

**PENGARUH DESAIN *USER INTERFACE (UI)*, *USER EXPERIENCE (UX)* DAN FITUR LAYANAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN KEMBALI DOMPET DIGITAL LINKAJA SYARIAH**

**SKRIPSI**

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



**Oleh:**

**WURI NUR OOTIMAH**  
NIM. 16.52.31.207

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

**PENGARUH DESAIN *USER INTERFACE* (UI), *USER EXPERIENCE* (UX)  
DAN FITUR LAYANAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN  
KEMBALI DOMPET DIGITAL LINKAJA SYARIAH**

**SKRIPSI**

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

Oleh:

**WURI NUR QOTIMAH**  
NIM. 16.52.31.207

Sukoharjo, 09 April 2023

Disetujui dan disahkan oleh:  
Dosen Pembimbing Skripsi



**Rais Sami Muharrami, S.E.I, M.E.I**  
NIP. 19870828 201403 1 002

## SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

*Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh,*

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : WURI NUR QOTIMAH  
NIM : 165231207  
JURUSAN : PERBANKAN SAYRIAH  
FAKULTAS : EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Menyatakan bahwa penelitian skripsi yang berjudul “PENGARUH DESAIN *USER INTERFACE* (UI), *USER EXPERIENCE* (UX) DAN FITUR LAYANAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN KEMBALI DOMPET DIGITAL LINKAJA SYARIAH”

Benar-benar bukan merupakan 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.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Surakarta, 09 April 2023

A 10,000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features a portrait of a man and the text 'METERAI TEMPEL' and '10000'. The signature is written in black ink over the stamp.

Wuri Nur Qotimah

## SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

*Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh,*

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : WURI NUR QOTIMAH  
NIM : 165231207  
JURUSAN : PERBANKAN SAYRIAH  
FAKULTAS : EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
UIN RADEN MAS SAID SURAKARTA

Terkait penelitian skripsi yang berjudul "PENGARUH DESAIN *USER INTERFACE* (UI), *USER EXPERIENCE* (UX) DAN FITUR LAYANAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN KEMBALI DOMPET DIGITAL LINKAJA SYARIAH

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya benar-benar telah melakukan penelitian dan pengambilan data. Apabila dikemudian 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.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Surakarta, 09 April 2023



Wuri Nur Qotimah

Rais Sani Muharrami, S.E.I, M.E.I  
Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam  
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

NOTA DINAS

Hal : Skripsi  
Sdr : Wuri Nur Qotimah

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb

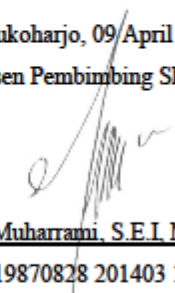
Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa setelah menelaah dan mengadakan perbaikan seperlunya, kami memutuskan bahwa skripsi saudara Wuri Nur Qotimah NIM: 165231207 yang berjudul: "Pengaruh Desain *User Interface* (Ui), *User Experience* (Ux) Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Penggunaan Kembali Dompot Digital LinkAja Syariah".

Sudah dapat dimunaqasahkan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (SE) dalam bidang ilmu Perbankan Syariah. Oleh karena itu kami mohon agar skripsi tersebut segera dimunaqasahkan dalam waktu dekat.

Demikian, atas dikabulkannya permohonan ini disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Sukoharjo, 09 April 2022  
Dosen Pembimbing Skripsi

  
Rais Sani Muharrami, S.E.I, M.E.I

NIP. 19870828 201403 1 002

**PENGESAHAN**

**PENGARUH DESAIN *USER INTERFACE* (UI) , *USER EXPERIENCE* (UX)  
DAN FITUR LAYANAN TERHADAP MINAT PENGGUNAAN KEMBALI  
DOMPET DIGITAL LINKAJA SYARIAH**

Oleh:  
**WURI NUR QOTIMAH**  
NIM. 16.52.31.207

Telah dinyatakan lulus dalam ujian munaqosah  
pada hari Jumat tanggal 5 Mei 2023 M / 14 Syawal 1444 H dan dinyatakan telah  
memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Ekonomi

Dewan Penguji:

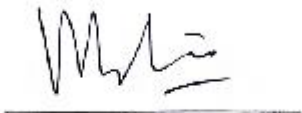
Penguji I (Merangkap Ketua Sidang)  
Dr. Agung Abdullah, M.M.  
NIP. 19750824 199903 2 005



Penguji II  
Dr. Waluyo, Lc., M.A.  
NIP. 19790910 201101 1 005



Penguji III  
Melia Kusuma, SE., M.M.  
NIK. 19810608 201701 2 147



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



  
Dr. M. Rahmawan Arifin, M. Si  
NIP. 19720304 200112 1 004

vi

## **MOTTO**

“Kamu tidak perlu menjadi hebat untuk memulai, tapi mulailah untuk menjadi hebat.”

-Zig Ziglar

“Start now, start where you are, start with pain, start with doubt, start with trembling hands, start with a stammering, but start. Start and don't stop. Start where you are, with what you have, just start.”

“Aturan lima untuk lima. Jika suatu hal tidak berguna untukmu lima tahun ke depan, jangan menghabiskan waktu lebih dari lima menit untuk mengurusinya.”

“Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.”

(QS Ar-Ra'd: 11)

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah rabbil'aalamiin

Pertama-tama saya mengucapkan terimakasih kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya sederhana ini saya persembahkan untuk :

Kedua orangtuaku tercinta Bapak Wagimin dan Ibu Sarini, yang senantiasa telah mengiringi langkahku dengan penuh doa dan nasihat yang tiada hentinya.

Bapak Rais Sani Muharrami, yang telah menjadi inspirasi saya dan segenap kesabarannya telah membimbing saya.

Sahabatku yang tercinta Susan, Widhi dan teman – temanku yang lain, terima kasih telah memberikan doa, semangat, kasih sayang yang tulus.

Terima Kasih . . .



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Ta'ala yang memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Desain *User Interface* (Ui), *User Experience* (Ux) Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Penggunaan Kembali Dompot Digital LinkAja Syariah” ini dengan baik. Skripsi ini disusun untuk menyelesaikan Studi Jenjang Strata 1 (S1) Jurusan Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan lancar tanpa adanya dukungan dan bantuan dari banyak pihak. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Mudofir, S.Ag, M.Pd, 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.
3. Budi Sukardi, S.E.I., M.S.I. selaku Ketua Jurusan Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
4. Rais Sani Muharrami, S.E.I., M.E.I. selaku Koordinator Program Studi Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
5. Budi Sukardi, S.E.I., M.S.I. selaku Dosen Pembimbing Akademik Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.

6. Rais Sani Muharrami, S.E.I., M.E.I. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan banyak perhatian dan bimbingan selama penulis menyelesaikan skripsi.
7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
8. Kedua orang tuaku, Wagimin dan Sarini terima kasih atas doa, kasih sayang, dan pengorbanan besar yang tak pernah ada habisnya dan Kakakku Achmad Bassrofi terimakasih atas dukungannya.
9. Sahabatku Widhy dan Susan, Teman-teman dekatku Vinna, Gita, Amalia, Khusnul, Lutfi, Winda dan Yola, serta teman-teman seperjuangan Kuntum, Amin, Nurhaki, Kusna, Sita, Oki, Oci, Pika, Dhita, Annisa dan Anty yang telah memberikan semangat kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
10. Teman-teman kelas perbankan syariah E dan tak lupa teman-teman angkatan 2016 yang telah memberikan semangat kepada penulis selama penulis menempuh studi di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta.

Di akhir kata ini semoga Allah SWT dapat memberikan balasan yang tak ternilai harganya atas kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi ini. Aamiin Yaa Rabbal Alamin.

Surakarta, 09 April 2023

Penulis

## **ABSTRACT**

*The rapid development of technology has driven technological transformation to become an opportunity for all industries, including the financial industry, to revolutionize conventional activities into digital service innovations. One of them is a digital wallet or commonly called e-wallet, which is an alternative form of payment method based on financial technology (fintech) using internet or online network media that makes it easier for people to access it.*

*This study aims to find out what the effect of the user interface, user experience, and service features is on the intention to reuse the Linkaja Syariah digital wallet. This research is a quantitative study using questionnaire data as data collection material. The number of respondents to this study was determined to be 100 respondents using a non-probability sampling technique with the criteria of the respondent being that they have used the LinkAja Syariah digital wallet with a minimum of 3 transactions and the user is currently in the city of Surakarta. In data processing using multiple linear analysis with the help of the IBM SPSS Statistics 22 application.*

*Based on testing and the results of data analysis and discussion of the results of data analysis, it was concluded that the variables User Interface Design, User Experience and Service Features have a significant effect on the intention to reuse the Linkaja Syariah digital wallet where the value of  $t_{table} < t_{calculate}$ . Based on the results of this study, it shows that the variables user interface (ui), user experience (ux) and service features simultaneously have a positive and significant influence on the intention to reuse digital wallet services.*

***Keywords: User Interface, User Experience, Service Features, Reuse Interest, Digital Wallet***

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mendorong transformasi teknologi menjadi peluang bagi semua industri, termasuk industri keuangan untuk merevolusi kegiatan konvensional menjadi sebuah inovasi layanan digital. Salah satunya adalah dompet digital atau biasa disebut *e-wallet* merupakan bentuk alternatif metode pembayaran berbasis *financial technology (fintech)* dengan menggunakan media jaringan internet atau online yang memudahkan masyarakat dalam mengaksesnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa pengaruh *user interface*, *user experience*, dan fitur layanan terhadap minat penggunaan kembali dompet digital linkaja syariah. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan data kuesioner sebagai bahan pengumpulan data. Jumlah responden penelitian ini ditetapkan sebanyak 100 responden dengan teknik *non-probability sampling* dengan kriteria responden yakni sudah menggunakan dompet digital LinkAja Syariah dengan minimal transaksi 3kali dan pengguna sedang berada di kota Surakarta. Dalam pemrosesan data memakai analisis linear berganda dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistic 22.

Berdasarkan pengujian dan hasil analisis data serta pembahasan hasil analisis data disimpulkan bahwa variabel Desain *User Interface*, *User Experience* dan Fitur Layanan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan kembali dompet digital linkaja syariah dimana nilai  $t_{tabel} < t_{hitung}$ . Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel *user interface (ui)*, *user experience (ux)* dan fitur layanan secara simultan memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat penggunaan kembali layanan dompet digital.

**Kata kunci : *User Interface*, *User Experience*, Fitur Layanan, Minat Penggunaan Kembali, Dompet Digital**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN TELAH PENELITIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>NOTA DINAS.....</b>	<b>v</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b><i>ABSTRACT</i> .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxii</b>

<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	9
1.3. Rumusan Masalah.....	9
1.4. Tujuan Penelitian .....	10
1.5. Batasan Penelitian.....	10
1.6. Manfaat Penelitian .....	10
1.7. Jadwal Penelitian .....	11
1.8. Sistematiika Penulisan .....	11
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	 <b>13</b>
2.1. Landasan Teori.....	13
2.2.1. Minat Penggunaan Kembali .....	13
2.2.2. Fitur Layanan.....	14
2.2.3. <i>User Interface (UI)</i> .....	16
2.2.4. <i>User Experience (UX)</i> .....	19
2.2.5. <i>FinTech</i> .....	20

2.2.6. <i>E-Wallet</i> (Dompet Digital) .....	24
2.2. Penelitian Yang Relevan.....	30
2.3. Kerangka Penelitian .....	36
2.4. Pengembangan Hipotesa.....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
3.1. Jenis Penelitian.....	40
3.2. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	40
3.3. Populasi Dan Sampel .....	40
3.3.1. Populasi .....	40
3.3.2. Sampel .....	41
3.4. Tehnik Pengambilan Sampel .....	41
3.5. Variabel Penelitian.....	42
3.5.1. Variabel Independen.....	42
3.5.2. Variabel Dependen .....	43
3.6. Defnisi Operasional Variabel.....	43
3.7. Analisis Data.....	47
3.7.1. Sumber dan Jenis Data .....	47

3.7.2. Teknik Pengumpulan Data .....	47
3.7.3. Analisis Statistik Deskriptif.....	48
3.7.4. Uji Instrumen.....	48
1. Uji Validitas .....	48
2. Uji Reliabilitas .....	49
3.7.5. Uji Asumsi Klasik .....	49
1. Uji Normalitas .....	49
2. Uji Heteroskedastisitas.....	49
3. Uji Multikolinearitas .....	50
3.7.6. Uji Ketetapan Model .....	50
1. Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) .....	50
2. Uji F (Uji Anova).....	51
3.7.7. Regresi Linear Berganda .....	52
3.7.8. Uji Hipotesis .....	53
1. Uji t (Uji Parsial).....	53
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>54</b>
4.1. Gambaran Umum Penelitian.....	54



4.2. Pengujian Dan Hasil Analisis Data.....	56
4.2.1. Analisis Statistik Deskriptif.....	56
4.2.2. Uji Instrumen.....	57
1. Uji Validitas .....	57
2. Uji Reliabilitas .....	60
4.2.3. Uji Asumsi Klasik .....	62
1. Uji Normalitas .....	62
2. Uji Multikolinearitas .....	65
3. Uji Heteroskedastisitas.....	66
4.2.4. Uji Ketetapan Model .....	68
1. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ).....	68
2. Uji F (Uji Anova).....	69
4.2.5. Uji Regresi Linear Berganda .....	71
4.2.6. Uji Hipotesis .....	73
4.2.7. Uji t (Uji Parsial) .....	73
4.3. Pembahasan Hasil Analisis Data (Pembuktian Hipotesis).....	75
4.3.1. Pengaruh Desain <i>User Interface</i> Terhadap Minat Penggunaan	

Kembali Dompot Digital Linkaja Syariah.....	75
4.3.2. Pengaruh <i>User Ezperience</i> Terhadap Minat Penggunaan Kembali Dompot Digital Linkaja Syariah .....	77
4.3.3. Pengaruh Desain Fitur Layanan Terhadap Minat Penggunaan Kembali Dompot Digital Linkaja Syariah.....	79
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>81</b>
5.1. Kesimpulan .....	81
5.2. Keterbatasan Penelitian.....	82
5.3. Saran .....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>91</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	30
Tabel 3.1 Indikator Dan Butir Pernyataan Variabel .....	43
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Alamat Domisili .....	54
Tabel 4.2 Karakteristik Berdasarkan Usia .....	55
Tabel 4.3 Statistik Deskriptif .....	56
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas <i>User Interface</i> .....	57
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas <i>User Experience</i> .....	58
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Fitur Layanan .....	59
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Minat Penggunaan Kembali.....	59
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas <i>User Interface</i> .....	60
Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas <i>User Experience</i> .....	61
Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas Fitur Layanan .....	61
Tabel 4.11 Hasil Uji Reliabilitas Minat Penggunaan Kembali .....	62
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas Dengan <i>Kolmogorov-Smirnov</i> .....	65
Tabel 4.13 Hasil Uji Multikolinearitas.....	66

Tabel 4.14 Hasil Uji Heteroskedastisitas Dengan Uji <i>Geljser</i> .....	68
Tabel 4.15 Hasil Uji Koefisien Determinan $R^2$ .....	69
Tabel 4.16 Hasil Uji Signifikan Simultan (Uji F) .....	70
Tabel 4.17 Hasil Uji Regresi Linier Berganda.....	71
Tabel 4.18 Hasil Uji T (Uji Parsial).....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Popularitas Dompot Digital di Indonesia tahun 2022.....	4
Gambar 1.2 Pertumbuhan E-Wallet Linkaja .....	6
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Penelitian .....	36
Gambar 4.1 Hasil Uji Normalitas Dengan Histogram .....	63
Gambar 4.2 Hasil Uji Normalitas Dengan Grafik <i>P-Plot</i> .....	64
Gambar 4.3 Hasil Uji Heteroskedastisitas Dengan <i>Scatterplot</i> .....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Kuesioner Penelitian.....	91
Lampiran 1.2 Tabulasi Data Penelitian .....	95
Lampiran 1.3 Hasil Pengujian Data .....	106
Lampiran 1.4 Jadwal Penelitian .....	111
Lampiran 1.5 Daftar Riwayat Hidup .....	112
Lampiran 1.6 Lampiran Plagiasi .....	113

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan zaman menuntut peran teknologi di semua bidang guna menunjang kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi ini bisa dirasakan di seluruh penjuru dunia, tak terkecuali di Indonesia. Pesatnya perkembangan teknologi di era digital telah meningkatkan peluang masyarakat untuk mengakses sejumlah besar informasi dan berbagai layanan teknologi. (Chrismastianto, 2017).

Transformasi teknologi menjadi peluang bagi semua industri, termasuk sektor keuangan, untuk mengubah aktivitas tradisional menjadi inovasi layanan digital yang lebih mudah diakses. Penggunaan platform digital untuk layanan ini meningkatkan efisiensi penggunaannya. Manfaat tersebut dapat dinyatakan dalam efisiensi waktu, tenaga dan biaya.

Salah satu perkembangan teknologi melakukan riset terbaru adalah *financial technology* (FinTech). Seperti yang didefinisikan oleh *National Digital Research Center* (NDRC), *Fintech* mengacu pada inovasi di bidang jasa keuangan, kata tersebut berasal dari kata "keuangan" dan "teknologi" dan mengacu pada inovasi keuangan dengan teknologi modern. (Arenalte.com, 2016).

Kemunculan teknologi digital sering disebut dengan *mobile payment* yang semakin populer seiring naiknya pemakaian gawai di Indonesia. Menurut data Statistika (2020), Indonesia merupakan negara ke-4 dengan pengguna internet terbanyak. Fenomena ini terjadi karena dipicu oleh meningkatnya

penetrasi pengguna internet di Indonesia dan tumbuhnya platform digital.

Menurut Bank Indonesia, salah satu klasifikasi *fintech* berdasarkan jenisnya, yaitu *Crowdfunding*, *Micro Finance*, *Peer-to-peer Lending*, *Payment Gateway*, *Investasi*, *Bank Digital* dan *E-Wallet*. Salah satu dari jenis-jenis *fintech* yang berkembang pesat pada beberapa tahun belakangan ini berfokus di sektor pembayaran online atau yang dikenal sebagai dompet digital (*e-wallet*). Berdasarkan manfaat dan kegunaannya, *e-wallet* menjadi alat transaksi yang populer dalam masyarakat (Shaury, 2019)

Pada 14 Agustus 2014, Bank Indonesia (BI) mencanangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) yang bertujuan untuk menciptakan sistem pembayaran yang aman, efisien, dan *seamless* yang mendorong terselenggaranya sistem keuangan nasional secara efisien dan efektif. GNNT juga diharapkan dapat meminimalisir hambatan pembayaran tunai seperti tidak diterimanya uang karena sudah usang/sobek/tidak layak edar, dan meningkatkan efisiensi dalam berbisnis di masyarakat. Dengan demikian, dapat meningkatkan efisiensi transaksi yaitu, menghindari kesalahan perhitungan atau kesalahan manusia.

Dalam Peraturan Bank Indonesia Nomor 26/6/PBI/2018 pada pasal 1 tentang uang elektronik dijelaskan bahwa uang elektronik yang merupakan sebuah instrumen pembayaran dimana nilai uang disimpan secara elektronik dalam bentuk *server* atau *chip*. Menurut media penyimpanannya yakni *chip based* dan *server based*. *Chip based* berbentuk kartu, contohnya *Top Cash* BNI, *flazz* BCA, *Brizzi* BRI, dan *E-money* Mandiri. Sedangkan *server based* dalam bentuk



aplikasi dompet digital (*e-wallet*), contohnya GO-PAY, LinkAja, OVO, dan DANA (Sulistiyo dan Berlianingsih, 2017).

