW 004, Ds. Dero,  
Kec. Bringin, Kab. Ngawi, Jawa Timur  
No.HP : 085706601389  
E-mail : bintiruri4@gmail.com  
Riwayat Pendidikan :

1. TK Dharma Wanita Sambiroto Lulus Tahun 2006
2. SD Negeri Sambiroto 1 Lulus Tahun 2012
3. MTs Guppi Padas Lulus Tahun 2015
4. MA Negeri 1 Ngawi Lulus Tahun 2018