

## Analisis Penerimaan Aplikasi Ajaib dengan Menggunakan *Technology Acceptance Model 3 (TAM 3)*

Ady Wahyono<sup>1</sup>, Muhammad Arya Wirawan<sup>2</sup>, Abdul Yusuf<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Singaperbangsa Karawang

2010631020050@student.unsika.ac.id<sup>1</sup>

### ABSTRACT

*This study aims to quantitatively test the acceptance of the Magic application in the community by using the Technology Acceptance Model 3, the sample of this study is the user of the Magic application, the sample is carried out using a simple random sampling method. Data was collected by distributing questionnaires using a Likert scale for assessment. The results of this study indicate that of the 17 hypotheses, there are 4 hypotheses that are accepted because they have a p-value <0.5, namely BI -> UB, EXP -> PU, PE-> PEOU and PU -> BI variables. The remaining 13 hypotheses were rejected or had no effect because they had a p-value > 0.05.*

**Keywords :** *Ajaib, Finance Technology. Technology Acceptance Model 3*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara kuantitatif terhadap penerimaan aplikasi Ajaib di masyarakat dengan menggunakan *Technology Acceptance Model 3*, Sampel penelitian ini adalah pengguna aplikasi Ajaib, Sampel dilakukan dengan metode *simple random sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner dengan menggunakan skala likert untuk penilaiannya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari 17 hipotesis, terdapat 4 hipotesis yang diterima karena memiliki nilai *p-value* < 0,5 yaitu variabel BI -> UB, EXP -> PU, PE-> PEOU dan PU -> BI. Sisanya sebanyak 13 hipotesis ditolak atau tidak berpengaruh karena memiliki nilai *p-value* > 0,05.

**Kata kunci :** *Ajaib, Finansial Teknologi, Technology Acceptance Model 3*

### PENDAHULUAN

Teknologi informasi yang berkembang sangat pesat pada era modern membantu dalam memenuhi berbagai kebutuhan manusia. Penggunaan teknologi informasi dalam berbagai aktivitas manusia dinilai menjadi semakin efektif dan efisien. Dengan pemanfaatan teknologi informasi, sangat mempermudah kegiatan manusia dan mendapatkan layanan.

Dalam bidang keuangan, teknologi informasi mengalami perkembangan yang pesat. Perkembangan teknologi informasi dalam bidang keuangan menghadirkan beberapa layanan keuangan dalam bentuk digital, salah satunya *financial technology* (fintech)

*Financial technology* (fintech) diartikan sebagai teknologi digital yang diciptakan untuk masalah-masalah yang berhubungan dengan bidang keuangan (Puschmann, 2017). Menurut Schueffel, fintech adalah suatu perusahaan keuangan baru dengan mengaplikasikan teknologi untuk meningkatkan kegiatan keuangan (Schueffel, 2018). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, eksistensi fintech di Indonesia mengalami perkembangan yang cukup pesat. Dapat dilihat dalam beberapa tahun terakhir, terdapat berbagai platform fintech yang bergerak di berbagai bidang pelayanan jasa seperti Gopay, Kitabisa, Kredivo, dan Ajaib.

Ajaib Group merupakan perusahaan yang menaungi Ajaib Sekuritas dan Ajaib Reksa Dana yang menghadirkan produk aplikasi Ajaib. Aplikasi Ajaib merupakan aplikasi untuk berinvestasi saham dan reksa dana yang dilengkapi dengan fitur untuk mendukung kegiatan investasi masyarakat Indonesia secara daring yang disediakan oleh Ajaib Group. Saat ini aplikasi Ajaib telah di-*download* dan dipakai oleh lebih dari 1 juta pengguna di *playstore*. Ajaib menduduki tiga besar dalam jumlah transaksi dengan total transaksi mencapai 5 juta transaksi per bulan. Pertumbuhan tersebut membuat Ajaib menyandang status sebagai unicorn pertama di bidang investasi di Asia Tenggara.