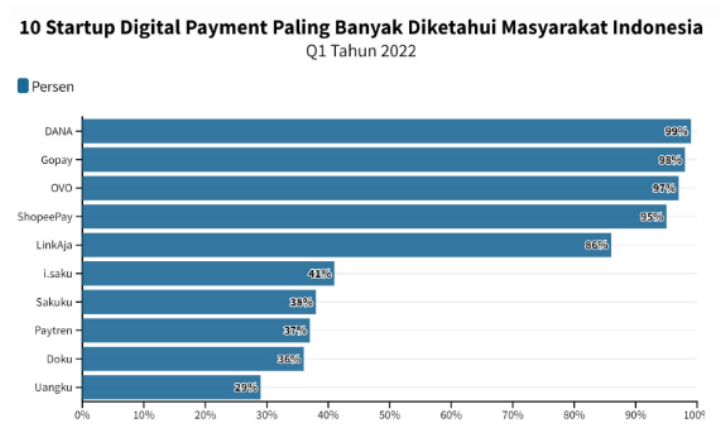
Dompet digital atau *e-wallet* merupakan alternatif metode pembayaran berbasis *financial technology (fintech)* yang menggunakan internet atau media online (Syahnia, 2019). Konsumen dapat menggunakan sistem *e-wallet* hanya dengan koneksi internet dan *e-wallet* ini menggunakan perangkat aplikasinya. Dompet elektronik atau dompet digital adalah sistem yang ditautkan ke akun pengguna yang telah dibayarkan ke penjual secara langsung sebagai pengurang saldo akun pengguna.

Berlandaskan data statistik Bank Indonesia yang dilansir oleh Tirto.id pada 19 Agustus 2019, kuantitas uang elektronik yang tersebar terus meningkat tiap tahunnya. Tercatat nominal transaksi instrumen berjenis *e-wallet* dan *e-money* mencapai Rp. 981 miliar. Pada tahun 2017, jumlahnya mencapai Rp. 12,375 triliun. Angka transaksi mencapai dua kali lebih banyak daripada tahun berikutnya yakni tahun 2018 yang mencapai angka Rp. 47 triliun. Hingga angkanya meningkat lagi di pertengahan tahun 2019 yang nominal transaksinya mencapai lebih dari Rp. 56 triliun (Tirto.id, 2019).

Hal lain yang meningkatkan penggunaan dompet elektronik adalah mewabahnya pandemi Covid-19 di Indonesia (Rangkuty, 2021). Sehubungan dengan hal tersebut, pemerintah telah mengeluarkan permintaan pembayaran gratis melalui dompet QR. Ini berdampak signifikan pada peningkatan 44 persen pengguna *e-wallet* pada tahun 2020.

Menurut UI Tekno (2020), orang biasanya memiliki lebih dari satu *e-wallet* di smartphone mereka. Menurut Budiansyah (2020), tiga faktor menunjukkan alasan mengapa hingga 28% menggunakan dua merek dompet elektronik dan 47% menggunakan lebih dari tiga merek dompet elektronik. Faktor-faktor ini termasuk Konsumen mempercayai *e-wallet* sebagai alat pembayaran tanpa uang tunai (*reassure*), konsumen menyukai *e-wallet* karena menguntungkan (*encourage*), dan konsumen percaya bahwa penggunaan e-wallet harus beradaptasi dari waktu ke waktu (*inspire*).

**Gambar I.1 Data Popularitas Dompet Digital di Indonesia tahun 2022**



(Sumber : dailysocial.id)

Berdasarkan data tersebut menurut tingkat popularitasnya posisi pertama adalah DANA dengan presentase 99%, disusul GoPay dengan presentase 98%, kemudian OVO 97%, Shopeepay 95% dan di urutan kelima ada LinkAja dengan presentase 86%. Menurut laporan CNBC Indonesia, pengguna LinkAja mendominasi di luar Jakarta, di mana LinkAja memiliki hampir 50 juta pengguna di lebih dari 90% wilayah Indonesia. Hingga 83% pengguna LinkAja berada di luar Jakarta dan 40% di luar Jawa.

Menurut Insightasia, mengungkapkan bahwa dalam penelitiannya menunjukkan sebagian besar pengguna dompet digital telah menggunakan Gopay (71%) dan terus menggunakannya sejak itu sebanyak (58%). Disusul OVO dengan 70% responden telah menggunakannya dan 53% dalam 3 bulan terakhir. Kemudian Dana dan Shopeepay dengan masing-masing 61% dan 51% responden telah menggunakannya tetapi tidak termasuk dalam tiga teratas untuk yang digunakan dalam 3 bulan terakhir. Dari data tersebut menunjukkan bahwa pengguna yang terus menggunakan dalam 3 bulan terakhir lebih rendah.

Selain itu, target segmentasi usia dan manfaat e-wallet yang sama membuat setiap penyedia layanan *e-wallet* berusaha untuk memastikan produknya tetap menjadi favorit konsumen. Menurut riset pasar Ipsos, 68% pengguna dompet elektronik didominasi oleh generasi milenial (Catriana, 2020). Penelitian serupa juga dilakukan oleh Sulistyowati (2020), yang menunjukkan bahwa 74,6% pengguna dompet elektronik adalah usia produktif, yaitu pada usia produktif. generasi milenial (90,11%) dan generasi Z (48,39%). Usia produksi bervariasi antara 20 sampai 40 tahun (Selvia Aprilyanti, 2017).

Sebelum menjadi LinkAja, lebih dikenal dengan layanan TCash-nya. Namun seiring berjalannya waktu, TCash melakukan perubahan bisnis dan akhirnya menjadi LinkAja, namun pengelolanya tetap sama yaitu PT Fintek Karya Nusantara (Finarya). LinkAja menghadirkan layanan *basic* dan *full service* di websitenya dengan beberapa kemudahan seperti: saldo maksimal, tambah saldo, belanja online, pembayaran dan pembelian handphone, pembayaran ke merchant, pengiriman uang dan penarikan 10 saldo. (LinkAja.or.id, 2021).

**Gambar I.2 Pertumbuhan E-Wallet LinkAja**



(Sumber : id.techinasia.com)

LinkAja mengimplementasikan berbagai program strategis yang membawa pertumbuhan signifikan bagi perusahaan. Basis pengguna LinkAja tumbuh hampir 65% menjadi lebih dari 61 juta pengguna, dimana 73% di antaranya berada di wilayah Tier 2 dan 3. Hingga saat ini, lebih dari 900.000 merchant lokal, lima kali lebih banyak dari tahun lalu, dan lebih dari 315.000 merchant nasional, dua kali lebih banyak dari tahun lalu, dapat menggunakan LinkAja di seluruh Indonesia.

Di tengah menjamurnya dompet digital yang menawarkan layanan maksimal. Linkaja adalah pelopor dan satu-satunya dompet elektronik yang tersedia dalam dua versi yaitu. versi reguler dan versi Syariah ditujukan untuk pengguna yang ingin berdagang sesuai dengan hukum Islam. Dengan begitu transaksi yang dilakukan tanpa *riba*, tanpa *maisir* (judi), *gharar* (tidak jelas), barang tidak adil dan tidak halal menurut prinsip syariah di Indonesia.

LinkAja Syariah juga memberikan beberapa fasilitas yang menarik bagi para penggunanya yang mudah, sehingga membuat pengguna menjadi lebih fleksibel dalam melakukan sebuah transaksi. Dengan demikian para pengguna

diharapkan bisa menjadi lebih efektif, efisien dan fleksibel dalam bertransaksi. Sementara pengguna LinkAja Syariah sudah mencapai kurang lebih 1,6 juta sejak awal kemunculannya (LinkAja.or.id, 2021).

Salah satu faktor utama seorang pengguna memiliki minat penggunaan kembali pada *e-wallet* LinkAja, sebuah desain *user interface* (UI) yang bisa mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi. *User interface* merupakan serangkaian tampilan atau grafis yang mampu dimengerti oleh para pengguna dalam menjalankan sebuah sistem atau aplikasi (W. Satzinger et al., 2012). Jadi dapat disimpulkan bahwa desain UI dengan grafis yang mudah dipahami atau terlihat menarik bagi para pengguna bisa membuat pengguna merasa puas.

Sedangkan *user experience* merupakan sebuah persepsi atau pandangan dari para pengguna sebagai respon atau reaksi dari penggunaan sebuah sistem atau aplikasi tersebut (Carisfian et al., 2019). Jadi, *user experience* merupakan sebuah respon dari para pengguna dalam menggunakan sebuah aplikasi. Hal ini sesuai dengan penelitian dari Spiratos dan Koristova (2021) dimana *user experience* bisa membuat pengguna merasa puas dan berminat untuk menggunakannya kembali. sehingga membuat penggunanya memiliki pengalaman yang positif ketika menggunakan aplikasi tersebut.

Dalam sebuah aplikasi, fitur menjadi sesuatu yang penting yang diharapkan mampu membuat penggunanya merasa puas. Pada aplikasi satu dengan lainnya memiliki fitur dengan keistimewaannya masing – masing yang menjadi daya tarik untuk penggunanya. Semakin lengkap fitur yang disediakan, akan meningkatkan keinginan dari pengguna untuk menggunakan aplikasi tersebut secara berlanjut.

Peneliti memilih kota Surakarta sebagai objek penelitian dengan pertimbangan bahwa Surakarta termasuk dalam klasifikasi kota sedang (200ribu-1juta jiwa) yang telah mendapatkan 4 penghargaan dari Rating Kota Cerdas Indonesia (RKCI) yang di selenggarakan Asosiasi Prakarsa Indonesia Cerdas (APIC) Institut Teknologi Bandung (ITB) pada 2017 mengalahkan 42 kota kategori kota sedang lainnya. Penghargaan tersebut meliputi penghargaan Rating Ekosistem Kompetitif, Rating Ekosistem Teknologi Finansial, Rating Kesiapan Infrastruktur dan Kategori Rating Sosial Cerdas. Pada tahun 2021 Kota Surakarta telah meraih Penghargaan *Smart City* dengan kategori *Smart Society* (Diskominfo.surakarta.go.id, 2021).

Kota pintar atau *smart city* adalah konsep pembangunan perkotaan yang menerapkan dan menyebarkan teknologi secara inovatif, efisien dan efektif dalam pengelolaan sehari-hari dengan tujuan mencapai efisiensi, peningkatan pelayanan publik dan peningkatan kenyamanan serta kesejahteraan. dari penduduk (Hasibuan & Sulaiman, 2019).

Berdasarkan penjabaran latar belakang yang diatas, penulis tertarik untuk membuktikan seberapa besar pengaruh desain *user interface (ui)*, *user experience (ux)* dan fitur layanan terhadap minat penggunaan ulang aplikasi dompet digital LinkAja Syariah di kota Surakarta dengan melakukan sebuah penelitian yang berjudul **Pengaruh Desain *User Interface (UI)*, *User Experience (UX)* dan Fitur Layanan Terhadap Minat Penggunaan Kembali Dompet Digital LinkAja Syariah.**

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang masalah diatas, maka dapat didefinisikan beberapa identifikasi masalah yakni sebagai berikut :

1. Perkembangan dan pertumbuhan dompet digital yang semakin lama semakin ke arah yang positif.
2. Peningkatan pertumbuhan dompet digital (*e-wallet*) yang besar kurang sebanding dengan pertumbuhan konsumen untuk tetap bertransaksi *online* menggunakan *e-wallet*.
3. LinkAja Syariah menjadi pelopor aplikasi dompet digital syariah dan menjadi satu-satunya *e-wallet* syariah.
4. Minat masyarakat untuk menggunakan dompet digital (*e-wallet*) LinkAja Syariah yang masih rendah.
5. Kurangnya pemahaman masyarakat sehingga banyak yang belum menggunakan *e-wallet* syariah.

## 1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dijelaskan di atas, maka dapat diambil pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Apakah desain *user interface* berpengaruh terhadap minat penggunaan kembali dompet digital LinkAja Syariah?
2. Apakah *user experience* berpengaruh terhadap minat penggunaan kembali dompet digital LinkAja Syariah?
3. Apakah fitur layanan berpengaruh terhadap minat penggunaan kembali dompet digital LinkAja Syariah?

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dibuat untuk mengetahui bagaimana pengaruh desain *user interface*, *user experience* dan fitur layanan pada minat penggunaan kembali aplikasi linkaja syariah. Secara rinci, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh desain *user interface* terhadap minat penggunaan kembali dompet digital LinkAja Syariah
2. Mengetahui pengaruh *user experience* terhadap minat penggunaan kembali dompet digital LinkAja Syariah
3. Mengetahui pengaruh fitur layanan terhadap minat penggunaan kembali dompet digital LinkAja Syariah

#### **1.5. Batasan Penelitian**

Agar penelitian ini lebih terarah dan komprehensif, menurut penulis perlu dilakukan pembatasan masalah penelitian dari segi variabel. Oleh karena itu, penulis membatasi masalah yang menjadi fokus utama yaitu:

1. Pengaruh variabel Desain *User Interface (UI)*, *User Experience (UX)* dan Fitur Layanan Terhadap Minat Penggunaan Kembali Dompet Digital LinkAja Syariah dikhususkan pada Kota Surakarta.
2. Untuk variabel desain *user interface*, hanya menggunakan indikator *consistency* dan *layout*.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat ilmiah dari hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sarana untuk memperdalam dan mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya



tentang kepuasan yang membuahkan minat penggunaan kembali pada pengguna dompet digital LinkAja Syariah

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi masyarakat pengguna linkaja syariah, penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi dan pengetahuan kepada para pengguna aplikasi dompet digital LinkAja Syariah yang mampu menjadi alat transaksi nontunai yang dapat memberikan manfaat yang baik bagi penggunanya dalam bertransaksi.
- b. Bagi universitas, penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan referensi kepada mahasiswa lain yang ingin melakukan penelitian dengan topik yang sejenis.
- c. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pembelajaran serta tambahan wawasan dan pengetahuan bagi penulis mengenai teori yang telah didapatkan selama perkuliahan sehingga memberi dampak positif bagi kehidupan penulis kedepannya.

### **1.7. Jadwal Penelitian**

Terlampir

### **1.8. Sistematika Penulisan**

Sistematika Penulisan Berikut pedoman penulisan disertasi yang berisi 5 bab, yaitu:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini meliputi latar belakang masalah, pemaparan pokok-pokok pikiran penulis dan alasan pemilihan topik, identifikasi masalah, pendefinisian masalah,

yang langsung fokus pada objek penelitian, rumusan masalah yang menjadi inti dari objek penelitian. Serta tujuan penelitian yang mengungkapkan tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti, manfaat dan sistematika penulisan skripsi.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab tinjauan pustaka memuat beberapa teori yang berkaitan dengan penelitian, seperti buku atau literatur, serta sumber informasi dari referensi media lain yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan dan menjadi acuan untuk menganalisis data yang diperoleh di lapangan.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan secara singkat jenis, pendekatan dan lokasi penelitian, populasi dan sampel, serta sumber data, teknik pengumpulan data, variabel penelitian, definisi operasional variabel dan teknik analisis data

## **BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN**

Bab IV analisis data dan pembahasan, menjelaskan gambaran umum hasil penelitian, pengujian dan analisis data, dan pembahasan analisis data (membuktikan hipotesis), memecahkan masalah yang diteliti dan menguji pengaruh *user interface (ui)*, *user experience(ux)* dan fitur layanan terhadap penggunaan kembali dompet digital linkaja syariah. Dan pembahasan hasil analisis data serta penjabaran jawaban yang disebutkan dalam rumusan masalah

## **BAB V PENUTUP**

Pada akhir Bab V diuraikan kesimpulan dari hasil penelitian, keterbatasan penelitian dan usulan terkait penelitian ini, yang berguna untuk kegiatan selanjutnya dan ditujukan kepada berbagai pihak.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1. Landasan Teori**

##### **2.2.1. Minat Penggunaan Kembali**

Minat merupakan suatu kemampuan yang dapat memotivasi seseorang untuk melakukan sesuatu. Seseorang yang hanya mendapat dorongan tanpa minat mungkin tidak akan melakukannya. Tetapi apabila ia memiliki minat yang kuat untuk berbuat, maka ia akan cenderung melakukannya dengan senang hati. Menurut Wijaya (2004) minat pembelian ulang adalah bagian atas perilaku konsumen dimana konsumen setuju dengan kinerja produk atau jasa sehingga menimbulkan minat konsumen untuk menggunakannya pada masa mendatang.

Kotler dan Keller, 2009:244 juga menyatakan bahwa ketika konsumen menggunakan produk tersebut, konsumen mungkin merasa puas setelah membeli atau sebaliknya. Pelanggan yang puas pasti akan membeli dan menggunakan kembali produk tersebut dan juga memuji produk tersebut. Semakin puas kita dengan suatu produk, semakin besar kemungkinan kita untuk terus menggunakannya.

Minat ulang menggunakan suatu produk ialah ketertarikan untuk akan suatu produk dengan mengambil keputusan tentang apakah akan menggunakan kembali produk yang sama atau tidak. (Theriady & Ginting, 2015). Safitri, 2005 menjelaskan bahwa minat penggunaan kembali seseorang dapat dipengaruhi oleh sejumlah faktor, antara lain: Faktor Sosial, Emosi, dan Konsekuensi Emosi.

Minat untuk menggunakan kembali teknologi seperti aplikasi juga berasal dari kepuasan pengguna dengan apa yang mereka dapatkan dari menggunakan teknologi aplikasi. Semakin cocok pengguna, semakin puas mereka menggunakan aplikasi, semakin besar minat mereka untuk menggunakan teknologi ini di masa mendatang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat menggunakan kembali adalah reaksi pengguna produk/sistem ketika dia merasakan kesesuaian antara efisiensi/manfaat sistem dengan harapannya, sehingga merasa puas dan membuat pengguna menggunakan kembali. produk atau sistem.

Menurut Walgito (2015:40), terdapat beberapa indikator ilmiah untuk mengukur dan menentukan minat penggunaan, khususnya pada penggunaan berulang, yaitu:

a. Ketertarikan terhadap obyek minat

Pengguna yang berhati-hati serta bertujuan untuk menggunakan produk/aplikasi ini saat melakukan transaksi.

b. Perasaan senang

Pengguna produk/aplikasi ini terlihat menikmati atau bereaksi positif saat menggunakan aplikasi ini dalam melakukan transaksi.

c. Kecenderungan dalam menggunakan

Merupakan intensitas keinginan pengguna dalam menggunakan produk/aplikasi ini untuk transaksi sehari-hari.

### 2.2.2. **Fitur Layanan**

Dalam bukunya, Kotler dan Keller (2008:273) menyatakan bahwa fitur adalah alat kompetitif yang digunakan untuk membedakan suatu produk dari para

pesaingnya. Di sisi lain, menurut Kotler (2002: 83), layanan adalah setiap non-properti tak berwujud yang diberikan oleh satu pihak kepada pihak lain.

Fitur layanan inilah yang menjadi alasan mengapa konsumen atau pengguna memilih produk tersebut. Fitur adalah fungsi tambahan yang bertujuan untuk meningkatkan minat pengguna terhadap produk atau meningkatkan fungsionalitas produk. Sedangkan Fitur layanan merupakan salah satu faktor yang membuktikan bahwa pengguna memiliki kepercayaan dalam melakukan transaksi (Abrilia & Tri, 2020).

Kelengkapan fitur dalam aplikasi menjadi salah satu faktor persaingan dan membuktikan kepercayaan pengguna untuk melakukan transaksi. Menurut Isliko (2008), fitur produk adalah sarana yang membedakan satu produk dari yang lain dan diukur dengan keragaman, fitur yang diharapkan pelanggan, dan keunggulan fitur.

