

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 1, Nomor 9, Oktober 2023, Halaman 364-375
Licenced by CC BY-SA 4.0
E-ISSN: 2986-6340
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10049550>

Pengaruh Usability Aplikasi Transaksi Antar Bank (Studi Kasus: *Fintech Payment*)

Vivi Novika^{1*}, Tuti Anggraini², M. Ikhsan Harahap³
^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
Email: vivinovika867@gmail.com¹

Abstrack

This research aims to test the level of usability in fintech payment applications. The type of research in this thesis is quantitative. The data used is primary data which was processed through distributing questionnaires with variable instruments using a Likert scale which was distributed to respondents totaling approximately 100 people. The research method in this thesis uses a quantitative method using the PACMAD (People At The Center of Mobile Application Development) usability model. The data analysis technique used is a data analysis test consisting of validity test, reliability test, classic assumption test consisting of normality test, multicollinearity test and heteroscedasticity test, and also using multiple linear analysis, which consists of F test, T test, and test the coefficient of determination (R²) using the SPSS version 22 application to process the data. The results of this research show that the effectiveness aspect has a significant positive effect on the usability of fintech payment applications. The efficiency aspect has a significant positive effect on the usability of fintech payment applications. The Satisfaction aspect does not affect the usability of fintech payment applications. The Learnability aspect has a significant positive effect on the usability of fintech payment applications. The Memorability aspect does not affect the usability of fintech payment applications. The error aspect does not affect the usability of fintech payment applications. And the risk aspect has a significant positive effect on the usability of fintech payment applications.

Keywords: *Usability, Fintech Payment*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji tingkat *Usability* pada aplikasi *fintech payment*. Jenis penelitian pada skripsi ini adalah kuantitatif. Data yang digunakan ialah data primer yang di peroleh melalui penyebaran angket/kuesioner dengan instrumen variabel menggunakan skala likert yang dibagikan kepada responden yang berjumlah kurang lebih 100 orang. Metode penelitian pada skripsi ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan *usability* model PACMAD (*People At The Center of Mobile Application Development*). Teknik analisis data yang digunakan ialah uji analisis data yang terdiri dari uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik yang terdiri dari uji normalitas, uji multikolinieritas dan uji heteroskedastisitas, dan juga menggunakan analisis linear berganda, yang terdiri dari uji F, uji T, dan uji koefisien determinasi (R²) dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 22 untuk mengolah data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aspek *effectiveness* berpengaruh positif signifikan terhadap *usability* aplikasi *fintech payment*. Aspek *efficiency* berpengaruh positif signifikan terhadap *usability* aplikasi *fintech payment*. Aspek *Satisfaction* tidak berpengaruh terhadap *usability* aplikasi *fintech payment*. Aspek *Learnability* berpengaruh positif signifikan terhadap *usability* aplikasi *fintech payment*. Aspek *Memorability* tidak berpengaruh terhadap *usability* aplikasi *fintech payment*. Aspek *error* tidak berpengaruh terhadap *usability* aplikasi *fintech payment*. Dan aspek Resiko (*Risk*) berpengaruh positif signifikan terhadap *usability* aplikasi *fintech payment*.

Kata Kunci : *Usability, Fintech Payment*

Article Info

Received date: 5 Oktober 2023

Revised date: 15 Oktober 2023

Accepted date: 25 Oktober 2023

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi saat ini merupakan era yang sangat berbeda dari yang sebelumnya, dimana saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang pesat. Dari kecanggihan teknologi seakan-akan membuat dunia berada dalam genggaman. (Aqnes, 2021). Di Indonesia, terdapat banyak layanan keuangan berbasis aplikasi yang mana kini tengah menjadi primadona dilingkungan masyarakat, yang dikenal dengan sebutan *fintech* (*Financial Technology*). Dengan hadirnya *fintech payment* sebagai inovasi baru dalam dunia teknologi tentu membuat sesuatu menjadi lebih mudah bagi para penggunanya untuk memenuhi segala kebutuhan sehari-hari. (Halimah, 2022).