Penerimaan teknologi bagi masyarakat merupakan elemen yang penting untuk diketahui oleh manajemen perusahaan guna mengevaluasi produk teknologi yang dihasilkan perusahaan. Produk teknologi yang diterima oleh masyarakat luas tentunya akan membawa dampak positif bagi perkembangan dan juga keberlangsungan perusahaan.

Metode *Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan suatu cara yang dipakai untuk mengukur tingkat penerimaan dari sebuah sistem yang akan dipakai oleh pengguna. TAM 3 sendiri merupakan perkembangan dari TAM 1 yang mana TAM 3 meneliti lebih dalam faktor penentu dari *perceived usefulness* serta *perceived ease of use* yaitu *image, job relevance, result demonstrability, output quality, subjective norm, voluntariness, experience, computer self-efficacy, perception of external control, computer anxiety, computer playfulness, perceived enjoyment* dan *objective usage*.

Berdasarkan uraian diatas, pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian mengenai analisis penerimaan aplikasi Ajaib menggunakan metode *Technology Acceptance Model 3 (TAM 3)* guna mengukur tingkat penerimaan aplikasi Ajaib dan mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan pada aplikasi Ajaib.

## TINJAUAN LITERATUR

### ***Technology Acceptance Model 3 (TAM 3)***

*Technology Acceptance Model (TAM)* didefinisikan sebagai suatu model untuk mengukur penerimaan individu terhadap sistem (Davis, 1985). TAM menjelaskan tingkat minat pengguna teknologi informasi untuk menerima dan menggunakan teknologi baru (Al-Emran Khaled Shaalan Editors, 2021) Pada tahun 2000, terjadi pengembangan pada TAM. Venkatesh dan Davis menggabungkan konstruksi teoretis tambahan yang mencakup proses pengaruh sosial (*subjective norms, voluntariness, and image*) dan proses instrumental kognitif (*job relevance, output quality, result demonstrability, and perceived ease of use*) atau yang disebut *Technology Acceptance Model 2 (TAM 2)* (Venkatesh & Davis, 2000). *Technology Acceptance Model 3 (TAM 3)* merupakan penggabungan dari *Technology Acceptance Model 2 (TAM 2)* dan model faktor kemudahan yang dirasakan dalam penggunaan sistem teknologi dan informasi. TAM 3 dikembangkan untuk menyediakan daftar intervensi secara komprehensif dan menyarankan hubungan potensial untuk mengukur penerimaan teknologi oleh individu (Venkatesh & Bala, 2008). Dalam perkembangan terakhir, dimensi TAM 3 yaitu *perceived usefulness, experience, voluntariness, subjective norm, image, job relevance, output quality, result demonstrability, computer self efficacy, perceptions of external control, computer anxiety, computer*



- k. *Computer Playfulness* menunjukkan hubungan spontanitas manusia dalam berinteraksi dengan sistem informasi
- l. *Perceived Enjoyment* menunjukkan kesenangan yang dirasakan individu terlepas dari hasil sistem informasi
- m. *Objective Usability* menunjukkan upaya yang dibutuhkan individu untuk menyelesaikan tugas tertentu dengan menggunakan sistem informasi
- n. *Perceived Ease of Use* didefinisikan pandangan terkait kemudahan penggunaan sistem informasi oleh individu.
- o. *Behavioral Intention* menunjukkan keinginan untuk melakukan suatu perbuatan tertentu di masa yang akan datang.
- p. *Perceived Usefulness* mengindikasikan keyakinan terkait penggunaan sistem informasi dalam meningkatkan kinerja.
- q. *Use Behavior* menunjukkan perilaku individu dalam menggunakan sistem informasi.

## METODE PENELITIAN

### Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Metode yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Kerlinger dalam (Nasution, 2017) menyatakan bahwa metode kuantitatif merupakan metode yang paling sesuai digunakan untuk melihat hubungan antara variabel.

Data penelitian diolah dengan menggunakan *Structural Equation Modeling* (SEM) menggunakan aplikasi SmartPLS sebagai alat untuk mengolah data responden.