Berdasarkan berbagai pendapat tentang fitur layanan diatas, bisa disimpulkan bahwa fitur layanan merupakan sebuah sarana yang menjadi pembeda antara suatu produk dengan lainnya yang menjadi karakteristik bagi produk tersebut sebagai penambah fungsi bagi suatu sistem atau produk untuk memuaskan penggunanya, yang diukur melalui keragaman, keunggulan, dan harapan dengan harapan para penggunanya.

Menurut Poon (2008), ada beberapa indikator sebagai pengukur sebuah fitur layanan, yaitu :

- a. Kemudahan pemenuhan informasi

Fitur layanan yang baik akan memberikan kemudahan terhadap konsumen atau pengguna dalam mendapatkan informasi tentang produk dan jasa tersebut.

b. Keberagaman layanan transaksi

Fitur layanan yang sudah disediakan mempunyai keragaman guna melayani transaksi nasabah.

c. Keberagaman fitur

Fitur layanan pada sistem informasi dompet digital ini memiliki keragaman sehingga membantu nasabah ketika akan bertransaksi.

d. Inovasi produk

Adanya fitur baru yang ditambahkan sehingga pengguna memiliki minat dan tertarik untuk menggunakannya.

### **2.2.3. User Interface (UI)**

Dalam sebuah sistem atau aplikasi, *user interface* atau antarmuka pengguna merupakan aspek penting. Antarmuka pengguna menggunakan tampilan grafis atau visual yang berhubungan langsung dengan pengguna. Lastiansah, 2012 mengemukakan bahwa *user interface* adalah bagaimana sistem dan penggunanya berinteraksi.

*User interface* memiliki 2 konsep yaitu dari sisi software yang berbentuk tampilan atau visual, maupun dari sisi hardware. Galitz, 2002:4 mengemukakan bahwa *user interface* yang berbentuk visual atau *graphical* ini meliputi mengakses atau memodifikasi suatu sistem dengan menunjuk, memilih, dan memanipulasi.

Burd et al, 2010 mengungkapkan bahwa *user interface* lebih dari sekedar layer saja, tetapi merupakan serangkaian tampilan grafis yang dapat dimengerti untuk memudahkan pengguna dalam menjalankan sistem. Maka dari itu, desain tampilan atau *user interface* ini diharapkan mampu memudahkan penggunanya dalam mengakses sebuah sistem.

Jadi dapat disimpulkan bahwa desain *user interface* merupakan suatu tampilan atau bentuk visual dari suatu sistem atau aplikasi sebagai sarana interaksi antara pengguna dan sistem untuk mempermudah akses suatu sistem atau aplikasi. Desain atau tampilan dari *user interface* ini sebisa mungkin harus bersifat sederhana dan menarik baik itu dari sisi tampilan warna, layout, dan pengoperasiannya untuk bisa mempermudah penggunaannya agar pengguna merasa nyaman.

Menurut pandangan Islam, Islam menyukai penampilan yang indah yang telah disebutkan dalam sebuah hadits yang shahih, yakni dari Abdullah bin Mas'ud *radhiyallah u'anhu* bahwa Rasulullah *shallallahu 'alaihi wa sallam* bersabda :

مسلم رواه . س النَّا وَعَمُّهُ الْحَقُّ بَطَرُ الْكِبْرِ ، الْجَمَالَ يُحِبُّ جَمِيلُ اللَّهِ إِنَّ

“Sesungguhnya Allah Maha Indah dan mencintai keindahan, kesombongan itu adalah menolak kebenaran dan merendahkan orang lain” (H.R Muslim).

Dalam sebuah desain atau visualisasi sebuah aplikasi terdapat beberapa indikator atau elemen yang membuat visualisasi desain tersebut mudah untuk digunakan. Menurut Schlatter & Levinson (2013:103) terdapat beberapa aspek yang mengukur desain UI suatu sistem, yaitu:

a. *Consistency*

Sebuah visualisasi desain sebaiknya konsisten baik itu dari segi warna, bentuk dan bahasa agar mudah dimengerti.

b. *Hierarchy*

Sebuah tampilan dalam sebuah sistem dimana menampilkan urutan yang benar, dari elemen atau hal yang penting atau mendasar dahulu, sehingga mampu menampilkan poin utama dahulu agar mudah digunakan

c. *Personality*

Merupakan sebuah aspek tampilan atau visual yang bisa mempengaruhi kesan bagi para pengguna sebuah sistem.

d. *Layout*

Merupakan sebuah aspek yang didalamnya membahas mengenai posisi tombol/menu, ruang. Layout yang mudah dimengerti oleh pengguna akan bisa digunakan dengan mudah.

e. *Control and affordances*

Sebuah sistem yang kita akan dengan mudah dalam pengoperasiannya, dalam mengontrol aplikasinya, dan dalam memindahkan satu jendela ke jendela yang lain akan membuat pengguna akan mudah menggunakan dan memahaminya.

Pada variabel desain *user interface* ini, penulis tidak menggunakan keseluruhan indikator sebagai butir kuesioner seperti yang tertera pada teori di atas. Penulis hanya menggunakan beberapa indikator yaitu *consistency* dan *layout*, dikarenakan beberapa indikator tersebut memiliki makna yang sama apabila



dirumuskan menjadi butir kuesioner dan sehingga indikator yang terpilih tersebut dianggap sudah mewakili indikator-indikator lainnya pada butir kuesioner nanti.

#### **2.2.4. *User Experience* (UX)**

Berdasarkan ISO 9241-210 (dalam Yunus, 2018) *user experience* adalah sebuah ilmu yang membahas mengenai apa yang dirasakan konsumen ketika menggunakan suatu sistem atau aplikasi, dengan harapan pengguna akan mendapatkan kepuasan setelah menggunakannya. Bisa dibayangkan *user experience* bukanlah mengenai cara kerja suatu produk atau jasa yang ditawarkan, akan tetapi lebih ke bagaimana respon dari pengguna setelah menggunakan sistem atau aplikasi tersebut.

Salah satu tujuan utama dalam desain sebuah sistem adalah untuk mendapatkan pengalaman pengguna yang baik dan positif. Menurut Garret, 2011 (dalam Yunus 2018:9) Pengalaman pengguna atau *User Experience* sangat penting untuk semua pengalaman bagi pengguna dalam menggunakan sebuah sistem tertentu. Pengalaman pengguna juga bisa menentukan dari segi faktor kepuasan pengguna yang lebih besar untuk memproses layanan atau sistem yang mereka cari.

Jadi, menurut beberapa definisi yang dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa *user experience* merupakan sikap dari para pengguna terhadap hasil penggunaan suatu sistem atau aplikasi, apakah pengguna merasa mudah dalam mengoperasikan, apakah pengguna merasa senang dalam mengoperasikan, atau malah sebaliknya.

Keberhasilan desain *user experience* bisa diukur berdasarkan kebergunaan sistemnya. Salah satu metode yang digunakan yaitu *USE Questionnaire*. Lund (2001:3) menjabarkan bahwa kebergunaan dapat diukur berdasarkan:

a. *Usefulness*

Merupakan suatu kondisi ketika seseorang pengguna sistem percaya bahwa kinerja sistem tersebut akan membantu dalam kinerja dan kegiatan mereka

b. *Ease of use*

Merupakan keyakinan dari para pengguna suatu sistem bahwa sistem yang digunakan akan mudah dioperasikan dan tidak akan merepotkan atau tidak membutuhkan usaha besar ketika digunakan.

c. *Satisfaction*

Sikap dari para pengguna sebuah sistem setelah merasakan apa yang ia rasakan ketika menggunakan suatu sistem.

### **2.2.5. FinTech**

#### 1) Definisi

Menurut *National Digital Research Center* (NDRC), *financial technology* (*Fintech*) mengacu pada inovasi di bidang keuangan sebagai inovasi layanan di lembaga keuangan non-bank yang menggunakan teknologi informasi untuk menjangkau konsumen.

Financial technology (*Fintech*) adalah penggunaan teknologi untuk memberikan solusi keuangan (Arner, et al, 2015). *Fintech* juga dapat

didefinisikan sebagai inovasi teknologi dalam jasa keuangan yang dapat menghasilkan model bisnis, aplikasi, proses atau produk yang memiliki dampak material terkait dengan produksi jasa keuangan.

Bank Indonesia juga memberikan definisi *financial technology* (*Fintech*) yang diatur dalam Pasal 1 ayat 11 Peraturan Bank Indonesia No. 19/12/PBI/2017 tentang pengenalan *financial technology*, bahwa *financial technology* adalah penggunaan teknologi . dalam sistem keuangan. yang menghasilkan produk jasa, teknologi, dan/atau model bisnis baru dan dapat mempengaruhi stabilitas ekonomi moneter, stabilitas sistem keuangan, dan/atau efisiensi, kelancaran, keamanan, dan keandalan sistem pembayaran.

Oleh karena itu, dapat dengan mudah diartikan bahwa fintech merupakan inovasi layanan keuangan yang menggunakan teknologi informasi.

## 2) Jenis-jenis *Fintech* di Indonesia

Perkembangan *fintech* di Indonesia memunculkan berbagai inovasi produk *fintech* yang membantu kegiatan ekonomi dan menunjang kehidupan masyarakat. Berikut adalah jenis-jenis *fintech* yang berkembang belakangan ini.

### a) *Peer-to-peer Lending*

Jenis *fintech* yang pertama adalah *peer-to-peer lending*. jasa keuangan yang memberikan pinjaman untuk modal usaha atau untuk memenuhi kebutuhan. Contoh *fintech* ini membantu pengusaha

meningkatkan modal secara online dengan cepat. Namun, Anda tetap perlu mewaspadaikan *fintech* ilegal, seperti pinjaman online informal, yang mungkin menipu pelanggan mereka. Pastikan untuk memilih pinjaman online yang sah. Daftar *fintech* resmi OJK dapat Anda lihat di situs resmi OJK.

*b) Crowdfunding*

*Crowdfunding* adalah produk *fintech* sebagai platform yang mempertemukan pihak yang membutuhkan uang dan donatur, memastikan keamanan dan kemudahan transaksi. *Crowdfunding* digunakan tidak hanya untuk mengumpulkan donasi, tetapi juga untuk mencari investor dan pengusaha untuk pengembangan bisnis.

*c) Micro Finance*

Jenis teknologi keuangan keempat adalah keuangan mikro. *Microfinance* adalah layanan perusahaan *fintech* yang membantu masyarakat kelas menengah ke bawah untuk menopang kehidupan dan keuangan mereka melalui layanan keuangan.

*d) Payment Gateway*

Jenis *fintech* kelima adalah *payment gateway*. *Payment gateway* atau gerbang pembayaran adalah sistem *fintech* yang mengesahkan pembayaran melalui transaksi *online*. Contoh *fintech* di *payment gateway* ini adalah paypal.

e) Investasi

Seiring perkembangan *fintech*, proses investasi mudah diterapkan. Banyak instrumen investasi yang dialihkan melalui aplikasi *online* sehingga investor dapat dengan mudah menginvestasikan modalnya.

f) Bank Digital

Jenis *fintech* lainnya adalah bank digital, yaitu bank yang 100% transaksinya dilakukan secara digital, mulai dari pendaftaran rekening hingga manajemen aset. Perbankan digital berbeda dengan *mobile banking* karena *m-banking* masih terkait dengan bank, sedangkan bank digital melakukan transaksinya 100% secara elektronik.

g) *E-Wallet*

Jenis *fintech* selanjutnya adalah dompet digital atau dikenal juga dengan *e-wallet*. Misi dari produk *fintech* ini adalah menyediakan tempat bagi penggunaannya untuk menyimpan uang secara elektronik. Dompet elektronik bertujuan untuk memudahkan pengguna menarik dana untuk transaksi di aplikasi lain seperti *marketplace*, *merchant app*, dan sebagainya.

### **2.2.6. *E-Wallet* (Dompet Digital)**

a. Pengertian *e-wallet* atau dompet digital

Dompet digital atau *e-wallet* adalah alat pembayaran nontunai atau alat yang menggunakan media elektronik berbasis server. Umumnya, setiap aplikasi berbasis server (*server based*) harus terhubung dengan

jaringan internet atau terkoneksi dengan penerbitnya terlebih dahulu apabila penggunanya ingin mengoperasikan dan menggunakan aplikasi tersebut. Aplikasi dompet digital ini menyuguhkan kepada masyarakat sebuah metode pembayaran nontunai yang praktis, aman, dan menguntungkan.

Berdasarkan Peraturan Bank Indonesia No. 18/40/PBI/2006 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran pada Pasal 1(7), yang menjelaskan bahwa dompet elektronik atau *e-wallet* adalah layanan elektronik untuk menyimpan informasi alat pembayaran dengan menggunakan kartu atau uang elektronik, yang dapat juga termasuk alat pembayaran.

Penyelenggara sebuah dompet elektronik atau *e-wallet* merupakan bank ataupun lembaga selain bank dengan bentuk perseroan terbatas yang telah mengajukan izin sebagai penyelenggara dompet elektronik, seperti yang tercantum dalam pasal 7 ayat 1 dan 2. Sedangkan dalam pasal 8 dijelaskan bahwa bank ataupun lembaga selain bank sebagai penyelenggara dompet digital tersebut wajib memperoleh izin ketika pengguna aktif atau pengguna yang direncanakan telah mencapai minimal 300.000 pengguna.

Amoroso dan Watanabe, 2011 menyatakan bahwa dompet digital adalah pembayaran mobile dengan kategori *e-wallet*, yaitu transaksi tanpa uang tunai yang tidak menggunakan media seperti kartu, dan transaksi dilakukan secara tidak langsung oleh pihak ketiga melalui saluran elektronik (Suryama, 2020).

Hal ini tentunya berbeda ketika kita melakukan transaksi secara langsung menggunakan kartu baik itu kartu debit maupun kredit, tetapi apabila kita menggunakan dompet digital sebagai media transaksi, kita melakukannya secara tidak langsung menggunakan pihak ketiga.

Sedangkan menurut Nugroho, 2016 dompet digital merupakan metode pembayaran yang memungkinkan pengguna melakukan pembayaran melalui media elektronik menggunakan smartphone atau gawai, menggantikan penggunaan dompet fisik. Dompet digital juga merupakan dompet atau akun sementara yang menampung saldo atau dana dalam aplikasi web untuk memudahkan transaksi konsumen.

Jadi berdasarkan dari beberapa sumber diatas, dapat disimpulkan jika dompet digital atau *e-wallet* merupakan sebuah layanan yang menyediakan uang dalam bentuk elektronik dengan basis server untuk melakukan pembayaran secara nontunai tanpa menggunakan kartu dan hanya membutuhkan gadget atau smartphone para penggunanya untuk mempermudah penggunanya dalam melakukan transaksi secara praktis dan aman.

Adapun ayat-ayat Al-Qur'an yang berhubungan, yakni :

1) Q.S.an-Nisa' ayat 29 yang berbunyi :

الَّذِينَ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا يَتِيمَ الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَهُمْ بَيْنَكُمْ إِنَّمَا كَانَ بَيْنَكُمْ رَحِيمًا

Artinya: "Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil (tidak benar), kecuali dalam perdagangan yang berlaku atas dasar suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sungguh, Allah Maha Penyayang kepadamu."

2) Q.S.al-Ma'idah ayat 1 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَوْفُوا بِالْعُقُودِ ۖ

Artinya : "Hai orangyang beriman! Tunaikannlah akad-akad itu.

3) Q.S. al-Baqarah ayat 282 yang berbunyi :

أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا تَدَايَنْتُمْ بِدَيْنٍ إِلَىٰ أَجَلٍ مُّسَمًّى فَاكْتُبُوهُ ۚ وَلْيَكْتُب بَيْنَكُمْ كَاتِبٌ بِالْعَدْلِ وَلَا يَأْبَ كَاتِبٌ أَنْ يَكْتُبَ كَمَا عَلَّمَهُ اللَّهُ فَلْيَكْتُبْ

Artinya : "Hai orang yang beriman Jika kamu bermu'amalah tidak secara tunai sampai waktu tertentu, buatlah secara tertulis. (Dewan Syari'ah Nasional, 2017)

4) Q.S. al-Hasr ayat 7 yang berbunyi :

مِنْكُمْ الْأَغْنِيَاءُ بَيْنَ دَوْلَةٍ يَكُونُ لَا كَيْ

Artinya: "Supaya harta itu jangan hanya beredar di antara orang-orang kaya saja di antara kamu.

#### b. Sistem Pembayaran *E-Wallet*

Dompet digital biasanya menggunakan tiga jenis *platform* atau teknologi pembayaran, yaitu:



### 1) QR Code

Kode QR atau kode QR adalah kependekan dari *Quick Response Code*, yaitu kode matriks dua dimensi yang berisi informasi yang dapat dikodekan dengan cepat dan akurat.

### 2) NFC (*Near Field Communication*)

NFC adalah kombinasi dari *smart card* dan *smart card reader* yang terpasang pada perangkat *mobile* berupa *smartphone*. NFC adalah teknologi komunikasi nirkabel jarak pendek yang menggunakan teknologi identifikasi frekuensi radio (RFID) sebagai dasar induksi magnetik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa NFC merupakan teknologi koneksi nirkabel jarak pendek yang memungkinkan komunikasi antara dua perangkat elektronik secara cepat, mudah dan aman.

### 3) OTP (One Time Password)

One Time Password (OTP) adalah metode otentik yang menggunakan kata sandi yang berubah setiap kali Anda masuk. OTP adalah kata sandi yang hanya dapat digunakan dalam satu kali transaksi. Jadi dapat disimpulkan bahwa *one time password* atau kata sandi satu kali adalah password atau kata sandi yang hanya berlaku satu kali.

### c. Macam-Macam *E-Wallet*

Berikut ini beberapa jenis layanan *e-wallet* yang ada di Indonesia diantaranya sebagai berikut:

### 1) OVO

OVO lebih dikenal dengan *e-wallet* milik Grab. Saat pengguna mengaktifkan OVO di aplikasi Grab, saldo *Grab Pay* mereka akan otomatis muncul di fitur OVO. OVO sendiri disediakan oleh PT Visionet Internasional, penyedia layanan atau layanan *e-wallet* untuk transaksi tabungan dan pembayaran e-money di Indonesia.

### 2) Go Pay

Go-Pay adalah dompet digital yang ditawarkan oleh PT Dompet Anak Bangsa, bagian dari Grup PT GoTo Gojek Tokopedia Tbk. Gopay tidak hanya bisa digunakan untuk aplikasi Gojek, tapi juga untuk transaksi pembayaran di berbagai *merchant*.

### 3) DANA

Sedang DANA adalah aplikasi dompet digital dengan persetujuan Lembaga Keuangan Digital (LKD) dari Bank Indonesia, yang juga memungkinkan penggunaan *e-money* dan *e-wallet*. DANA adalah perusahaan dari PT Elang Mahkota Teknologi Tbk (EMTEK). Permohonan DANA terikat dengan catatan kependudukan dan catatan sipil, sehingga mempersingkat masa persetujuan.

Aplikasi DANA dapat digunakan untuk membayar tagihan dan melakukan pembelian dari berbagai *merchant*. Terhubung juga dengan ATM Bersama dan BPJS Kesehatan. Oleh karena itu, aplikasi *e-wallet* ini berbeda dan lebih fleksibel.

#### 4) Sakuku

Sakuku adalah aplikasi *e-wallet* atau uang elektronik yang dirilis BCA untuk memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi digital dan transaksi perbankan nontunai. Ada dua jenis *e-wallet* sakuku dan sakuku plus. Untuk pengguna Sakuku, saldo maksimal yang bisa dipegang adalah Rp 2 juta, namun untuk pengguna Sakuku Plus, saldo akun bisa diakumulasikan hingga Rp 10 juta. Selain itu, pengguna Sakuku Plus juga dapat membagi tagihan dan menarik uang tunai dari rekening mereka.