Teknik analisis data hasil penyebaran kuesioner pada penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dengan menggunakan *software* SmartPLS yang terdiri dari:

Uji *Outer Model*, digunakan untuk mengukur hubungan antar konstruk dengan indikator penyusunnya. Uji outer model yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu *convergent validity*, *discriminant validity* dan *composite reliability*.

Uji *Inner Model*, dilakukan dengan melihat nilai *r-square* untuk variabel dependen dan nilai *t-statistik* yang didapatkan dari uji *path-coefficient*. Semakin tinggi nilai *r-square* maka model prediksi akan semakin baik. Tingkat signifikansi dalam pengujian hipotesis dapat dilihat dari nilai yang ditunjukkan *path-coefficients*.

### Populasi dan Sampel Penelitian

Jenis data yang digunakan merupakan data primer yang didapat melalui penyebaran kuesioner kepada responden. Pengukuran variabel penelitian ini menggunakan skala likert. Skala likert didefinisikan sebagai skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, atau persepsi individu atau kelompok terhadap suatu peristiwa atau fenomena, menurut definisi operasional yang ditentukan oleh peneliti. (Febtriko & Puspitasari, 2018). Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. Adapun responen kuesioner penelitian ini sebanyak 75 responden.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Convergent Validity*

Menilai *outer model* dapat dilihat dari nilai *outer loading* dan AVE. Nilai *outer loading* dapat dikatakan valid jika nilainya  $>0,7$ . Jika suatu model memiliki nilai AVE dari setiap konstruksinya  $>0,5$ , maka model dinyatakan memenuhi *convergent validity*. (Asbari et al., 2019). Hasil *convergent validity* setelah diolah menggunakan *software* SmartPLS dapat dilihat pada tabel 1 berikut

**Tabel 1. Hasil Pengujian *Convergent Validity***

Variabel	Indikator	<i>Outer Loadings</i>	AVE	Ket
<i>Behavioral Intention</i>	BI	1,000	1,000	Valid
<i>Computer Anxiety</i>	CANX	1,000	1,000	Valid
<i>Computer Playfullness</i>	CPLF	1,000	1,000	Valid
<i>Computer Self Efficacy</i>	CSE1	0,925	0,857	Valid
	CSE2	0,927		Valid
<i>Experience</i>	EXP	1,000	1,000	Valid
<i>Image</i>	IMG	1,000	1,000	Valid
<i>Job Relevance</i>	REL	1,000	1,000	Valid
<i>Output Quality</i>	OQ	1,000	1,000	Valid
<i>Objective Usability</i>	OU	1,000	1,000	Valid
<i>Perceived Enjoyment</i>	PE1	0,908	0,845	Valid
	PE2	0,931		Valid
<i>Perceived Ease of Use</i>	PEOU1	0,878	0,756	Valid
	PEOU2	0,896		Valid
	PEOU3	0,868		Valid
	PEOU4	0,836		Valid
<i>Perceptions of External Control</i>	POEC1	0,914	0,798	Valid
	POEC2	0,872		Valid
<i>Perceived Usefulness</i>	PU1	0,911	0,872	Valid
	PU2	0,943		Valid
	PU3	0,947		Valid
<i>Result Demonstrability</i>	RES	1,000	1,000	Valid
<i>Subjective Norm</i>	SUB1	0,961	0,894	Valid
	SUB2	0,930		Valid
<i>Use Behavioral</i>	UB1	0,916	0,820	Valid
	UB2	0,895		Valid
<i>Voluntariness</i>	VOL	1,000	1,000	Valid

# Economic Reviews Journal

Volume 3 Nomor 3 (2024) 2425 – 2436 E-ISSN 2830-6449

DOI: 10.56709/mrj.v3i3.404

Berdasarkan tabel diatas, nilai *outer loadings* memenuhi persyaratan yaitu >0,7 dan nilai AVE dari setiap konstruk >0,5. maka dapat dikatakan model yang digunakan valid.

## Discriminant Validity

*Discriminant Validity* dilakukan untuk mengetahui bahwa tiap konsep dari tiap-tiap variabel laten berbeda dengan variabel yang lain (Asbari et al., 2019). Suatu model dapat dikatakan baik jika nilai loading setiap indikator dari variabel laten memiliki nilai loading yang lebih tinggi dibandingkan nilai loading terhadap variabel laten lainnya. Hasil uji *discriminant validity* diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 2. Nilai Discriminant Validity (Cross Loadings)**

Var	BI	CANX	CPLF	CSE	EXP	IMG	OQ	OU	PE	PEOU	POEC	PU	REL	RES	SN	UB	VOL
BI	<b>1,000</b>	0,376	0,416	0,561	0,695	0,556	0,455	0,441	0,455	0,521	0,455	0,618	0,506	0,474	0,532	0,669	0,394
CANX	0,376	<b>1,000</b>	0,364	0,448	0,597	0,507	0,370	0,491	0,340	0,380	0,346	0,416	0,478	0,388	0,533	0,610	0,424
CPLF	0,416	0,364	<b>1,000</b>	0,637	0,480	0,559	0,610	0,619	0,703	0,636	0,642	0,561	0,770	0,581	0,518	0,620	0,552
CSE1	0,558	0,401	0,672	<b>0,925</b>	0,478	0,583	0,563	0,635	0,746	0,626	0,730	0,521	0,598	0,705	0,661	0,624	0,561
CSE2	0,481	0,428	0,510	<b>0,927</b>	0,464	0,577	0,522	0,454	0,687	0,635	0,764	0,549	0,598	0,675	0,444	0,557	0,622
EXP	0,695	0,597	0,480	0,509	<b>1,000</b>	0,627	0,445	0,520	0,454	0,536	0,436	0,626	0,566	0,488	0,535	0,716	0,390
IMG	0,556	0,507	0,559	0,626	0,627	<b>1,000</b>	0,557	0,428	0,633	0,674	0,540	0,608	0,677	0,611	0,504	0,645	0,572
OQ	0,455	0,370	0,610	0,586	0,445	0,557	<b>1,000</b>	0,565	0,606	0,698	0,612	0,637	0,646	0,648	0,506	0,618	0,547
OU	0,441	0,491	0,619	0,587	0,520	0,428	0,565	<b>1,000</b>	0,633	0,568	0,576	0,579	0,636	0,672	0,708	0,706	0,421
PE1	0,297	0,308	0,603	0,655	0,320	0,610	0,495	0,500	<b>0,908</b>	0,654	0,676	0,453	0,691	0,572	0,375	0,543	0,558
PE2	0,524	0,317	0,685	0,761	0,502	0,558	0,612	0,654	<b>0,931</b>	0,750	0,817	0,628	0,687	0,678	0,445	0,592	0,674
PEOU1	0,360	0,291	0,487	0,510	0,364	0,621	0,624	0,453	0,639	<b>0,878</b>	0,532	0,637	0,573	0,627	0,259	0,406	0,559
PEOU2	0,486	0,368	0,576	0,591	0,469	0,526	0,661	0,503	0,739	<b>0,896</b>	0,651	0,602	0,654	0,633	0,335	0,543	0,634
PEOU3	0,335	0,275	0,438	0,553	0,377	0,674	0,530	0,427	0,629	<b>0,868</b>	0,572	0,616	0,674	0,707	0,307	0,494	0,618
PEOU4	0,595	0,371	0,679	0,692	0,618	0,338	0,603	0,573	0,652	<b>0,836</b>	0,670	0,665	0,741	0,630	0,472	0,644	0,648
POEC1	0,518	0,399	0,729	0,827	0,516	0,605	0,589	0,646	0,795	0,681	<b>0,914</b>	0,495	0,657	0,701	0,536	0,672	0,646
POEC2	0,254	0,202	0,389	0,595	0,239	0,338	0,499	0,358	0,654	0,566	<b>0,872</b>	0,436	0,541	0,473	0,187	0,327	0,706
PU1	0,528	0,359	0,468	0,473	0,572	0,448	0,570	0,526	0,477	0,606	0,412	<b>0,911</b>	0,575	0,616	0,456	0,602	0,457
PU2	0,663	0,436	0,544	0,559	0,647	0,667	0,576	0,532	0,614	0,730	0,544	<b>0,943</b>	0,702	0,689	0,440	0,601	0,594
PU3	0,528	0,365	0,553	0,535	0,528	0,571	0,640	0,565	0,563	0,689	0,499	<b>0,947</b>	0,723	0,670	0,446	0,636	0,563
REL	0,506	0,478	0,771	0,646	0,566	0,677	0,646	0,636	0,749	0,764	0,676	0,717	<b>1,000</b>	0,633	0,530	0,772	0,718
RES	0,474	0,388	0,581	0,745	0,488	0,611	0,648	0,672	0,683	0,746	0,668	0,707	0,633	<b>1,000</b>	0,614	0,600	0,622
SN1	0,536	0,416	0,547	0,587	0,487	0,468	0,498	0,679	0,465	0,439	0,419	0,506	0,532	0,651	<b>0,961</b>	0,620	0,302
SN2	0,462	0,623	0,416	0,535	0,533	0,490	0,454	0,659	0,372	0,304	0,376	0,383	0,464	0,492	<b>0,930</b>	0,658	0,272
UB1	0,636	0,563	0,507	0,558	0,690	0,677	0,551	0,617	0,464	0,482	0,431	0,574	0,616	0,552	0,713	<b>0,916</b>	0,322
UB2	0,572	0,542	0,622	0,598	0,603	0,481	0,570	0,665	0,668	0,627	0,622	0,616	0,791	0,534	0,492	<b>0,895</b>	0,556
VOL	0,394	0,424	0,552	0,639	0,390	0,572	0,547	0,421	0,674	0,710	0,752	0,580	0,718	0,622	0,305	0,478	<b>1,000</b>