#### 5) Shoope Pay

ShopeePay adalah layanan dompet digital yang disediakan oleh PT Airpay International Indonesia yang dapat digunakan sebagai metode pembayaran alternatif. ShopeePay adalah metode pembayaran di Shopee Marketplace menggunakan mata uang virtual yang disediakan oleh Shopee. Namun untuk menggunakannya, pembeli atau pengguna harus mengisi saldo terlebih dahulu.

#### 6) LinkAja dan LinkAja Syariah

LinkAja adalah penyedia layanan pembayaran berbasis server dan produk andalan PT. Fintek Karya Nusantara (Finarya) terdaftar di Bank Indonesia. Sejak 21 Februari 2019, Finarya telah resmi mendapatkan izin/persetujuan dari Bank Indonesia sebagai penerbit *e-money* dan penyedia layanan keuangan digital yang sah.

Selanjutnya, pada tahun 2020 LinkAja meluncurkan *e-wallet* syariah pertama di Indonesia, LinkAja Syariah, memungkinkan berbagai jenis pembayaran sesuai aturan syariah. Semua pengguna reguler LinkAja dapat mengalihkan akunnya ke layanan LinkAja Syariah dengan mengklik banner layanan LinkAja Syariah di halaman aplikasi utama, mengaktifkan akunnya, dan memasukkan PIN. Pengguna kemudian dapat langsung menggunakan berbagai produk layanan LinkAja Syariah melalui aplikasi tersebut.

Layanan Syariah LinkAja merupakan *e-money* Syariah pertama dan satu-satunya di Indonesia yang memiliki sertifikat dan lisensi MUI-DSN, setelah dikeluarkannya Fatwa *e-money* DSN MUI Syariah No. 116/DSN-MUI/IX/2017. Pengembangan produk uang elektronik berbasis server untuk Bank Indonesia.

Dalam implementasinya, Layanan Syariah LinkAja menetapkan beberapa prinsip inti. Ini berarti bekerja sama dengan banyak bank syariah untuk menempatkan dana, menggunakan prosedur perdagangan yang sesuai Syariah, dan diterima oleh semua merchant LinkAja.

## 2.2. Penelitian Yang Relevan

**Tabel 2.1 Penelitian Relevan**

No	Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1	Purba,	Pengaruh Persepsi	Persepsi	Variabel Bebas :

	<p>Samsir, dan Arifin (2020)</p>	<p>Kemudahan Penggunaan, Manfaat dan Kepercayaan Terhadap Kepuasan dan Niat Menggunakan Kembali aplikasi OVO pada mahasiswa Pascasarjana Universitas Riau.</p>	<p>Kemudahan Penggunaan, Manfaat, Kepercayaan berpengaruh signifikan terhadap Kepuasan, Persepsi Kemudahan Penggunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap niat menggunakan kembali, Persepsi Manfaat, Kepercayaan, dan Kepuasan berpengaruh signifikan terhadap Minat</p>	<p>Kemudahan Pengguna, Manfaat, Kepercayaan Variabel Terikat : Kepuasan Obyek Penelitian : Pengguna Aplikasi OVO Pada Mahasiswa Pascasarjana Universitas Riau.</p>
--	----------------------------------	--	---	--

			Menggunakan Kembali,	
2	Risma (2021)	Pengaruh Fitur Layanan Dan Kemudahan Terhadap Minat Ulang Menggunakan <i>Mobile Banking</i>	Fitur Layanan Dan Kemudahan berpengaruh signifikan baik secara parsial maupun simultan terhadap Minat Ulang Menggunakan <i>Mobile Banking</i> yang berarti seluruh variabel independent berpengaruh terhadap variabel dependennya.	Variabel Bebas : Kemudahan  Obyek Penelitian : Penggunaan <i>Mobile Banking</i>
3	Sukresna dan Pangestu (2021)	Pengaruh Kualitas Pelayanan, Persepsi Nilai, dan Persepsi Kegunaan	Kualitas Layanan, Nilai, Persepsi Kegunaan	Variabel Bebas : Kualitas Pelayanan, Persepsi Nilai

		<p>Terhadap Minat Berkelanjutan Dengan Kepuasan Konsumen sebagai Variable Intervening (Studi pengguna <i>e-wallet</i> OVO di kota Semarang)</p>	<p>berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kepuasan Konsumen, Dan Kepuasan Konsumen berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Berkelanjutan.</p>	<p>Persepsi Kegunaan Variabel Mediasi : Kepuasan Konsumen Obyek Penelitian : Pengguna <i>E-Wallet</i> OVO Di Kota Semarang</p>
4	<p>Priambodo dan Prabawani (2017)</p>	<p>Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan, dan Fitur Layanan terhadap Minat Menggunakan Kembali Layanan</p>	<p>Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan Kembali, Kemudahan</p>	<p>Variabel Bebas : Persepsi Manfaat, Kemudahan Obyek Penelitian: Pengguna Layanan Uang</p>

		Uang Elektronik.	Penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan Kembali, dan Persepsi Risiko berpengaruh negatif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan Kembali.	Elektronik
5	Pinandito, Andreas Agastya Raka (2022)	Pengaruh Desain <i>User Interface</i> (UI) – <i>User Experience</i> (UX), Fitur Layanan, Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Minat Penggunaan	<i>User Interface-</i> <i>User Experience</i> , Fitur, Kualitas Pelayanan, Kepuasan Pengguna berpengaruh terhadap Minat	Variabel Mediasi : Kepuasan Pengguna Objek Penelitian : Pengguna Aplikasi



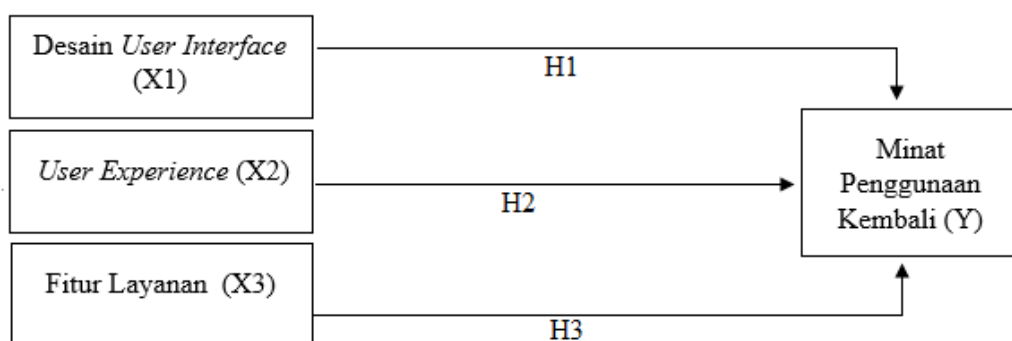
		<p>Kembali Aplikasi Dompot Digital Dana Dengan Kepuasan Pengguna Sebagai Variabel Mediasi</p>	<p>Penggunaan Kembali. Kepuasan Pengguna tidak memediasi pengaruh desain <i>User Interface- User Experience</i> dan Fitur Layanan terhadap Minat Penggunaan Kembali. Sedangkan Kepuasan Pengguna memediasi Kualitas Pelayanan terhadap Minat Penggunaan Kembali.</p>	<p>Dompot Digital DANA</p>
7.	Lai, et al	<i>The Role of</i>	Hasil dari	

	(2009)	<i>Perceived User Interface Design in Continued Usage Intention of Self-Paced E-Learning Tools</i>	penelitian ini menyebutkan bahwa <i>user interface design</i> berpengaruh signifikan terhadap <i>continued usage intention</i> .	
--	--------	--	--	--

### 2.3. Kerangka Penelitian

Menurut Sekaran, 1992 Kerangka berpikir konseptual, atau kerangka acuan, adalah model konseptual tentang bagaimana sebuah teori berhubungan dengan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai isu-isu penting (Sugiyono 2015). Dalam penelitian ini, kerangka konseptual dapat ditetapkan untuk mendasari penulisan penelitian tersebut, yaitu:

**Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Penelitian**



## 2.4. Pengembangan Hipotesa

### 1. Pengaruh Desain *User Interface* terhadap Minat Penggunaan Kembali.

Lastiansah (2012) menyatakan bahwa desain *user interface* adalah bentuk tampilan grafis atau visual yang berhubungan langsung dengan pengguna. Desain antarmuka pengguna yang mudah dipahami, sederhana dan menarik memberi pengguna pengalaman yang baik dalam menggunakan sistem.

Sebuah studi internasional yang dilakukan oleh Lai et al. pada tahun 2009, *The role of perceived user interface design in continued usage intention of self-paced e-learning tools* menunjukkan bahwa desain *user interface* memiliki efek positif pada minat penggunaan berkelanjutan. Semakin sederhana desain antarmuka pengguna sistem, semakin nyaman bagi pengguna untuk menggunakannya, sehingga dapat meningkatkan minat mereka untuk menggunakan sistem.

Berdasarkan uraian tersebut, dirumuskan hipotesis yaitu:

**H<sub>1</sub> : Desain *user interface* berpengaruh terhadap minat penggunaan kembali dompet digital LinkAja Syariah.**

### 2. Pengaruh Desain *User Experience* terhadap Minat Penggunaan Kembali.

Menurut ISO 9241-210 (dalam Yunus, 2018) *user experience* adalah apa yang dirasakan pengguna dalam menggunakan suatu sistem atau aplikasi. Penelitian internasional dari Lai, et al pada tahun 2009 yang

berjudul *The role of perceived user interface design in continued usage intention of self-paced e-learning tools* membuktikan bahwa *user experience* memiliki pengaruh positif pada minat penggunaan berkelanjutan.

Semakin banyak pengguna mendapatkan pengalaman yang memuaskan, semakin pengguna merasa nyaman dengannya, sehingga mereka dapat menggunakannya kembali.

Berdasarkan uraian tersebut, dirumuskan hipotesis yaitu:

**H<sub>2</sub> : Desain *user experience* berpengaruh terhadap minat penggunaan kembali dompet digital LinkAja Syariah.**

### **3. Pengaruh Fitur Layanan terhadap Minat Penggunaan Kembali.**

Fitur layanan adalah alat kompetitif yang membedakan produk dari produk pesaing (Kotler dan Armstrong, 2008:273). Semakin lengkap fungsi suatu sistem atau produk, semakin banyak orang yang membutuhkan produk tersebut. Pengguna secara alami akan menggunakan produk berulang ketika merasa cocok dengan karakteristik produk.

Dalam penelitian Aryandi (2015) menunjukkan bahwa karakteristik layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan ulang *mobile banking*. Juliansya (2018) juga menunjukkan dalam penelitiannya bahwa karakteristik layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *internet banking* BNI. Oleh karena itu, ini berarti bahwa pengguna fitur produk atau layanan yang lebih baik

atau lebih lengkap akan membuat masyarakat tertarik untuk menggunakan layanan tersebut lagi di masa mendatang.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dirumuskan hipotesis yaitu:

**H<sub>3</sub> : Fitur layanan berpengaruh terhadap minat penggunaan kembali dompet digital LinkAja Syariah.**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dan menggunakan penelitian kausal. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sampel, dimana analisis data bersifat statistik dan bertujuan untuk menguji hipotesis (Sugiono, 2017).

Penelitian kuantitatif ini menggunakan metode kausalitas untuk menguji hubungan antar variabel dengan mengumpulkan data primer melalui kuisisioner *online* (Sugiono, 2017). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui serta menganalisis pengaruh desain *user interface (ui)*, *user experience (ux)* dan fitur layanan terhadap minat penggunaan kembali dompet digital LinkAja Syariah.

#### **3.2. Tempat Dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini berlokasi di wilayah Surakarta **dan** penelitian dilakukan pada bulan Januari hingga Mei 2023.

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

##### **3.3.1 Populasi**

Populasi mewujudkan wilayah generalisasi yang terbentuk asal obyek/dasar yang menyimpan sifat terpaku yang telah ditetapkan peneliti ketika hendak dipelajari dan kelak akan ditarik kesimpulannya (Sugiyono,2016:135). Populasi penelitian ini adalah generasi milenial

dan generasi z yang menggunakan dompet digital LinkAja Syariah di Surakarta.

Peneliti memilih kota Surakarta karena merupakan kota pintar yang banyak mendapatkan penghargaan. Selain itu, peneliti memilih mengkaji aplikasi dompet digital LinkAja Syariah dibanding dompet digital lainnya karena LinkAja Syariah merupakan satu-satunya aplikasi dompet digital berbasis Syariah di Indonesia. Oleh karena itu, peneliti mengkaji pengguna dompet digital LinkAja Syariah di kota Surakarta.

### 3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2009:116) sampel adalah bagian dari populasi beserta ciri-cirinya. Jika populasinya besar dan karena berbagai keterbatasan peneliti tidak mungkin mempelajari seluruh populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Sampel penelitian ini adalah masyarakat di kota Surakarta yang menggunakan dompet digital LinkAja Syariah.

### 3.4. Teknik Pengambilan Sampel

Dalam pengambilan sampel, peneliti menggunakan metode *non-probability sampling*. Sugiyono (2009:120) menyatakan bahwa teknik ini merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama kepada setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Adapun peneliti ingin mengetahui minat penggunaan kembali aplikasi dompet digital LinkAja Syariah di kota Surakarta. Sehingga penentuan sampel

menggunakan aspek-aspek tertentu (*purposive sampling*) (Sugiyono 2009:122).

Pertimbangan yang dilakukan yaitu mencakup kriteria-kriteria berikut :

1. Sudah menggunakan aplikasi dompet digital LinkAja dengan minimal telah melakukan transaksi minimal 3kali
2. Pengguna sedang berada di Kota Surakarta

Karena ukuran populasi penelitian ini sangat besar dan tidak dapat diketahui secara pasti, maka jumlah sampel yang digunakan harus dihitung dengan menggunakan rumus Lemeshow sebagai berikut:

$$n = \frac{z^2 \cdot p \cdot (1-p)}{d^2}$$

$$n = \frac{1,96^2 \cdot 0,5 \cdot (1-0,5)}{0,1^2} = 96,04 = 100$$

Keterangan :

n : Jumlah sampel

Z : Skor z pada kepercayaan 95% = 1,96

p : Maksimal estimasi = 0,5

d : Sampling error = 10%

Berdasarkan perhitungan di atas, maka diambil sampel dari populasi ini sebanyak 96,04 responden, dibulatkan menjadi 100 responden. Dengan jumlah sampel ini, dirasa sudah dapat mewakili populasi.

### **3.5. Variabel Penelitian**

#### **3.5.1. Variabel Independen**

Variabel *Independen* (bebas) adalah variabel yang mempengaruhi arah atau menjadi sebab adanya perubahan tertentu dari variabel terikat/ *dependen* (X). Merupakan variabel yang menjadi sebab atau yang mempengaruhi variabel *dependennya* (Sugiono, 2017).



Variabel independen atau bebas pada penelitian ini adalah:

1. Desain *User Interface* (X1)
2. *User Experience* (X2)
3. Fitur Layanan (X3)

### 3.5.2. Variabel Dependen

Variabel *Dependen* (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari variabel independen/bebas (Y) (Bungin, 2005). Variabel terikat pada penelitian ini : Minat penggunaan kembali (Y)

### 3.6. Defnisi Operasional Variabel

**Tabel 3.1 Indikator dan Butir Pernyataan Variabel**

No	Variabel & Definisi Operasional	Indikator	Pernyataan
1	Desain <i>User Interface</i> (X1)  Definisi Operasional: Merupakan desain tampilan dari aplikasi LinkAja Syariah yang membuat pengguna merasa tertarik	a. <i>Consistency</i>	1) Tampilan pada aplikasi ini konsisten dan senada dari satu halaman ke halaman lain baik itu dari pemilihan icon maupun warna  2) Bentuk dan Bahasa mudah dimengerti dari satu halaman ke halaman lain.
		b. <i>Layout</i>	Penempatan ikon dan menu pilihan di aplikasi LinkAja

	untuk menggunakannya		Syariah mempermudah saya dalam menggunakannya
2	<p><i>User Experience</i> (X3)</p> <p>Definisi Operasional: Merupakan sebuah pengalaman yang dirasakan pengguna ketika menggunakan aplikasi LinkAja Syariah</p>	<p>a. <i>Usefulness</i></p>	<p>1) Saya memiliki kepercayaan terhadap aplikasi LinkAja Syariah dapat membantu saya dalam melakukan kegiatan transaksi dan pembayaran.</p>
		<p>b. <i>Easy of Use</i></p>	<p>1) Ketika saya membuka aplikasi LinkAja Syariah, tidak membutuhkan waktu yang lama untuk sampai ke halaman awal mudah digunakan, atau sebaliknya.</p> <p>2) Ketika saya membuka salah satu fitur atau bertransaksi, saya merasakan kemudahan ketika membukanya tanpa ada kendala</p>
		<p>c. <i>Satisfaction</i></p>	<p>Saya merasa puas dengan desain tampilan dan</p>

			kemudahan penggunaan pada aplikasi ini ketika bertransaksi.
3	Fitur Layanan (X3)  Definisi  Operasional:  Hal apa yang bisa ditawarkan oleh aplikasi LinkAja Syariah untuk membantu penggun dalam hal bertransaksi dan membedakan LinkAja Syariah dengan pesaingnya baik itu dari segi kelengkapannya maupun inovasi yang diberikan	a. Kemudahan akses	Fitur yang ditawarkan oleh aplikasi LinkAja Syariah mudah untuk diakses dan digunakan
		b. Kelengkapan fitur	1) Fitur yang ditawarkan oleh LinkAja Syariah LinkAja Syariah sangat lengkap dalam hal transaksi baik kirim saldo, tarik saldo, maupun transaksi bank lain  2) Fitur yang ditawarkan LinkAja Syariah sangat lengkap dalam melayani fitur pembayaran sehari hari seperti pulsa, listrik, pajak, internet, dll
		d. Inovasi produk	1) LinkAja Syariah selalu berinovasi pada fitur yang mereka tawarkan baik itu

			<p>fitur baru maupun fitur lama yang dikembangkan</p> <p>2) Inovasi dan fitur terbaru yang dilakukan dapat diandalkan sehingga bisa memenuhi kebutuhan saya</p>
4	<p>Minat Penggunaan Kembali (Y)</p> <p>Definisi</p> <p>Operasional:</p> <p>Sebuah sifat atau keinginan dari pengguna aplikasi LinkAja Syariah untuk tetap menggunakan dan memakai aplikasi LinkAja Syariah dikemudian hari</p>	<p>a. Ketertarikan pada obyek minat</p>	<p>Saya merasa tertarik untuk menggunakan kembali dompet digital LinkAja Syariah</p>
		<p>b. Perasaan senang</p>	<p>Saya merasa senang dan tidak terpaksa untuk terus bertransaksi menggunakan LinkAja Syariah</p>
		<p>c. Kecenderungan untuk menggunakan</p>	<p>1) Saya akan lebih menggunakan Kembali LinkAja Syariah sebagai alat transaksi untuk mengurangi transaksi tunai</p> <p>2) Saya akan lebih memilih menggunakan kembali LinkAja Syariah dibanding aplikasi dompet digital lain</p>

### **3.7. Analisis Data**

#### **3.7.1 Sumber dan Jenis Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan sekunder. Data primer merupakan sumber data yang memberikan data secara langsung kepada pengumpul data (Sugiyono, 2016). Untuk penelitian ini, peneliti memberikan kuesioner dan memperoleh data dari pengguna aplikasi dompet digital LinkAja Syariah.