Berdasarkan hasil uji *discriminant* validitas pada tabel di atas memperlihatkan bahwa seluruh konstruk memiliki nilai loading diatas nilai korelasi dengan variabel laten lainnya. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model yang diuji telah memenuhi uji *discriminant validity*.

## Composite Reability

Reabilitas konstruk dapat dinilai melalui *composite reability*. Konstruk dapat dikatakan reliabel jika nilai *composite reability* lebih besar dari 0,7.(Asbari et al., 2019).

**Tabel 3. Hasil Pengujian Composite Reability**

Variabel	Composite Reability	Ket
----------	---------------------	-----

# Economic Reviews Journal

Volume 3 Nomor 3 (2024) 2425 – 2436 E-ISSN 2830-6449

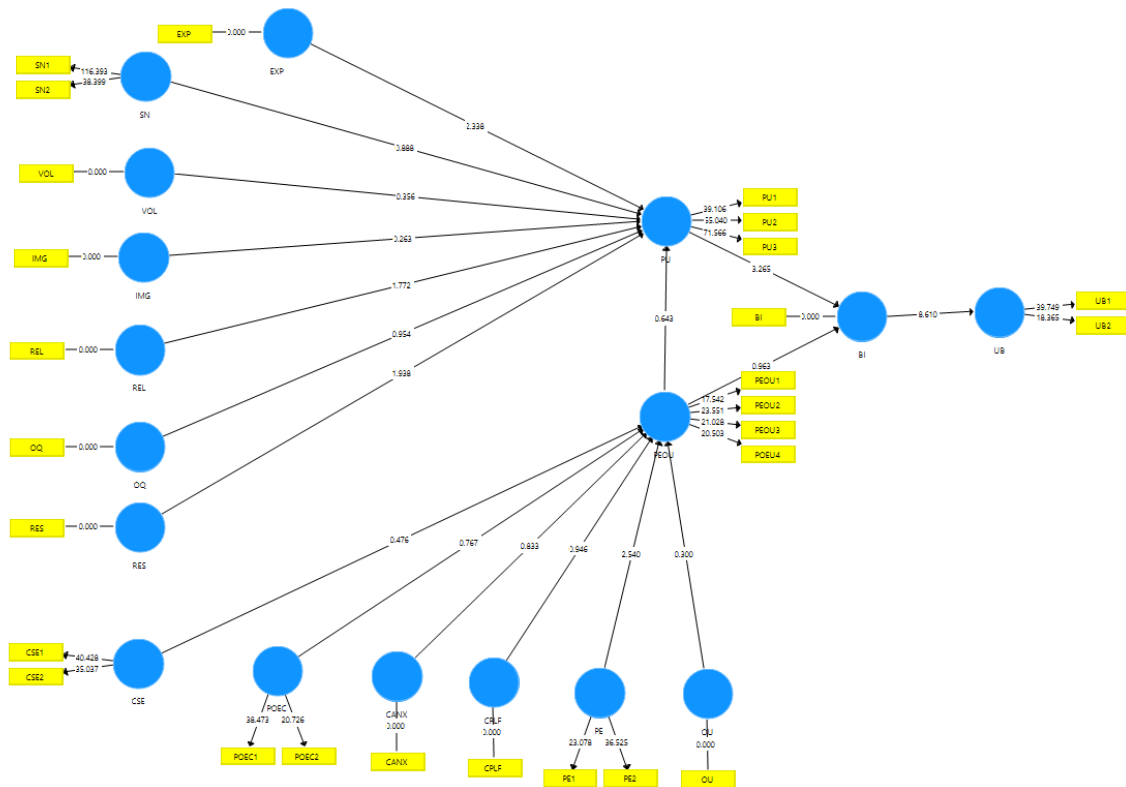
DOI: 10.56709/mrj.v3i3.404

Behavioral Intention	1,000	Realiabel
Computer Anxiety	1,000	Realiabel
Computer Playfulness	1,000	Realiabel
Computer Self Efficacy	0,923	Realiabel
Experience	1,000	Realiabel
Image	1,000	Realiabel
Job Relevance	1,000	Realiabel
Output Quality	1,000	Realiabel
Objective Usability	1,000	Realiabel
Perceived Enjoyment	0,916	Realiabel
Perceived Ease of Use	0,925	Realiabel
Perceptions of External Control	0,887	Realiabel
Perceived Usefulness	0,953	Realiabel
Result Demonstrability	1,000	Realiabel
Subjective Norm	0,944	Realiabel
Use Behavioral	0,901	Realiabel
Voluntariness	1,000	Realiabel

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa tiap konstruk memiliki nilai *composite reliability* >0,7 yang berarti konstruk tersebut memiliki reabilitas yang baik.