Data sekunder adalah sumber data yang secara tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2016). Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari buku literatur, jurnal ilmiah, internet dan data tertulis lainnya.

#### **3.7.2 Teknik Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan data menggunakan kuesioner *offline* dan kuesioner *online* menggunakan Google Form. Menurut Sugiyono (2009), kuesioner adalah teknik pengumpulan data dimana responden disajikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab.

Instrumen ini merupakan alat ukur yang dapat digunakan untuk memperoleh informasi yang objektif tentang variasi karakteristik variabel (Suharsaputra, 2012). Sebuah skala Likert digunakan untuk memeriksa pendapat responden tersebut. Menurut Sugiyono (2017) skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok orang terhadap fenomena sosial.

Dengan bantuan skala Likert ini, variabel yang diukur diubah menjadi indeks variabel dan berfungsi sebagai titik awal untuk menjadi tolak ukur dalam instrumen penelitian. Selanjutnya, terdapat 5 tingkat jawaban dari “sangat setuju” (SS), “setuju” (S), “netral” (N), “tidak setuju” (TS), dan “sangat tidak setuju” (STS)..

### **3.7.3 Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang dirancang untuk menganalisis data yang dikumpulkan apa adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan umum atau generalisasi. Statistik deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran tentang data responden, seperti jenis kelamin, usia dan pendapatan bulanan, serta memperhitungkan variabel penelitian yang digunakan (Ghozali, 2018). Analisis deskriptif menggunakan SPSS dalam penelitian ini.

### **3.7.4 Uji Instrumen**

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

Uji validitas menguji kemampuan suatu kuesioner untuk benar-benar mengukur apa yang hendak diukur (Astuti, 2017). Teknik yang digunakan untuk menguji validitas pada penelitian ini menggunakan program SPSS dilakukan dengan melihat kolom *Corrected Item Total Correlation*. Kemudian membandingkan nilai tersebut dengan nilai R tabel, R tabel dicari pada signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi dan jumlah data (n),  $df = n-2$  maka didapat nilai R tabel. Apabila  $R_{hitung} > R_{tabel}$  maka valid (Astuti, 2017).

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas diukur dengan mengulang pertanyaan serupa pada waktu berikutnya atau dengan memeriksa konsistensi dengan pertanyaan lain (diukur dengan korelasi) (Astuti 2017). Uji ini menggunakan taraf signifikan 5%. Artinya instrumen dapat dikatakan reliabel apabila Cronbach Alpha  $>$  t kritis *product moment*. Secara umum reliabilitas  $<$  0,6 adalah kurang baik,  $>$  0,6 adalah baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan  $>$  0,8 dikatakan baik (Astuti, 2017).

### 3.7.5 Uji Asumsi Klasik

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah suatu model regresi, perancu, atau residual berdistribusi normal. Untuk menguji apakah distribusi data normal, penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov yang menjadi dasar pengambilan keputusan (Ghozali 2018). Variabel residual diasumsikan berdistribusi normal jika probabilitas signifikansinya lebih besar dari tingkat kepercayaan 5% atau 0,05.

#### 2. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah terdapat ketidaksamaan variansi dari satu pengamatan ke pengamatan yang lain dalam suatu model regresi. Jika nilai varians untuk residual tetap maka kondisinya disebut homoskedastisitas, sebaliknya disebut heteroskedastisitas (Narawi, 2010).

Salah satu cara untuk mengetahui adanya heteroskedastisitas adalah dengan melakukan uji statistik Glejser. Ini untuk mengubah nilai residu menjadi absolut residu dan regresi pada variabel independen dalam model. Jika didapatkan nilai signifikan di atas 0,05 untuk variabel bebas, dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah heteroskedastisitas (Latan, H., 2013).

### 3. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah suatu model regresi telah menemukan korelasi antar variabel bebas (Astuti 2017). Model regresi yang baik seharusnya tidak menunjukkan adanya korelasi antar variabel independen. Jika variabel independen berkorelasi, mereka tidak ortogonal. Variabel ortogonal adalah variabel bebas yang nilai korelasi antar variabel bebasnya nol. Untuk mendeteksi ada tidaknya multikolinearitas pada model regresi (Ghozali, 2018).

Kemampuan untuk mendeteksi adanya multikolinieritas dicapai dengan meregresikan model analitik dan melakukan uji korelasi antar variabel independen dengan menggunakan *Variance Inflation Factor* (VIF) dan *tolerance value*. Jika toleransi lebih besar dari 0,1 dan nilai VIF kurang dari 10, penelitian tersebut non-multikolinearitas (Ghozali, 2018).

#### 3.7.6 Uji Ketetapan Model

##### 1. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )



Analisis spesifikasi model ( $R^2$ ) dilakukan untuk mengidentifikasi garis regresi yang paling cocok. Pengujian ini dilakukan dengan melihat besar kecilnya koefisien determinasi.

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) adalah besaran non-negatif yang ukurannya bervariasi dari nol hingga satu ( $0 \leq R^2 \leq 1$ ). Koefisien determinasi adalah nol, artinya tidak ada hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Nilai koefisien determinasi adalah satu yang berarti sangat cocok dengan spesifikasi model (Ghozali, 2018).

## 2. Uji F (Uji Anova)

Uji-F bertujuan untuk menguji signifikansi pengaruh total variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) untuk mengetahui apakah variabel independen secara simultan berpengaruh terhadap variabel dependen. Jika tingkat probabilitasnya kurang dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa semua variabel independen secara bersama-sama mempengaruhi variabel dependen (Ghozali, 2018).

Menurut Ghozali (2018) ketentuan pengambilan keputusan adalah:

- a. Apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dan tingkat signifikansi ( $\alpha$ )  $< 0,05$  maka  $H_0$  menyatakan bahwa semua variabel independen tidak berpengaruh secara simultan terhadap variabel dependen ditolak. Ini berarti secara simultan semua variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

- b. Apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dan tingkat signifikansi ( $\alpha$ )  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima, yang berarti secara simultan semua variabel independen tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

### 3.7.7 Regresi Linear Berganda

Regresi linier berganda lebih cocok dengan realitas lapangan bahwa variabel dependen tidak dapat dijelaskan hanya dengan satu variabel independen, tetapi harus dijelaskan oleh beberapa variabel dependen. Analisis regresi linier berganda digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Dalam penelitian ini, variabel independen adalah pengaruh desain *user interface (ui)*, *user experience (ux)*, dan fitur layanan. Sedangkan variabel terikatnya adalah minat menggunakan kembali dompet digital LinkAja Syariah di Surakarta. Persamaan umum untuk regresi linier berganda adalah :

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

Keterangan:

Y = Variabel dependen yaitu minat penggunaan kembali

a = Konstanta

$X_1$  = Variabel Desain *User Interface*

$X_2$  = Variabel *User Experience*

$X_3$  = Variabel Fitur Layanan

e = Standar error

### 3.7.8 Uji Hipotesis

#### 1. Uji t (Uji Parsial)

Uji **t-statistik** pada dasarnya menunjukkan seberapa besar pengaruh satu variabel penjelas/independen secara individual menjelaskan variasi dalam variabel dependen. Hipotesis nol yang akan diuji ( $H_0$ ) adalah apakah parameter ( $\beta_i$ ) sama dengan nol (Ghozali 2018). Menurut Ghozali (2018) menyatakan, cara melakukan uji-t adalah:

- a. Bila jumlah *degree of freedom* (df) adalah 20 atau lebih, dan derajat kepercayaan sebesar 5%, maka  $H_0$  yang menyatakan  $\beta_i = 0$  dapat ditolak bila nilai t lebih besar dari 2 (dalam nilai absolut).
- b. Membandingkan nilai statistik t dengan titik kritis menurut tabel. Jika nilai statistik t hitung lebih besar dibandingkan nilai t tabel, maka akan diterima hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang menyatakan bahwa suatu variabel independen secara individual mempengaruhi variabel dependen. Namun bila nilai statistik t hitung lebih kecil dibandingkan nilai t tabel, maka variabel independen tidak mempengaruhi variabel dependen.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Gambaran Umum Penelitian

Penelitian ini dilakukan di wilayah Surakarta dengan cara membagikan kuesioner kepada generasi millennial dan generasi Z yang bertempat tinggal di wilayah Surakarta secara langsung serta melalui link google formulir.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *user interface*, *user experience* dan fitur layanan terhadap minat penggunaan kembali dompet digital di Surakarta. Penelitian difokuskan pada masyarakat Surakarta yang sudah menggunakan dompet digital LinkAja Syariah minimal 3kali transaksi. Penelitian ini menggunakan 100 sampel responden, diperoleh dengan menggunakan rumus Lemeshow. Hal ini dikarenakan jumlah populasi yang besar dan tidak diketahui jumlahnya secara pasti.

Karakteristik responden dalam penelitian ini berdasarkan domisili, usia dan penggunaan dompet digital LinkAja Syariah.

##### 1. Karakteristik Berdasarkan Alamat Domisili

Karakteristik alamat domisili masyarakat yang menjadi responden dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah :

Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Alamat Domisili

Domisili	Frekuensi	Presentase
Kota Surakarta	100	100%

Luar Kota Surakarta	0	0%
---------------------	---	----

Sumber : Data Primer Diolah Tahun 2023

Berdasarkan tabel diatas presentase responden berdasarkan domisili kota Surakarta dengan presentase 100% sedangkan luar kota Surakarta 0%.

## 2. Karakteristik Berdasarkan Usia

Data mengenai Usia masyarakat Surakarta yang menjadi responden dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah :

Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia :

Usia	Frekuensi	Presentase
<17 tahun	0	0%
17-25 tahun	55	55%
25-40 tahun	43	43%
≥40 tahun	2	2%

Sumber: Data Primer Diolah Tahun 2022

Berdasarkan data tabel diatas presentase responden yang memiliki jumlah terbanyak berdasarkan usia adalah 17-25 tahun yaitu sebesar 55 responden atau 55%, sedangkan usia 25-40 tahun sebanyak 43 responden atau 43%, dan responden usia >40 tahun sebanyak 2 responden atau 2%.

## 4.2. Pengujian dan Hasil Analisis Data

### 4.2.1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif ini adalah suatu pengujian statistik yakni dimana pengujian ini memiliki tujuan untuk melihat distribusi data variabel yang digunakan dalam penelitian. Dari hasil pengujian yang telah dilakukan, statistik deskriptif masing-masing variabel dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini :

Tabel 4.3 Statistik Deskriptif

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
User Interface	100	9	15	13.00	1.463
User Experience	100	12	20	16.88	2.071
Fitur Layanan	100	14	25	20.66	2.742
Minat Penggunaan Kembali	100	11	20	15.96	2.322
Valid N (listwise)	100				

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS

Hasil dari uji statistik deskriptif diatas menunjukkan bahwa variabel *User Interface(ui)* memiliki rata-rata 13,00 dengan standar deviasi sebesar 1,463. Sedangkan untuk variabel *User Experience(ux)* memiliki rata-rata 16,88 dan standar deviasinya sebesar 2,071. Variabel Fitur Layanan memiliki rata-rata sebesar 20,66 dan standar deviasinya sebesar 2,742. Variabel Minat Penggunaan Kembali Memiliki rata-rata 15,96 dan standar deviasinya 2,322.

#### 4.2.2. Hasil Uji Instrumental

##### 1. Hasil Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid tidaknya suatu kuesioner instrumen dikatakan valid atau sah jika mampu mengukur dan mengungkapkan data dari variabel yang diteliti. Untuk menguji validitas dalam penelitian ini menggunakan SPSS'22 dengan cara melihat pada kolom *corrrected item – total correlation*.

Untuk mengukur taraf setiap item pada kuesioner dengan cara membandingkan r hitung dengan r tabel. R tabel dicari pada signifikan 5% dengan jumlah responden 100 yaitu 0,1966. Hasil uji validitas dari 16 item pernyataan yang digunakan untuk mengetahui pengaruh *user interface(ui)*, *user experience(ux)*e, dan fitur layanan terhadap minat penggunaan kembali dompet digital LinkAja Syariah di Surakarta adalah sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas *User Interface(ui)*

<b>Item-Total Statistics</b>				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1.1	8.70	1.040	.777	.812
X1.2	8.61	1.048	.749	.836
X1.3	8.69	.943	.763	.827

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS

Berdasarkan hasil pengolahan data melalui SPSS diatas dapat dilihat bahwa nilai *Corrected Item-Total Correlation* yang terdapat pada tabel output uji validias untuk setiap item pertanyaan lebih besar dari r tabel yaitu 0,1966. Demikian dapat disimpulkan jika semua item pertanyaan yang digunakan untuk mengukur variabel *user interface(ui)e* adalah valid.

Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas *User Experience(ux)*

<b>Item-Total Statistics</b>				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X2.1	12.59	2.830	.647	.842
X2.2	12.69	2.317	.761	.793
X2.3	12.73	2.482	.616	.861
X2.4	12.63	2.478	.817	.774

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS

Berdasarkan hasil pengolahan data melalui SPSS diatas dapat dilihat bahwa nilai *Corrected Item-Total Correlation* yang terdapat pada tabel output uji validias untuk setiap item pertanyaan lebih besar dari r tabel yaitu 0,1966. Dengan demikian disimpulkan jika semua item pertanyaan yang digunakan untuk mengukur variabel *user experience(ux)* adalah valid.



Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Fitur Layanan

<b>Item-Total Statistics</b>				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X3.1	16.40	5.414	.630	.891
X3.2	16.55	4.856	.758	.864
X3.3	16.59	4.467	.819	.849
X3.4	16.56	4.976	.717	.873
X3.5	16.54	4.998	.764	.863

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS

Berdasarkan hasil pengolahan data melalui SPSS diatas dapat dilihat bhwa nilai *Corrected Item-Total Correlation* yang terdapat pada tabel output uji validias untuk setiap item pertanyaan lebih besar dari r tabel yaitu 0,1966. Dengan demikian disimpulkan jika semua item pertanyaan yang digunakan untuk mengukur variabel fitur layanan adalah valid.

Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Minat Menggunakan Kembali

<b>Item-Total Statistics</b>				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	11.82	3.341	.797	.821
Y2	11.90	2.919	.791	.815
Y3	11.92	2.983	.754	.830
Y4	12.24	3.396	.608	.887

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS

Berdasarkan hasil pengolahan data melalui SPSS diatas dapat dilihat bhwa nilai *Corrected Item-Total Correlation* yang terdapat pada tabel output uji validias untuk setiap item pertanyaan lebih besar dari r tabel yaitu 0,1966. Dengan demikian disimpulkan jika semua item pertanyaan yang digunakan untuk mengukur variabel minat meggunkan kembali adalah valid.

## 2. Hasil Uji Reliabilitas

Menurut Sugiono (2017), uji reliabilitas adalah suatu instrument dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrumen sudah cukup baik. Uji ini menggunakan taraf signifikan 5% artinya instrumen dapat dibilang reliabel jiks *Cronbach Alpa* > *t kritis product moment*. Secara umum reliabilitas < 0,6 adalah kurang baik, > 0,6 adalah baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan >0,8 dikatakan baik. Hasi uji reliabilitas pada masing-masing variabel penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas *User Interface*

<b>Reliability Statistics</b>	
<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Items</b>
.876	3

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS

Berdasarkan hasil pengolahan data diatas dapat dilihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* untuk variabel *user interface (ui)* adalah 0,876 lebih besar dari 0,60, sehingga disimpulkan bahwa kuesioner untuk variabel *user interface(ui)* adalah reliabel.

Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas *User Experience*

<b>Reliability Statistics</b>	
<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Items</b>
.858	4

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS

Berdasarkan hasil pengolahan data diatas dapat dilihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* untuk variabel *user experience(ux)* adalah 0,858 lebih besar dari 0,60, sehingga disimpulkan bahwa kuesioner untuk variabel *user experience(ux)* adalah reliabel.

Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas Fitur Layanan

<b>Reliability Statistics</b>	
<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Items</b>
.892	5

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS

Berdasarkan hasil pengolahan data diatas dapat dilihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* untuk variabel fitur layanan adalah 0,892 lebih besar dari

0,60, sehingga disimpulkan bahwa kuesioner untuk variabel fitur layanan adalah reliabel.

Tabel 4.11 Hasil Uji Reliabilitas Minat Menggunakan Kembali

<b>Reliability Statistics</b>	
<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Items</b>
.875	4

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas terlihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* untuk variabel minat menggunakan kembali adalah sebesar 0,875 yang lebih besar dari 0,60 sehingga disimpulkan bahwa variabel kuesioner minat menggunakan kembali adalah reliabel.

#### 4.2.3. Uji Asumsi Klasik

Penelitian ini menggunakan uji asumsi klasik untuk mengetahui apakah model penelitian yang digunakan dalam penelitian sudah baik dan valid. Studi ini menggunakan uji normalitas, uji multikolinearitas dan uji heteroskedastisitas dilakukan dengan menggunakan alat SPSS 22.

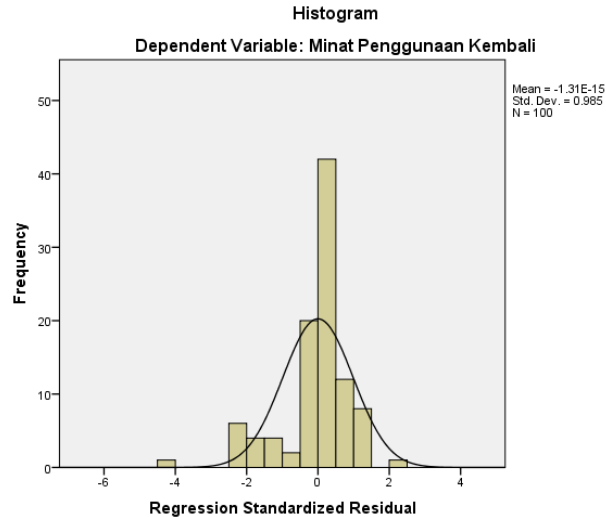
##### 1. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini uji normalitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya model regresi, variabel residual memiliki distribusi data yang

normal, dengan data standar atau nilai residual dari model regresi. Model regresi yang baik adalah berdistribusi normal atau mendekati normal.

Dikatakan data ini berdistribusi normal apabila output data dalam penelitian ini searah dengan garis diagonal, sedangkan pada nilai residual juga dikatakan berdistribusi normal jika nilai residual tersebut terstandarisasi dan sebagian besar mengikuti atau mendekati garis pada nilai. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat melalui histogram dan grafik normal *probability p-plot*. Selain itu juga dapat dilihat dari hasil uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov Test* pada nilai *asympt.sig (2-tailed)*.

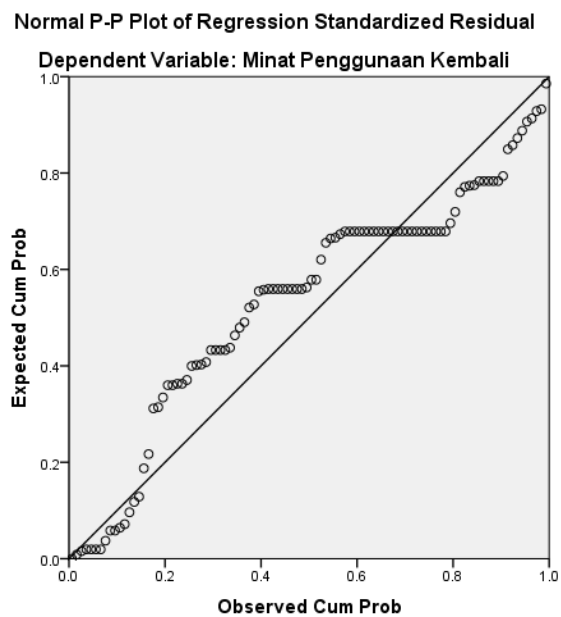
Gambar 4.1 Hasil Uji Normalitas Dengan Histogram



Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS

Uji normalitas dapat dianalisis melalui histogram di atas, terlihat bahwa gambaran sudah membentuk lonceng, dan posisinya sudah berada di tengah. Nilai residual ini kemudian dinyatakan normal atau berdistribusi normal.

Gambar 4.2 Hasil Uji Normalitas Dengan Grafik *P-P Plot*



Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS

Berdasarkan grafik di atas, hasil uji normalitas dengan variabel independen (*user interface(ui)*, *user experience(ux)*, dan fitur layanan) dan variabel dependen (minat penggunaan kembali) menunjukkan bahwa titik distribusi data pada gambar di atas meluas di sekitar garis diagonal, demikian pula sepanjang Arah pada diagonal menunjukkan bahwa data di atas memenuhi asumsi normalitas dan dinyatakan normal.

Tabel 4.12 Hasil Uji Nomalitas Dengan *Kolmogrov-Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	-1.0606000
	Std. Deviation	1.55418217
Most Extreme Differences	Absolute	.166
	Positive	.166
	Negative	-.113
Test Statistic		.166
Asymp. Sig. (2-tailed)		.849 <sup>c</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS

Berdasarkan hasil pengolahan data diatas dapat diketahui bahwa nilai *Kolmogrov-Smirnov* 0,849 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal.

## 2. Uji Multikolenaritas

Uji multikolinearitas digunakan untuk menguji apakah terdapat korelasi antar variabel independen dalam model regresi. Model regresi yang baik seharusnya tidak ada korelasi antar variabel independen. Untuk menguji interferensi multikolinearitas, terdapat nilai *tolerance* dan nilai *variance inflation factor* (VIF) jika nilai *tolerance* > 0,1 dan nilai VIF <10.

Tabel 4.13 Hasil Uji Multikolenieritas

Coefficients <sup>a</sup>			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	User Interface	.317	3.151
	User Experience	.206	4.856
	Fitur Layanan	.306	3.273
a. Dependent Variable: Minat Penggunaan Kembali			

Sumber : Hasil Pengolahan Data dengan SPSS

Dari hasil pengujian di atas, nilai *tolerance* variabel *user interface*, *user experience* dan fitur layanan adalah  $>0,1$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan nilai *tolerance* tersebut tidak terjadi masalah multikolinearitas untuk masing-masing variabel. pada nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) pengguna untuk variabel antarmuka, nilai VIF  $> 10$  untuk pengalaman pengguna dan karakteristik layanan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat masalah multikolinearitas untuk masing-masing variabel.

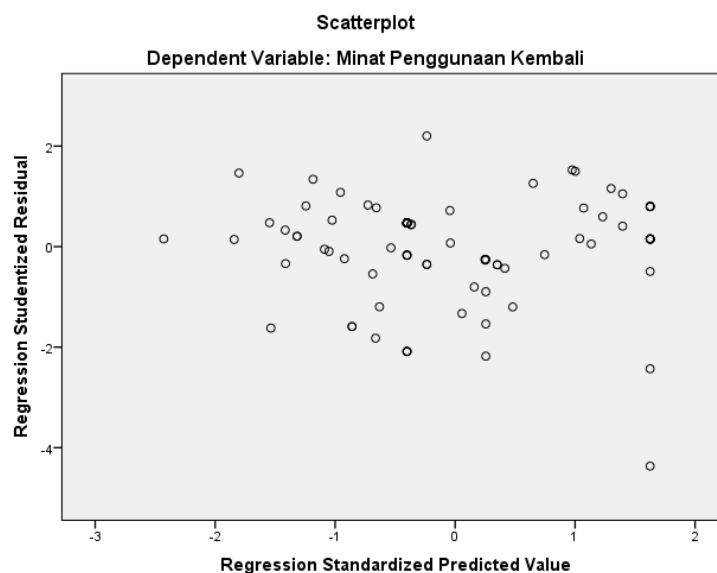
### 3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dirancang untuk menguji apakah terdapat ketidaksamaan *variance* pada model regresi dari residual satu pengamatan ke pengamatan lainnya. Jika residual dari satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap, disebut homoskedastisitas, dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas.



Dalam penelitian ini, mendeteksi masalah heteroskedastisitas pada model regresi dapat dilakukan dengan melihat *scatterplot* atau melihat hasil uji *Glejser*. Jika titik-titik pada grafik *scatterplot* menyebar secara acak dan tidak konvergen pada satu tempat, maka tidak terjadi heteroskedastisitas. Sedangkan jika tidak ada heteroskedastisitas dari hasil uji *Glejser* maka nilai signifikansi harus  $> 0,05$ , jika keduanya terpenuhi maka dapat disimpulkan tidak ada masalah heteroskedastisitas.

Gambar 4.3 Hasil Uji Hetereskedastisitas Dengan *Scatterplot*



Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS

Berdasarkan grafik *scatterplot* diatas bisa dilihat bahwa plot-ing titik-titik menyebar secara acak dan tidak berkumpul pada satu tempat serta menjauh dari sumbuX dan sumbuY. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak terdapat masalah heteroskedastisitas dalam penelitian ini.

Tabel 4.14 Hasil Uji Heteroskedastisitas dengan Uji *Glejser*

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.139	.983		.141	.888
	User Interface	.201	.131	.274	1.532	.129
	User Experience	-.131	.115	-.253	-1.143	.256
	Fitur Layanan	.029	.071	.073	.401	.689

a. Dependent Variable: ABRESID

Sumber : Hasil Pengolahan Data dengan SPSS

Berdasarkan tabel uji *glejser* diatas dapat dilihat bahwa variabel *user interface*, *user experience* dan fitur layanan memiliki nilai signifikansi  $> 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan setiap variabel dalam penelitian ini tidak terjadi masalah heteroskedastisitas.

#### 4.2.4. Uji Ketetapan Model

##### 1. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Uji koefisien determinasi ( $R^2$ ) merupakan uji yang dilakukan pada model yang dibentuk bertujuan mengetahui seberapa kuat dan besar kontribusi dari variabel independen yang diteliti dalam menerangkan variabel dependen. Semakin besar nilai  $R^2$  maka semakin bagus model regresi yang digunakan. Nilai yang mendekati 1 berarti variabel-variabel independen memberikan semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel-variabel dependen. Hasil uji koefisien determinasi dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.15 Hasil Uji Koefisien Determinasi R<sup>2</sup>

<b>Model Summary<sup>b</sup></b>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.743 <sup>a</sup>	.552	.538	1.578
a. Predictors: (Constant), Fitur Layanan, User Interface, User Experience				
b. Dependent Variable: Minat Penggunaan Kembali				

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS

Berdasarkan hasil pengujian di atas, terlihat nilai *Adjusted R<sup>2</sup> square* sebesar 0,538. Grafik ini menunjukkan bahwa variabel dependen (minat menggunakan kembali) dapat dijelaskan oleh 53,8% variabel independen/bebas (*user interface(UI)*, *user experience(UX)*, dan fitur layanan), sedangkan sisanya adalah (100% - 53,8% = 46,2%) oleh model dalam penelitian ini dijelaskan oleh faktor lain yang tidak dimasukkan.

## 2. Uji F (Uji Anova)

Hasil uji-F dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel independen secara bersama-sama mempengaruhi variabel dependen. Jika nilai probabilitas < 0,05, tolak H<sub>0</sub> dan terima H<sub>1</sub>, maka dapat dikatakan bahwa semua variabel bebas mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat pada waktu yang sama atau bersamaan.

Cara mencari F<sub>tabel</sub> yaitu rumusnya  $df (n_1) = k-1$  dan  $df (n_2) = n-k$  dengan nilai k (jumlah variabel independen dan variabel dependen) dan nilai n

(jumlah sampel). Maka  $df(1) = k-1 = 4-1 = 3$ , untuk  $df(2) = n-k = 100-4 = 96$ , maka didapatkan nilai  $F_{tabel}$  adalah 2,70.

Tabel 4.16 Hasil Uji Signifikansi Simultan (uji F)

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	294.707	3	98.236	39.437	.000 <sup>b</sup>
	Residual	239.133	96	2.491		
	Total	533.840	99			
a. Dependent Variable: Minat Penggunaan Kembali						
b. Predictors: (Constant), Fitur Layanan, User Interface, User Experience						

Sumber: Hasil Pengolahan Data dengan SPSS

Hipotesisnya :

$H_0$  : Secara simultan tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas/independen (*user interface(UI)*, *user experience(UX)*, dan fitur layanan) terhadap variabel terikat/dependen (minat penggunaan kembali).

$H$  : Secara simultan terdapat pengaruh signifikan antara variabel bebas variabel bebas/independen (*user interface(UI)*, *user experience(UX)*, dan fitur layanan) terhadap variabel terikat/dependen (minat penggunaan kembali).

Dari tabel ANOVA di atas terlihat nilai  $F_{hitung}$  sebesar 39,437 > dari  $F_{tabel}$  2,70. Juga, nilai signifikansinya adalah  $0,000 < (\alpha = 0,05)$ . Hal ini menunjukkan bahwa variabel independen UI, UX, dan fitur layanan secara simultan berpengaruh terhadap variabel dependen yaitu reuse

intention. Artinya model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang cocok dan sempurna

#### 4.2.5. Uji regresi linier berganda

Analisis regresi berganda hanya dapat dilakukan jika penelitian memiliki minimal 2 variabel independen. Regresi berganda dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Hasil analisis regresi linier berganda dengan menggunakan SPSS 22 adalah sebagai berikut :

Tabel 4.17 Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.279	1.444		.886	.378
	User Interface	.286	.192	.180	2.488	.014
	User Experience	.166	.169	.148	1.987	.032
	Fitur Layanan	.395	.105	.467	3.776	.000
a. Dependent Variable: Minat Penggunaan Kembali						

Sumber : Hasil Pengolahan Data dengan SPSS

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 4.17 Diperoleh persamaan regresi linier berganda dengan rumus sebagai berikut :

$$\underline{Y} = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e$$

$$\underline{Y} = 1,279 + 0,286 + 0,166 + 0,395 + e$$

Keterangan :

Y : Nilai Minat Penggunaan Kembali

$\alpha$  : Nilai Konstanta

$\beta_1 X_1$  : *User Interface*

$\beta_2 X_2$  : *User Experience*

$\beta_3 X_3$  : Fitur Layanan

e : Error

Adapun interpretasi dari persamaan regresi diatas, dapat diketahui bahwa nilai koefisien regresi dari variabel *user interface*, *user experience*, dan fitur layanan adalah sebagai berikut :

1. Hasil regresi untuk penelitian ini memiliki nilai konstanta ( $\alpha$ ) sebesar 1,279, yang menunjukkan bahwa nilai niat penggunaan kembali adalah 1,279 jika variabel independen (*user interface*, *user experience*, dan fitur layanan) dianggap konstan (0).
2. Nilai koefisien UI *user interface* ( $X_1$ ) sebesar 0,286, menunjukkan bahwa setiap penambahan level UI *user interface* meningkatkan minat penggunaan kembali sebesar 0,286 atau 28,6%, dengan syarat variabel lain dianggap konstan atau bernilai 0.
3. Nilai koefisien UX *user experience* ( $X_2$ ) sebesar 0.166, yang menunjukkan jika setiap terjadi peningkatan UX *user experience* sebesar 1 tingkat maka diikuti penambahan minat penggunaan kembali

sebesar 0.166 atau 16,6% , dengan syarat variabel yang lain dianggap konstan atau bernilai 0.

4. Nilai koefisien fitur layanan (X3) sebesar 0.395, yang menunjukkan bahwa setiap terjadi peningkatan fitur layanan sebesar 1 tingkat maka diikuti penambahan minat penggunaan kembali sebesar 39,5%, dengan syarat variabel yang lain dianggap konstan atau bernilai 0.

#### 4.2.6. Uji Hipotesis

##### 1. Uji t (Uji Parsial)

Uji-t digunakan untuk menentukan apakah variabel independen memiliki pengaruh individu (parsial) terhadap variabel independen. Keputusan tersebut didasarkan pada perbandingan nilai signifikan ( $\alpha$ ) dari masing-masing nilai thitung koefisien regresi pada tingkat signifikansi yang telah ditentukan sebesar 95% atau ( $\alpha = 0,05$ ).

Cara mencari t-tabel adalah dengan rumus  $df = N-k$ , dimana N (jumlah sampel) dan nilai k (jumlah variabel dependen dan independen). Maka  $df = N-k = 100-4 = 96$ , maka didapatkan nilai  $t_{tabel}$  adalah 1,984. Jika probabilitas  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H$  diterima, sehingga variabel bebas / independen berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat / dependen dan sebaliknya.

Tabel 4.18 Hasil Uji t (Uji Parsial)

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.279	1.444		.886	.378
	User Interface	.286	.192	.180	2.488	.014
	User Experience	.166	.169	.148	1.987	.032
	Fitur Layanan	.395	.105	.467	3.776	.000
a. Dependent Variable: Minat Penggunaan Kembali						

Sumber : Hasil Pengolahan Data dengan SPSS

Jika nilai signifikansi dari  $t_{hitung} > 0,05$  , maka  $H_0$  diterima dengan begitu variabel tersebut tidak berpengaruh terhadap variabel dependen. Sebaliknya apabila nilai signifikansi  $t_{hitung} < 0,05$  , maka  $H_0$  ditolak ,artinya variabel tersebut berpengaruh terhadap variable dependen. Dengan kata lain yakni sebagai berikut :

**Bila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai  $sig < (0,05)$ , maka ( $H_0$  ditolak dan H diterima)**

**Bila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dan nilai  $sig > (0,05)$ , maka ( $H_0$  diterima dan H ditolak)**

Hasil dari Uji t dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Hasil uji t untuk variabel kemudahan diperoleh dari nilai t hitung sebesar 2,488 dengan tingkat signifikansi 0,014. Penelitian ini menggunakan batas signifikansi atau *p-value* sebesar 0,05 ( $\alpha=5\%$ ) dan hasilnya menunjukkan  $0,014 < 0,05$ . Artinya  $H_0$  ditolak dan H diterima yang artinya variabel *UI* atau *user interface* berpengaruh



positif dan signifikan terhadap minat menggunakan kembali dompet digital LinkAja Syariah.

- b. Hasil dari uji t untuk variabel manfaat diperoleh dari nilai t hitung sebesar 1,987 dengan tingkat signifikansi 0,032. Penelitian ini menggunakan batas signifikansi atau *p-value* 0,05 ( $\alpha=5\%$ ), hasil menunjukkan bahwa  $0,032 < 0,05$ . Hal ini berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_2$  diterima yang berarti variabel *UX* atau *user experience* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan kembali dompet digital LinkAja Syariah.
- c. Hasil dari uji t untuk variabel keamanan diperoleh dari nilai t hitung sebesar 3,776 dengan tingkat signifikansi 0,000. Penelitian ini menggunakan batas signifikansi atau *p-value* 0,05 ( $\alpha=5\%$ ), hasil menunjukkan bahwa  $0,000 < 0,05$ . Hal ini berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_3$  diterima, artinya variabel fitur layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan kembali dompet digital LinkAja Syariah.

### **4.3. Pembahasan Hasil Analisis Data (Pembuktian Hipotesis)**

Berdasarkan hasil analisis dari data diatas, sehingga pembuktian hipotesis pada penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

#### **4.3.1. Pengaruh *User Interface* Terhadap Minat Penggunaan Kembali Dompet Digital LinkAja Syariah**

Berdasarkan pengujian dengan uji regresi linear berganda menunjukkan koefisien variabel *user interface* (*ui*) berpengaruh, hal ini selaras terhadap minat

penggunaan kembali. Hasil uji -t diketahui jika nilai signifikansi *user interface(ui)* sebesar  $0,014 < 0,05$ . Dengan ini berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dapat disimpulkan bahwa variabel *user interface* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan kembali. Sehingga hipotesis pertama ( $H_1$ ) yang menyatakan *user interface* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan kembali dompet digital linkaja syariah diterima.

Berdasarkan hasil analisis data yang didapatkan melalui penyebaran kuisioner kepada 100 responden pada variabel Desain *User Interface* mendapatkan presentase tertinggi yakni 33,62% pada pernyataan “dari bentuk dan bahasa yang ditampilkan pada aplikasi mudah dimengerti” dimana sebanyak 96 responden menyetujui hal tersebut dan 4 responden tidak menyetujuinya.

Hal ini berarti bahwa desain *user interface* pada olah data ini, memberikan hasil bahwa adanya pengaruh antara desain *user interface* dengan minat penggunaan kembali dompet digital linkaja syariah pada masyarakat di Kota Surakarta. Bentuk dan bahasa yang sederhana akan lebih mudah dimengerti oleh para pengguna dimana hal ini menarik minat para pengguna dompet digital linkaja syariah dalam menggunakan kembali dompet digital tersebut. Sehingga suatu desain *user interface* itu menjadi cukup penting untuk dipertimbangkan dikarenakan menjadi media perantara secara langsung antara pengguna dengan aplikasi dompet digital.

Seperti pendapat Burd et al, 2010 mengungkapkan *user interface* lebih dari sekedar layer saja, tetapi merupakan serangkaian tampilan grafis yang dapat dimengerti untuk memudahkan pengguna dalam menjalankan sistem. Hasil

penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Pinandhito, Andreas Agastya Raka (2022) yang menyatakan *user interface* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan kembali dompet digital. Penelitian ini menunjukkan jika *user interface* (ui) berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan kembali dompet digital.

Ini berarti bahwa model atau desain *user interface* yang dirasakan oleh masyarakat terutama generasi millennial dan generasi z di Surakarta sangat mempengaruhi jumlah keinginan untuk menggunakan kembali aplikasi dompet digital LinkAja Syariah.

#### **4.3.2. Pengaruh *User Experience* (UX) Terhadap Minat Penggunaan Kembali Dompet Digital LinkAja Syariah**

Berdasarkan hasil uji regresi linear berganda menunjukkan koefisien variabel *user experience* berpengaruh, hal ini berbanding lurus dengan minat penggunaan kembali dan hasil uji-t yang diketahui nilai signifikansi *user experience*  $0,032 < 0,05$ . Berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dapat disimpulkan bahwa variabel *user experience* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan kembali. Sehingga hipotesis kedua ( $H_2$ ) yang menyatakan *user experience* berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan kembali dompet digital linkaja syariah diterima.

Berdasarkan hasil analisis data yang didapatkan melalui penyebaran kuisioner kepada 100 responden pada variabel *User Experience* mendapatkan presentase sebesar 25,34% pada pernyataan “Saya percaya aplikasi LinkAja

Syariah membantu saya dalam melakukan kegiatan transaksi dan pembayaran” dimana sebanyak 95 responden menyetujui hal tersebut sedangkan 5 responden tidak menyetujuinya.

Berarti, *user experience* pada olah data tersebut memberikan hasil yakni adanya pengaruh antara *user experience* dengan minat penggunaan kembali dompet digital linkaja syariah pada masyarakat di Kota Surakarta. Pengalaman pengguna linkaja syariah di kota Surakarta menumbuhkan kondisi dimana masyarakat percaya bahwa adanya linkaja syariah membantu kegiatan transaksi dan pembayaran mereka. Bagi pengguna yang telah merasakan penggunaan dari dompet digital tersebut merasa terbantu dan juga dapat diukur dengan mempertimbangkan kebergunaan sistemnya hal ini akan menarik minat masyarakat Surakarta dalam menggunakannya kembali.