## Uji Inner Model

Uji *inner model* dilakukan dengan menggunakan metode *bootstrapping* pada *software* SmartPLS. Tujuan dari pengujian ini yaitu untuk mendeskripsikan hubungan antar variabel laten. Hasil proses *bootstrapping* dapat dilihat pada gambar berikut:



Sumber: SmartPLS

**Gambar 2. Uji Inner Model**

**Tabel 4. Nilai R-Square**

Variabel	R-Square
BI	0,393
PEOU	0,631
PU	0,684
UB	0,447

Berdasarkan tabel 4 di atas yang menunjukkan nilai *r-square*, nilai *r-square* variabel *Behavioral intention* sebesar 0,393, *perceived ease of use* sebesar 0,631, *perceived usefulness* sebesar 0,684 dan *use behaviour* sebesar 0,447. Dapat disimpulkan bahwa variabel yang ada dalam penelitian menjelaskan variabel *behavioral intention* sebesar 39% dan 61% sisanya dijelaskan oleh variabel yang tidak digunakan dalam penelitian. Kemudian sebesar 63% variabel *perceived ease of use* dapat dijelaskan oleh variabel penelitian dan 37% sisanya dijelaskan oleh variabel yang tidak digunakan dalam penelitian. Kemudian untuk variabel *perceived usefulness*, sebesar 68% dapat dijelaskan oleh variabel penelitian dan 32% sisanya dijelaskan oleh variabel yang tidak digunakan dalam penelitian. Untuk variabel *use behavior*, sebesar 44% dapat dijelaskan oleh variabel penelitian dan 56% sisanya dijelaskan oleh variabel yang tidak digunakan dalam penelitian.

## Pengujian Hipotesis

**Tabel 5. Path Coefficient**

Hipotesis	Org. Sample	T-Stats	P-Value
BI -> UB	0,669	8,610	0,000
CANX -> PEOU	0,076	0,833	0,405
CPLF -> PEOU	0,125	0,946	0,345
CSE -> PEOU	0,084	0,476	0,634
EXP -> PU	0,277	2,338	0,020
IMG -> PU	-0,037	0,263	0,793
OQ -> PU	0,127	0,954	0,341
OU -> PEOU	0,039	0,300	0,764
PE-> PEOU	0,451	2,540	0,011
PEOU -> BI	0,153	0,963	0,336
PEOU -> PU	0,118	0,643	0,521
POEC -> PEOU	0,138	0,767	0,443
PU -> BI	0,506	3,265	0,001
REL -> PU	0,289	1,772	0,077
RES -> PU	0,333	1,938	0,053
SN-> PU	-0,108	0,888	0,375
VOL -> PU	-0,043	0,356	0,722

Dari tabel 5 diatas memperlihatkan bahwa dari 17 hipotesis, terdapat 4 hipotesis yang memengaruhi secara signifikan dan positif. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai positif pada *original sample* dan nilai *p-value* yang  $<0,05$ . Kemudian sisanya sebanyak 13 hipotesis tidak signifikan dalam memberikan pengaruh karena memiliki nilai *p-value*  $>0,05$ . Selanjutnya, untuk mengetahui diterimanya hipotesis, yaitu dengan melihat pada kriteria. Jika nilai *p-value*  $<0,05$  dan *t-stats*  $>1,96$  maka hipotesis tersebut diterima. Ringkasan hipotesis berdasarkan hasil *path coefficient* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6. Ringkasan Hipotesis**

Kode	Hipotesis	P-Value	Hasil
H1	<i>Subjective norm</i> secara signifikan dan positif memengaruhi <i>perceived usefulness</i>	0,375	Ditolak
H2	<i>Experience</i> secara signifikan dan positif	0,020	Diterima

# Economic Reviews Journal

Volume 3 Nomor 3 (2024) 2425 – 2436 E-ISSN 2830-6449

DOI: 10.56709/mrj.v3i3.404

	memengaruhi <i>perceived usefulness</i>		
H3	<i>Voluntariness</i> secara signifikan dan positif memengaruhi <i>perceived usefulness</i>	0,722	Ditolak
H4	<i>Image</i> secara signifikan dan positif memengaruhi <i>perceived usefulness</i>	0,793	Ditolak
H5	<i>Job relevance</i> secara signifikan dan positif memengaruhi <i>perceived usefulness</i>	0,077	Ditolak
H6	<i>Output quality</i> secara signifikan dan positif memengaruhi <i>perceived usefulness</i>	0,341	Ditolak
H7	<i>Result demonstrability</i> secara signifikan dan positif memengaruhi <i>perceived usefulness</i>	0,053	Ditolak
H8	<i>Computer self-efficacy</i> secara signifikan dan positif memengaruhi <i>perceived ease of use</i>	0,634	Ditolak
H9	<i>Perception of external control</i> secara signifikan dan positif memengaruhi <i>perceived ease of use</i>	0,443	Ditolak
H10	<i>Computer anxiety</i> secara signifikan dan positif memengaruhi <i>perceived ease of use</i>	0,405	Ditolak
H11	<i>Computer playfulness</i> secara signifikan dan positif memengaruhi <i>perceived ease of use</i>	0,345	Ditolak
H12	<i>Perceived enjoyment</i> secara signifikan dan	0,011	Diterima