Pengalaman pengguna juga bisa menentukan dari segi faktor kepuasan seseorang pengguna untuk memproses apa yang pengguna cari dan hal tersebut yang akan meningkatkan minat menggunakan kembali masyarakat. Maka semakin sering masyarakat menggunakan linkaja syariah untuk bertransaksi maka semakin tinggi pula minat penggunaan kembali. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian dari Pinandhito, Andreas Agastya Raka (2022) yang menyatakan *user experience* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan kembali aplikasi dompet digital DANA.

Dengan begitu berarti *user experience* yang dirasakan oleh masyarakat di kota Surakarta sangat mempengaruhi jumlah keinginan untuk menggunakan kembali aplikasi dompet digital LinkAja Syariah.

### **4.3.3. Pengaruh fitur layanan Terhadap Minat Penggunaan Kembali Aplikasi Dompot Digital LinkAja Syariah**

Bersumber pada hasil uji regresi linear berganda yakni menunjukkan koefisien variabel fitur layanan bertanda positif, hal ini searah dengan peningkatan minat penggunaan kembali dan hasil uji-t bisa diketahui jika nilai signifikansi fitur layanan yakni  $0,000 < 0,05$ . Ini artinya  $H_0$  ditolak sedangkan  $H_1$  diterima. Sehingga dalam hipotesis ketiga ( $H_3$ ) ini yang menyebutkan fitur layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan kembali dompot digital diterima.

Hubungan positif antara fitur layanan dengan penggunaan kembali dompot digital menunjukkan bahwa semakin tinggi fitur layanan yang diberikan kepada masyarakat, maka ia akan mau menggunakan kembali aplikasi dompot digital. Semakin masyarakat merasa lengkap fitur layanan masyarakat akan lebih sering bertransaksi melalui dompot digital maka akan semakin tinggi pula pengaruhnya terhadap minat penggunaan kembali layanan tersebut.

Berdasarkan hasil analisis data yang didapatkan melalui penyebaran kuisioner kepada 100 responden pada variabel fitur layanan mendapatkan presentase tertinggi yakni sebesar 20,64% pada pernyataan "Fitur yang ditawarkan LinkAja Syariah sangat lengkap dalam melayani fitur pembayaran sehari hari seperti pulsa, listrik, pajak, internet, zakat dan infaq, dll" dimana sebanyak 83 responden menyetujui hal tersebut dan 17 responden tidak menyetujuinya.

Hal ini berarti bahwa fitur layanan pada olah data ini, memberikan hasil bahwa adanya pengaruh antara fitur layanan dengan minat penggunaan kembali dompet digital linkaja syariah pada generasi milenial dan z di Kota Surakarta. Salah satu faktor penting yang mempengaruhi penambahan minat atau keinginan masyarakat di Surakarta ialah kelengkapan dan keberagaman fitur dalam pemenuhan kebutuhan akan transaksi dan pembayaran. Dimana kelengkapan dan keberagaman ini membuktikan kepercayaan masyarakat terhadap dompet digital linkaja syariah serta menjadikan masyarakat Surakarta tetap memilih menggunakan dompet digital linkaja syariah.

Menurut Ishiko (2008) fitur produk adalah sarana yang membedakan satu produk dari yang lain dan diukur dengan keragaman, fitur yang diharapkan pelanggan, dan keunggulan fitur. Hasil dari penelitian ini sependapat dengan penelitian Risma (2021), Priambodho dan Prabawani (2017) dan Pinandhito, Andreas Agastya Raka (2022) yang menyatakan bahwa hubungan antara fitur layanan dengan keinginan masyarakat untuk menggunakan kembali aplikasi dompet digital adalah berbanding lurus. Semakin lengkap fitur layanan yang disediakan untuk masyarakat semakin tinggi pula keinginan masyarakat untuk menggunakan kembali dompet Linkaja Syariah.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian tentang pengaruh desain *user interface (ui)*, *user experience(ux)*, dan fitur layanan terhadap minat penggunaan kembali dompet digital LinkAja Syariah di Surakarta, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. *User interface* mempengaruhi niat untuk menggunakan kembali dompet digital Linkaja Syariah. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai *user interface*  $2,488 > 1,984$ , dimana nilai signifikansi  $0,014 < 0,05$ . Hasil analisis data variabel status *user interface* menunjukkan bahwa *user interface* memiliki pengaruh positif dan signifikan atau berbanding lurus dengan minat masyarakat Surakarta untuk menggunakan kembali aplikasi dompet digital LinkAja Syariah, yang berarti *user interface* yang disajikan semakin baik. Konsekuensinya masyarakat di Surakarta semakin banyak yang menggunakan jasa dompet digital LinkAja Syariah.
2. *User experience* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi dompet digital LinkAja Syariah di Surakarta. Berdasarkan hasil uji-t, nilai *user experience* adalah  $1,987 > 1,984$ , dimana signifikansinya adalah  $0,032 < 0,05$ . Oleh karena itu, variabel *user experience* berpengaruh positif dan signifikan atau berbanding lurus dengan minat penggunaan kembali dompet digital LinkAja Syariah pada masyarakat

Surakarta, yang berarti semakin banyak *user experience* yang dirasakan oleh pengguna diikuti dengan meningkatnya minat masyarakat di Surakarta dalam menggunakan kembali aplikasi dompet digital LinkAja Syariah.

3. Fitur layanan mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap niat penggunaan kembali dompet digital LinkAja Syariah di Surakarta. Berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai fitur pelayanan  $3,776 > 1,984$ , sementara nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Maka dapat diketahui hasil bahwa fitur layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemauan masyarakat Surakarta untuk menggunakan kembali dompet digital LinkAja Syariah masyarakat di Surakarta, artinya, semakin lengkap fitur layanan yang diberikan akan diikuti dengan meningkatnya jumlah minat masyarakat di Surakarta dalam menggunakan layanan dompet digital LinkAja Syariah.

#### **b. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitiannya, yaitu sebagai berikut :

1. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini ada 3 yaitu *User Interface*, *User Experience* dan Fitur Layanan.
2. Jawaban responden tidak dapat dikendalikan oleh peneliti, yang mana responden bisa saja menjawab kuisioner dengan tidak jujur.
3. Tidak diketahui secara pasti berapa jumlah populasi pengguna aplikasi dompet digital LinkAja Syariah di daerah Kota Surakarta.



### c. **Saran**

Berdasarkan yang telah dipaparkan pada kesimpulan dan keterbatasan penelitian di atas, maka peneliti akan mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Menurut hasil uji Koefisien Determinasi  $R^2$  didapatkan *Adjusted R Square* ( $R^2$ ) dengan nilai 53,8% dan sisanya 46,2%, sehingga dapat ditambahkan variabel lain yang mendukung tema pada penelitian ini pada penelitian selanjutnya, agar dapat diketahui secara pasti apa yang menjadi pengaruh yang paling kuat terhadap variabel dependen atau variabel terikatnya yaitu Minat Penggunaan Kembali.
2. Dalam penelitian ini jumlah data yang dipakai sebanyak 100, maka pada penelitian selanjutnya bisa memperluas populasi dan sampel agar data yang dihasilkan dari penelitian dengan tema ini lebih presentatif.
3. Untuk layanan dompet digital LinkAja Syariah agar terus mempertahankan serta mengoptimalkan desain *user interface (ui)*, *user experience (ux)* dan fitur layanan semakin baik lagi agar semakin banyak juga minat masyarakat dalam menggunakan kembali dompet digital tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Astuti, S. P. (2017). *Modul Praktikum Statistika. Surakarta: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Surakarta.*
- Bank Indonesia. (2018). *Peraturan Bank Indonesia.* Jakarta: Bank Indonesia.
- Bungin, B. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif.* Prenadamedia.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25.* Semarang: UNDIP.
- Kotler, Philip & Gary, Amstrong. (2009). *Manajemen Pemasaran (terjemahan).* Jakarta: PT. INDEKS Kelompok Gramed.
- Kotler, Philip & Keller. (2009). *Manajemen Pemasaran (terjemahan)*, Edisi ke 13 Jilid Pertama. Jakarta: Erlangga.
- Latan, H., & T. (2013). *Analisis Multivariate Teknik dan Aplikasi Menggunakan Program IBM SPSS 2.0.* Bandung: Alfabeta.
- Narawi. (2010). *Analisis Regresi dengan MS Excel dan SPSS.* PT. Elex Media Komputindo. Penerbit Gava Media. Yogyakarta. Perhutani 2012.
- Schneider, G.P. (2011). *Electronic Commerce.* Boston: Course Technology.
- Tjiptono, Fandy. (2012). *Service Manajemen, Mewujudkan Layanan Prima.* Yogyakarta: CV Andi Offset.

Tjiptono, Fandy. (2014). *Pemasaran Jasa : Prinsip, Penerapan, dan Penelitian*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

### **Karya Ilmiah**

Abrilia, N. D., & Tri, S. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi Dana Di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 8(3).

Carisfian, K. R., Kharisma, A. P., & Afirianto, T. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Informasi Lomba Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa Menggunakan Metode Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8723–8731.

Chrimastianto, I. A. W. (2017). Analisis SWOT Implementasi Tekonologi Finansial terhadap Kualitas Layanan Perbankan di Indonesia. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 20(1). <https://doi.org/10.24914/jeb.v20i1.641>

Hasibuan, A., & Sulaiman, oris krianto. (2019). Smart City, Konsep Kota Cerdas Sebagai Alternatif Penyelesaian Masalah Perkotaan Kabupaten/Kota. *Buletin Utama Teknik*, 14(2), 127–135.  
<https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/but/article/view/1097>

Megadewandanu, S., Suyoto, dan Pranowo. (2016). *Exploring Mobile Wallet Adoption in Indonesia Using UTAUT2 An Approach from Consumer Perspective*. International Conference on Science and Technology-Computer (ICST).

- Mulyana, A., dan Wijaya, H. (2018). *Perancangan E-Payment System pada E-Wallet Menggunakan Kode QR Berbasis Android*. *Jurnal Sistem Komputer*, Vol.7, No.2.
- Purba, M., Samsir, & Arifin, K. (2020). Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat dan kepercayaan terhadap kepuasan dan niat menggunakan kembali aplikasi ovo pada mahasiswa pascasarjana universitas riau. *Jurnal Tepak Manajemen Bisnis*, XII(1).
- Rangkuty, D. M. (2021). PROSIDING Konferensi Nasional Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Apakah Penggunaan E-wallet Masa Pandemi Covid-19 Semakin Meningkat di Indonesia? *Prosiding Konferensi Nasional Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia*, 01(01), 251–260.
- Selvia Aprilyanti. (2017). Pengaruh Usia dan Masa Kerja. *Jurnal Sistem Dan Manajemen Industri*, 1(2), 68–72.
- Setyo, D., & Rahmawati, D. A. (2015). Pengaruh kualitas sistem dan kualitas informasi terhadap kepuasan pengguna. *Jurnal Bisnis Dan Ekonomi*, 6(1).
- Setyowati, E. O. T., & Respati, A. D. (2017). PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN, PERSEPSI MANFAAT, COMPUTER SELF EFFICACY, DAN KEPUASAN PENGGUNA SISTEM INFORMASI AKUNTANSI. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Keuangan*, 13(1).  
<https://doi.org/10.21460/jrak.2017.131.281>
- Shaury, S. (2019). Analisis Positioning E-Wallet Berdasarkan Perceptual Mapping. *SEIKO: Journal of Management & Business*, 3(1), 187.

<https://doi.org/10.37531/sejaman.v3i1.531>

Theriady, H. S., & Ginting, D. B. (2015). Analisis Pengaruh Persepsi Teknologi Informasi, Resiko, Kepercayaan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Ulang Nasabah Dalam Menggunakan E-Banking. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).

W. Satzinger, J., B. Jackson, R., & D. Burd, S. (2012). System Analysis and Design in A Changing World. In *USA: Cengage Learning*.

### **Undang-Undang dan Peraturan**

Peraturan Bank Indonesia Tahun (Nomor 26/6/PBI/2018) pada Pasal 1 Tentang Uang Elektronik.

\_\_\_\_ Tahun (Nomor 19/12/PBI/2017) Pasal 1 Tentang Penyelenggaraan Teknologi Finansial .

\_\_\_\_ Tahun (Nomor 18/40/PBI/2006) Pasal 1 Ayat 7 Tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran.

### **Website**

Abrilia, N. D., & Tri, S. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Aplikasi Dana Di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 8(3).

Arenalte.com. (2016). *FinTech Fest, Mempopulerkan Teknologi Finansial di Indonesia*. 24 Agustus 2016. <https://arenalte.com/berita/industri/fintech-di-indonesia/>

- Astuti, S. P. (2017). *Modul Praktikum Statistika. Surakarta: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Surakarta.*
- Bungin, B. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif.* Prenadamedia.
- Carisfian, K. R., Kharisma, A. P., & Afirianto, T. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Informasi Lomba Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa Menggunakan Metode Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8723–8731.
- Catriana. (2020). *Aktivitas Belanja Online Meningkatkan Drastis, Ini Sebabnya.*  
<https://money.kompas.com/read/2020/10/27/135847026/aktivitas-belanja-online-meningkat-drastis-ini-sebabnya>
- Chriasmastianto, I. A. W. (2017). Analisis SWOT Implementasi Tekonologi Finansial terhadap Kualitas Layanan Perbankan di Indonesia. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 20(1). <https://doi.org/10.24914/jeb.v20i1.641>
- Dewan Syari'ah Nasional. (2017). ... Fatwa Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia No. 116/Dsn-Mui/Ix/2017 Tentang Uang Elektronik Syariah Menurut Maqa .... *Digilib.Uin-Suka.Ac.Id*, 19, 1–12.
- Diskominfo.surakarta.go.id. (2021). *Kota Surakarta Raih Penghargaan Smart City Kategori Smart Society – Diskominfo SP Kota Surakarta.* 15/12/2021.  
<https://diskominfo.surakarta.go.id/2021/12/15/kota-surakarta-raih-penghargaan-smart-city-kategori-smart-society/>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25.*

*Semarang: UNDIP.*

Hasibuan, A., & Sulaiman, oris kianto. (2019). Smart City, Konsep Kota Cerdas Sebagai Alternatif Penyelesaian Masalah Perkotaan Kabupaten/Kota. *Buletin Utama Teknik*, 14(2), 127–135.

<https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/but/article/view/1097>

Latan, H., & T. (2013). *Analisis Multivariate Teknik dan Aplikasi Menggunakan Program IBM SPSS 2.0*. Bandung: Alfabeta.

Narawi. (2010). *Analisis Regresi dengan MS Excel dan SPSS*. PT. Elex Media Komputindo. Penerbit Gava Media. Yogyakarta. Perhutani 2012.

Rangkyu, D. M. (2021). PROSIDING Konferensi Nasional Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Apakah Penggunaan E-wallet Masa Pandemi Covid-19 Semakin Meningkatkan di Indonesia? *Prosiding Konferensi Nasional Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia*, 01(01), 251–260.

Selvia Aprilyanti. (2017). Pengaruh Usia dan Masa Kerja. *Jurnal Sistem Dan Manajemen Industri*, 1(2), 68–72.

Shaury, S. (2019). Analisis Positioning E-Wallet Berdasarkan Perceptual Mapping. *SEIKO : Journal of Management & Business*, 3(1), 187.

<https://doi.org/10.37531/sejaman.v3i1.531>

Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitaitaf dan R&D*.

Suharsaputra. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*. Bandung: PT Refika Aditama.

- Syahnia, F. E. (2019). *Analisis faktor-faktor yang memengaruhi minat pengguna E-wallet (electronic wallet) sebagai alat transaksi terhadap mahasiswa di Yogyakarta (Studi Kasus : Mahasiswa Pengguna Layanan E-Wallet OVO di Yogyakarta)*. 2(1), 1–19. [https://www.mendeley.com/catalogue/e34b3d34-95a5-3b3d-ae46-0a61de1dc9/?utm\\_source=desktop&utm\\_medium=1.19.8&utm\\_campaign=open\\_catalog&userDocumentId=%7Be215d7ab-b047-408d-812e-80671111c6b5%7D](https://www.mendeley.com/catalogue/e34b3d34-95a5-3b3d-ae46-0a61de1dc9/?utm_source=desktop&utm_medium=1.19.8&utm_campaign=open_catalog&userDocumentId=%7Be215d7ab-b047-408d-812e-80671111c6b5%7D)
- Theriady, H. S., & Ginting, D. B. (2015). Analisis Pengaruh Persepsi Teknologi Informasi, Resiko, Kepercayaan Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Ulang Nasabah Dalam Menggunakan E-Banking. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- W. Satzinger, J., B. Jackson, R., & D. Burd, S. (2012). System Analysis and Design in A Changing World. In *USA: Cengage Learning*.
- Riadi, Muchlisin. (2022). *Dompot Digital (E-Wallet) - Sistem, Jenis dan Penggunaan*. Diakses pada 15/02/2023, dari <https://www.kajianpustaka.com/2022/04/dompot-digital-e-wallet.html>



## Lampiran 1.1

### Kuesioner Penelitian

#### KUISIONER PENELITIAN

#### **Pengaruh Desain *User Interface* (UI), *User Experience* (UX) Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Penggunaan Kembali Dompot Digital LinkAja Syariah**

Keterangan :

Jawablah setiap pernyataan dibawah ini dengan jujur sesuai dengan pendapat anda. Berikan tanda centang (√) atau isilah titik-titik pada kolom yang sudah disediakan. Setiap butir pernyataan berikut terdiri dari 5 pilihan jawaban. Adapun makna dari jawaban tersebut adalah:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

#### A. Identitas Responden

1. Nama :

.....

2. Jenis Kelamin :  Laki-laki /  Perempuan

3. Usia :  < 17 tahun  17 – 25 tahun

25 – 35 tahun  > 35 tahun

4. Pekerjaan :  Pelajar  Mahasiswa

Wirausaha  Karyawan Swasta

PNS  (Lain-lain) .....

5. Uang saku atau :  < Rp 1.000.000  > Rp 3.000.000

Pendapatan per bulan  Rp 1.000.000 – Rp 3.000.000

6. Apakah sudah menggunakan dompet digital LinkAja Syariah serta telah melakukan transaksi minimal 3kali?

Ya, sudah menggunakan serta pernah transaksi 3kali

Belum (jika belum, tidak perlu lanjut mengisi, terima kasih)

7. Saat ini anda sedang berada di

Kota Surakarta

Luar Kota Surakarta (jika ya, tidak perlu lanjut mengisi, terima kasih)

8. Dalam seminggu, berapa kali anda menggunakan dompet digital

LinkAja Syariah untuk bertransaksi atau kebutuhan pembayaran lain?