	positif memengaruhi <i>perceived ease of use</i>		
H13	<i>Objective usability</i> secara signifikan dan positif memengaruhi <i>perceived ease of use</i>	0,764	Ditolak
H14	<i>Perceived usefulness</i> secara signifikan dan positif memengaruhi <i>behavior intention</i>	0,764	Diterima
H15	<i>Perceived ease of use</i> secara signifikan dan positif memengaruhi <i>behavior intention</i>	0,336	Ditolak
H16	<i>Perceived ease of use</i> secara signifikan dan positif memengaruhi <i>perceived usefulness</i>	0,521	Ditolak
H17	<i>Behavior intention</i> secara signifikan dan positif memengaruhi <i>use behavior</i>	0,000	Diterima

Berdasarkan tabel 6 di atas, dari 17 hipotesis, terdapat 4 hipotesis yang diterima karena memiliki nilai *p-value* < 0,5 yaitu variabel BI -> UB, EXP -> PU, PE-> PEOU dan PU -> BI. Sisanya sebanyak 13 hipotesis ditolak atau tidak memengaruhi karena memiliki nilai *p-value* >0,05.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada *path coefficients* dari SmartPLS, bahwa *Experience* memengaruhi secara positif terhadap *Perceived usefulness*, *Perceived enjoyment* memengaruhi secara positif terhadap *Perceived ease of use*, *Perceived usefulness* memengaruhi secara positif terhadap *Behavior intention* dan *Behavior intention* memengaruhi secara positif terhadap *Use behavior*.

Peneliti memiliki keterbatasan dalam mengambil sampel untuk penelitian ini. Maka dari itu, peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya untuk lebih memperluas cakupan penelitian agar hasil yang didapatkan lebih akurat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Emran Khaled Shaalan Editors, M. (2021). *Recent Advances in Technology Acceptance Models and Theories*. <http://www.springer.com/series/13304>
- Asbari, M., Santoso, P. B., & Purwanto, A. (2019). Pengaruh Kepemimpinan dan Budaya Organisasi Terhadap Perilaku Kerja Inovatif pada Industri 4.0. *Jim UPB*, 8(1), 7–15. <https://doi.org/ttps://doi.org/10.33884/jimupb.v8i1.1562>

# Economic Reviews Journal

Volume 3 Nomor 3 (2024) 2425 – 2436 E-ISSN 2830-6449

DOI: 10.56709/mrj.v3i3.404

- Davis, F. D. (1985). *A TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL FOR EMPIRICALLY TESTING NEW END-USER INFORMATION SYSTEMS: THEORY AND RESULTS*.
- Febtriko, A., & Puspitasari, I. (2018). Mengukur Kreatifitas Dan Kualitas Pemograman Pada Siswa Smk Kota Pekanbaru Jurusan Teknik Komputer Jaringan Dengan Simulasi Robot. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.36341/rabit.v3i1.419>
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–16.
- Puschmann, T. (2017). Fintech. *Business and Information Systems Engineering*, 59(1), 69–76. <https://doi.org/10.1007/s12599-017-0464-6>
- Schueffel, P. mname. (2018). Taming the Beast: A Scientific Definition of Fintech. *SSRN Electronic Journal, December 2016*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3097312>
- Setiyani, L. (2021). Using Technology Acceptance Model 3 (TAM 3) at Selected Private Technical High School: Google Drive Storage in E-Learning. *Utamax: Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 3(2), 80–89. <https://doi.org/10.31849/utamax.v3i2.6746>
- Venkatesh, V., & Bala, H. (2008). Technology Acceptance Model 3 and a Research Agenda on Interventions. In *The Author Journal compilation C* (Vol. 39). Decision Sciences Institute.
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). Theoretical extension of the Technology Acceptance Model: Four longitudinal field studies. *Management Science*, 46(2), 186–204. <https://doi.org/10.1287/mnsc.46.2.186.11926>