1 – 2 kali

3 – 5 kali

Lebih dari 5 kali

## B. Daftar Pernyataan

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
<i>Desain User Interface</i>						
1	Tampilan pada aplikasi ini konsisten dan senada dari satu halaman ke halaman lain baik itu dari segi pemilihan icon maupun warna					
2	Dari bentuk dan bahasa yang ditampilkan pada aplikasi mudah dimengerti					

3	Penempatan ikon dan menu pilihan di aplikasi LinkAja Syariah mempermudah saya dalam menggunakannya					
<i>User Experience</i>						
1	Saya percaya aplikasi LinkAja Syariah membantu saya dalam melakukan kegiatan transaksi dan pembayaran					
2	Ketika saya membuka aplikasi LinkAja Syariah, saya merasa mudah untuk menemukan dan memilih fitur atau pilihan lainnya tanpa ada kendala					
3	Ketika saya akan bertransaksi atau menggunakan fitur lainnya, saya merasa mudah dan tidak berbelit belit dalam proses pengoperasian dan penggunaannya					
4	Saya merasa puas dengan desain tampilan dan kemudahan penggunaan pada aplikasi ini ketika bertransaksi					
<i>Fitur Layanan</i>						
1	Fitur yang ditawarkan oleh aplikasi LinkAja Syariah mudah untuk diakses dan digunakan					
2	Fitur yang ditawarkan oleh LinkAja Syariah sangat lengkap dalam hal transaksi baik kirim saldo, tarik saldo, maupun transaksi bank lain					
3	Fitur yang ditawarkan LinkAja Syariah sangat lengkap dalam melayani fitur pembayaran sehari hari seperti pulsa, listrik, pajak, internet,					

	dll					
4	LinkAja Syariah selalu berinovasi pada fitur yang mereka tawarkan baik itu fitur baru maupun fitur lama yang dikembangkan					
5	Inovasi dan fitur terbaru yang dilakukan dapat diandalkan sehingga bisa memenuhi kebutuhan saya					
<b>Minat Penggunaan Kembali</b>						
1	Saya merasa tertarik menggunakan kembali dompet digital LinkAja Syariah					
2	Saya merasa senang dan tidak terpaksa jika terus bertransaksi menggunakan LinkAja Syariah					
3	Saya akan lebih menggunakan kembali LinkAja Syariah sebagai alat transaksi untuk mengurangi transaksi tunai					
4	Saya akan lebih memilih menggunakan kembali LinkAja Syariah dibanding aplikasi dompet digital lain					

## Lampiran 1.2

### Tabulasi Data Penelitian

#### 1. *User Interface*

Responden	K1	K2	K3	TOTAL
R1	4	4	4	12
R2	4	4	4	12
R3	5	5	5	15
R4	4	4	4	12
R5	4	4	5	13
R6	4	4	5	13
R7	5	5	5	15
R8	5	4	4	13
R9	5	4	4	13
R10	5	5	5	15
R11	5	5	4	14
R12	4	4	5	13
R13	4	4	4	12
R14	4	4	4	12
R15	4	4	4	12
R16	4	5	5	14
R17	5	5	5	15
R18	4	4	4	12
R19	5	5	5	15
R20	4	4	4	12
R21	4	4	4	12
R22	3	3	3	9
R23	4	5	4	13
R24	4	4	4	12
R25	4	5	5	14
R26	3	2	2	7
R27	4	4	4	12
R28	4	4	4	12
R29	4	5	5	14
R30	4	4	4	12
R31	4	4	4	12
R32	4	5	5	14
R33	5	5	5	15
R34	5	4	5	14

R35	5	5	5	15
R36	5	5	5	15
R37	3	4	3	10
R38	4	4	4	12
R39	4	4	4	12
R40	4	4	4	12
R41	4	4	3	11
R42	5	5	4	14
R43	4	4	4	12
R44	4	5	5	14
R45	4	4	4	12
R46	4	4	4	12
R47	3	2	3	8
R48	5	5	5	15
R49	4	5	4	13
R50	4	5	4	13
R51	4	4	4	12
R52	3	3	3	9
R53	5	5	5	15
R54	4	5	4	13
R55	4	4	4	12
R56	4	4	4	12
R57	4	5	4	13
R58	5	5	4	14
R59	4	4	4	12
R60	4	5	5	14
R61	4	4	4	12
R62	5	5	5	15
R63	4	4	4	12
R64	4	4	4	12
R65	5	4	5	14
R66	5	5	5	15
R67	4	4	4	12
R68	4	4	4	12
R69	4	4	4	12
R70	4	4	4	12
R71	5	5	5	15
R72	4	4	4	12
R73	4	4	4	12
R74	4	4	4	12
R75	5	5	5	15

R76	4	4	4	12
R77	4	4	3	11
R78	5	5	5	15
R79	4	4	4	12
R80	4	4	4	12
R81	5	5	5	15
R82	5	5	5	15
R83	5	5	5	15
R84	4	4	4	12
R85	5	5	5	15
R86	5	5	5	15
R87	5	5	5	15
R88	5	5	5	15
R89	4	4	4	12
R90	4	4	4	12
R91	5	5	5	15
R92	4	4	4	12
R93	4	4	4	12
R94	5	5	5	15
R95	4	4	4	12
R96	4	4	4	12
R97	5	5	5	15
R98	4	4	4	12
R99	5	5	5	15
R100	4	4	4	12

## 2. User Experience

Responden	K1	K2	K3	K4	TOTAL
R1	4	3	4	4	15
R2	4	4	4	4	16
R3	5	5	5	5	20
R4	4	4	4	4	16
R5	4	3	3	3	13
R6	4	3	3	4	14
R7	3	4	4	4	15
R8	5	3	3	3	14
R9	4	4	4	4	16
R10	5	5	5	5	20
R11	4	4	5	4	17
R12	4	5	3	5	17

R13	4	4	4	4	16
R14	5	4	4	4	17
R15	4	3	4	4	15
R16	4	5	4	4	17
R17	4	4	5	4	17
R18	4	4	4	4	16
R19	5	5	4	4	18
R20	4	3	4	3	14
R21	4	4	3	4	15
R22	3	3	3	3	12
R23	4	5	4	5	18
R24	4	4	4	4	16
R25	4	5	4	5	18
R26	2	2	1	2	7
R27	4	4	4	4	16
R28	4	4	3	4	15
R29	4	5	4	5	18
R30	4	4	4	4	16
R31	4	4	4	4	16
R32	5	5	5	5	20
R33	5	5	5	5	20
R34	4	5	4	4	17
R35	5	5	5	5	20
R36	5	4	5	5	19
R37	3	4	4	3	14
R38	4	4	4	4	16
R39	4	4	4	4	16
R40	4	4	4	4	16
R41	4	4	4	4	16
R42	5	3	3	5	16
R43	5	4	4	5	18
R44	5	4	4	4	17
R45	4	3	4	4	15
R46	4	4	4	4	16
R47	2	2	1	2	7
R48	4	5	4	5	18
R49	4	4	4	4	16
R50	4	4	5	5	18
R51	4	4	4	4	16
R52	4	3	3	3	13
R53	5	5	5	5	20



R54	4	4	4	4	16
R55	4	4	4	4	16
R56	4	4	4	4	16
R57	4	4	4	4	16
R58	5	4	5	4	18
R59	4	4	4	4	16
R60	5	5	5	4	19
R61	4	4	4	4	16
R62	5	5	4	5	19
R63	4	4	4	4	16
R64	4	4	4	4	16
R65	5	5	5	5	20
R66	5	5	5	5	20
R67	4	4	4	4	16
R68	4	4	4	4	16
R69	4	4	4	4	16
R70	4	4	4	4	16
R71	5	5	5	5	20
R72	4	4	4	4	16
R73	4	4	4	4	16
R74	4	4	4	4	16
R75	5	5	5	5	20
R76	4	4	4	4	16
R77	4	3	4	4	15
R78	5	5	5	5	20
R79	4	4	4	4	16
R80	4	4	4	4	16
R81	5	5	5	5	20
R82	5	5	5	5	20
R83	5	5	5	5	20
R84	4	4	4	4	16
R85	5	5	5	5	20
R86	5	5	5	5	20
R87	5	5	5	5	20
R88	5	5	5	5	20
R89	4	4	4	4	16
R90	4	4	4	4	16
R91	5	5	5	5	20
R92	4	4	4	4	16
R93	4	4	4	4	16
R94	5	5	5	5	20

R95	4	4	4	4	16
R96	4	4	4	4	16
R97	5	5	5	5	20
R98	4	4	4	4	16
R99	5	5	5	5	20
R100	4	4	4	4	16

### 3. Fitur Layanan

Responden	K1	K2	K3	K4	K5	TOTAL
R1	4	4	4	3	4	19
R2	4	4	4	4	4	20
R3	4	3	5	4	4	20
R4	4	4	4	4	4	20
R5	4	4	3	3	3	17
R6	4	3	4	4	4	19
R7	4	4	3	3	4	18
R8	3	3	3	4	3	16
R9	4	3	3	4	3	17
R10	5	3	3	4	4	19
R11	5	5	4	3	4	21
R12	4	4	3	4	4	19
R13	4	4	4	4	4	20
R14	4	4	4	3	4	19
R15	5	3	3	3	4	18
R16	5	4	4	4	4	21
R17	4	5	5	4	4	22
R18	4	4	4	4	4	20
R19	5	5	4	4	4	22
R20	3	4	4	3	4	18
R21	3	3	3	4	3	16
R22	3	3	3	3	3	15
R23	4	4	4	4	4	20
R24	4	4	4	4	4	20
R25	5	4	5	4	3	21
R26	2	2	2	1	3	10
R27	4	4	4	4	4	20
R28	4	5	5	4	4	22
R29	5	4	5	4	3	21
R30	4	3	3	3	3	16
R31	4	3	3	4	4	18

R32	5	4	4	5	5	23
R33	5	5	5	5	5	25
R34	5	4	4	4	4	21
R35	5	5	5	5	5	25
R36	5	4	5	5	5	24
R37	4	3	3	3	3	16
R38	4	4	4	4	4	20
R39	4	4	3	3	3	17
R40	4	3	3	3	3	16
R41	4	3	3	4	4	18
R42	3	4	4	5	5	21
R43	5	4	4	5	4	22
R44	5	4	4	4	4	21
R45	4	3	3	3	4	17
R46	4	4	4	4	4	20
R47	3	3	3	2	2	13
R48	4	4	5	5	5	23
R49	4	4	4	4	4	20
R50	5	4	4	4	5	22
R51	4	4	4	4	4	20
R52	3	4	4	4	4	19
R53	5	5	5	5	5	25
R54	4	4	4	4	4	20
R55	4	4	4	4	4	20
R56	3	3	3	3	3	15
R57	4	4	4	4	4	20
R58	5	4	5	5	5	24
R59	4	5	4	5	4	22
R60	5	5	5	4	5	24
R61	4	4	4	4	4	20
R62	5	5	4	4	5	23
R63	4	4	4	4	4	20
R64	4	4	4	4	4	20
R65	5	5	5	4	5	24
R66	4	5	5	5	5	24
R67	4	4	4	4	4	20
R68	4	4	4	4	3	19
R69	4	4	4	4	4	20
R70	4	4	4	4	4	20
R71	5	5	5	5	4	24
R72	4	4	4	4	4	20

R73	4	4	4	4	4	20
R74	4	4	4	4	4	20
R75	5	5	5	5	5	25
R76	4	4	4	4	4	20
R77	4	4	4	4	4	20
R78	5	5	5	5	5	25
R79	4	4	4	4	4	20
R80	4	4	4	4	4	20
R81	5	5	5	5	5	25
R82	5	5	5	5	5	25
R83	5	5	5	5	5	25
R84	4	4	4	4	4	20
R85	5	5	5	5	5	25
R86	5	5	5	5	5	25
R87	5	5	5	5	5	25
R88	5	5	5	5	5	25
R89	4	4	3	3	4	18
R90	4	4	4	4	4	20
R91	5	5	5	5	5	25
R92	4	4	4	4	4	20
R93	4	4	4	4	4	20
R94	5	5	5	5	5	25
R95	4	4	4	4	4	20
R96	4	4	4	4	4	20
R97	5	5	5	5	5	25
R98	4	4	4	4	4	20
R99	5	5	5	5	5	25
R100	4	4	4	4	4	20

#### 4. Minat Penggunaan Kembali

Responden	K1	K2	K3	K4	TOTAL
R1	4	4	4	4	16
R2	4	4	4	4	16
R3	4	4	4	3	15
R4	4	4	4	4	16
R5	4	3	3	3	13
R6	3	5	4	4	16
R7	4	3	4	3	14
R8	4	4	4	3	15
R9	4	3	4	3	14

R10	4	4	4	4	16
R11	4	5	4	3	16
R12	4	4	4	4	16
R13	4	4	4	4	16
R14	4	4	4	3	15
R15	4	4	4	4	16
R16	3	3	4	3	13
R17	5	4	5	5	19
R18	4	4	4	4	16
R19	4	4	5	4	17
R20	4	4	3	3	14
R21	4	3	4	3	14
R22	3	3	3	3	12
R23	5	4	4	4	17
R24	4	4	4	4	16
R25	4	5	3	4	16
R26	2	1	1	2	6
R27	4	4	4	4	16
R28	4	4	4	4	16
R29	4	5	3	4	16
R30	4	4	3	3	14
R31	3	3	3	3	12
R32	5	5	5	5	20
R33	5	5	5	5	20
R34	4	4	4	3	15
R35	5	5	5	5	20
R36	5	5	5	5	20
R37	4	3	3	3	13
R38	4	4	4	4	16
R39	4	3	4	3	14
R40	4	3	4	3	14
R41	4	3	4	4	15
R42	4	4	4	3	15
R43	4	4	5	3	16
R44	4	4	3	3	14
R45	4	4	4	4	16
R46	4	4	4	4	16
R47	3	2	2	1	8
R48	5	5	5	5	20
R49	4	3	4	4	15
R50	4	4	5	3	16

R51	4	4	4	4	16
R52	4	3	3	4	14
R53	5	5	5	5	20
R54	4	5	5	5	19
R55	4	4	4	4	16
R56	4	4	3	3	14
R57	4	4	4	3	15
R58	5	5	5	3	18
R59	4	4	3	3	14
R60	5	5	4	4	18
R61	4	4	4	4	16
R62	5	5	5	4	19
R63	4	4	4	3	15
R64	4	4	4	4	16
R65	5	5	5	4	19
R66	5	5	5	4	19
R67	4	4	4	4	16
R68	4	3	3	3	13
R69	4	4	4	4	16
R70	4	4	4	3	15
R71	5	5	5	5	20
R72	3	3	3	3	12
R73	3	3	3	3	12
R74	4	4	4	4	16
R75	5	5	5	4	19
R76	4	4	4	3	15
R77	3	3	3	3	12
R78	5	5	5	4	19
R79	4	4	4	4	16
R80	4	4	4	4	16
R81	5	5	5	4	19
R82	5	5	5	4	19
R83	5	5	5	4	19
R84	4	4	3	4	15
R85	5	5	5	4	19
R86	3	3	3	3	12
R87	5	5	5	3	18
R88	5	5	5	4	19
R89	3	3	3	3	12
R90	4	4	4	4	16
R91	5	5	5	4	19

R92	4	4	4	4	16
R93	3	3	3	3	12
R94	5	5	5	5	20
R95	4	4	4	4	16
R96	4	4	4	4	16
R97	4	4	4	3	15
R98	4	4	4	4	16
R99	5	5	5	5	20
R100	3	3	3	3	12

### Lampiran 1.3

#### Hasil Pengujian Data

##### 1. Hasil Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
User Interface	100	9	15	13.00	1.463
User Experience	100	12	20	16.88	2.071
Fitur Layanan	100	14	25	20.66	2.742
Minat Penggunaan Kembali	100	11	20	15.96	2.322
Valid N (listwise)	100				

##### 2. Hasil Uji Validitas *User Interface*

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1.1	8.70	1.040	.777	.812
X1.2	8.61	1.048	.749	.836
X1.3	8.69	.943	.763	.827

##### 3. Hasil Uji Validitas *User Experience*

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X2.1	12.59	2.830	.647	.842
X2.2	12.69	2.317	.761	.793
X2.3	12.73	2.482	.616	.861
X2.4	12.63	2.478	.817	.774

##### 4. Hasil Uji Validitas Fitur Layanan

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X3.1	16.40	5.414	.630	.891
X3.2	16.55	4.856	.758	.864



X3.3	16.59	4.467	.819	.849
X3.4	16.56	4.976	.717	.873
X3.5	16.54	4.998	.764	.863

#### 5. Hasil Uji Validitas Minat Menggunakan Kembali

<b>Item-Total Statistics</b>				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	11.82	3.341	.797	.821
Y2	11.90	2.919	.791	.815
Y3	11.92	2.983	.754	.830
Y4	12.24	3.396	.608	.887

#### 6. Hasil Uji Reliabilitas *User Interface*

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.876	3

#### 7. Hasil Uji Reliabilitas *User Experience*

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.858	4

#### 8. Hasil Uji Reliabilitas Fitur Layanan

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.892	5

#### 9. Hasil Uji Reliabilitas Minat Menggunakan Kembali

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.875	4

10. Hasil Uji Normalitas Dengan *Kolmogorov-Smirnov***One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
11.	N	100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	-1.0606000
	Std. Deviation	1.55418217
Most Extreme Differences	Absolute	.166
	Positive	.166
	Negative	-.113
Test Statistic		.166
Asymp. Sig. (2-tailed)		.849 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

## 12. Hasil Uji Multikolenieritas

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	User Interface	.317	3.151
	User Experience	.206	4.856
	Fitur Layanan	.306	3.273

a. Dependent Variable: Minat Penggunaan Kembali

13. Hasil Uji Heteroskedastisitas dengan Uji *Glejser***Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.139	.983		.141	.888
	User Interface	.201	.131	.274	1.532	.129
	User Experience	-.131	.115	-.253	-1.143	.256
	Fitur Layanan	.029	.071	.073	.401	.689

a. Dependent Variable: ABRESID

14. Hasil Uji Koefisien Determinasi R<sup>2</sup>**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.743 <sup>a</sup>	.552	.538	1.578

a. Predictors: (Constant), Fitur Layanan, User Interface, User Experience

b. Dependent Variable: Minat Penggunaan Kembali

## 15. Tabel 4.16 Hasil Uji Signifikasi Simultan (uji F)

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	294.707	3	98.236	39.437	.000 <sup>b</sup>
	Residual	239.133	96	2.491		
	Total	533.840	99			

a. Dependent Variable: Minat Penggunaan Kembali

b. Predictors: (Constant), Fitur Layanan, User Interface, User Experience

## 16. Hasil Uji Regresi Linier Berganda

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.279	1.444		.886	.378
	User Interface	.286	.192	.180	2.488	.014
	User Experience	.166	.169	.148	1.987	.032
	Fitur Layanan	.395	.105	.467	3.776	.000

a. Dependent Variable: Minat Penggunaan Kembali

## 17. Hasil Uji t (Uji Parsial)

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.279	1.444		.886	.378

User Interface	.286	.192	.180	2.488	.014
User Experience	.166	.169	.148	1.987	.032
Fitur Layanan	.395	.105	.467	3.776	.000

a. Dependent Variable: Minat Penggunaan Kembali



**Lampiran 1.5****Daftar Riwayat Hidup****A. Data Pribadi**

Nama : Wuri Nur Qotimah  
Tempat, Tanggal Lahir : Surakarta, 25 Juni 1997  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Bibis Baru Rt 004/ 023, Nusukan, Banjarsari, Surakarta  
Agama : Islam  
No Telepon : 087730340443  
Email : wurinur92@gmail.com

**B. Riwayat Pendidikan**

2003 – 2009 : SDN CENGKLIK II SURAKARTA  
2009 – 2012 : SMP MUHAMMADIYAH 1 SURAKARTA  
2012 – 2015 : SMA N 2 SURAKARTA  
2016 – 2023 : UIN RADEN MAS SAID SURAKARTA

## Lampiran 1.6

### Lampiran Plagiasi

skripsi wuri  
ORIGINALITY REPORT

30%	30%	11%	16%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.iain-surakarta.ac.id	9%
2	core.ac.uk	4%
3	id.123dok.com	2%
4	www.ocbcnisp.com	2%
5	Submitted to Universitas Sanata Dharma	2%
6	repository.syekhnrjati.ac.id	1%
7	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur	1%

34	Submitted to UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	<1%
35	Submitted to Universitas Islam Indonesia	<1%
36	jom.unpak.ac.id	<1%
37	www.caracekonline.net	<1%

Exclude quotes On Exclude matches < 20 words  
Exclude bibliography On