Beberapa aplikasi-aplikasi *fintech payment* yang ada di Indonesia telah mencapai jumlah pengguna yang banyak saat ini. Dari aplikasi-aplikasi tersebut juga mendapat penilaian rating yang berbeda-beda dari para penggunanya. Dilihat dari ulasan para pengguna beberapa pengguna aplikasi masih banyak mengalami kendala dalam menggunakan aplikasi yang disebabkan karena terjadinya kesalahan dalam menjalankan aplikasi maupun *error* yang terjadi pada aplikasi itu sendiri, atau bahkan berkurangnya saldo secara tiba-tiba tanpa adanya transaksi. Ulasan dari pengguna ini akan menjadi pertimbangan para pengguna dalam menggunakan aplikasi. Kebanyakan penilaian yang kurang memuaskan dari para pengguna aplikasi perangkat *mobile* yang ada disebabkan oleh tingkat *usability* yang rendah. Dengan rendahnya tingkat aspek *usability* dari suatu aplikasi *mobile* dapat menyebabkan mempengaruhi keputusan pengguna untuk menggunakan aplikasi tersebut secara terus menerus atau lebih parahnya membuat pengguna lebih memilih beralih menggunakan aplikasi yang lainnya.

PACMAD (*People At The Center Of Mobile Application Development*) merupakan salah satu metode yang digunakan untuk pengujian *usability* pada aplikasi perangkat lunak. metode PACMAD ini memiliki 7 variabel, yaitu: variabel *effectiveness*, variabel *efficiency*, variabel *learnability*, variabel *memorability*, variabel *satisfaction*, variabel *errors*, dan yang terakhir yaitu variabel *cognitive load*. (Harrison, 2013).

Berdasarkan latar belakang diatas penelitian ini bertujuan untuk mengkaji apakah aspek *effectiveness*, aspek *efficiency*, aspek *satisfaction*, aspek *learnability*, aspek *memorability*, aspek *error*, dan aspek resiko (*risk*) berpengaruh terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment* dengan menggunakan model *People At The Center Of Mobile Application Development* (PACMAD).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang terstruktur dan mengkuantifikasikan data untuk dapat digeneralisasikan. (Agung Widhi Kurniawan, 2016). Penelitian kuantitatif ini dilakukan dengan melakukan teknik. pengumpulan data, interpretasi data, dan penyajian hasil penelitian. Pada tahap ringkasan studi akan didapatkan manfaat dari alat bantu visual seperti gambar, tabel, grafik, atau tampilan lainnya. (Zuhairi, 2016). Melalui penelitian ini peneliti berusaha untuk mendapatkan hasil uji yang lengkap mengenai masing-masing aspek *usability* pada aplikasi *fintech payment*. Populasi dalam penelitian ini ialah para mahasiswa Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang sedang atau pernah menggunakan aplikasi *fintech payment*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Usability

Usability berasal dari kata *usable* yang secara umum memiliki arti yaitu dapat digunakan dengan baik. Sesuatu yang dikatakan berguna dengan baik jika kegagalan dalam penggunaan suatu perangkat lunak dapat diminimalkan atau dihilangkan serta memberi

manfaat kepuasan pada seluruh pengguna perangkat lunak). (Wimmie Handiwidjojo, 2016). Berdasarkan ISO 25010, *usability* disini digunakan untuk menilai sejauh mana produk atau sistem dari suatu perangkat lunak dapat digunakan oleh pengguna tertentu dan untuk mencapai tujuan tertentu. (Wahyuningrum, 2021). *Usability* atau “ketergunaan” adalah tingkat kualitas dari sistem yang mudah dipelajari, mudah digunakan dan mendorong pengguna untuk menggunakan sistem sebagai alat bantu positif dalam menyelesaikan tugas.

Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan pengujian *usability* pada aplikasi *fintech payment* dengan ketujuh aspek *usability* yaitu aspek *effectiveness*, aspek *efficiency*, aspek *satisfaction*, aspek *learnability*, aspek *memorability*, aspek *error*, dan aspek resiko (*Risk*).

a. Aspek *effectiveness*

Pengukuran *effectiveness* adalah seberapa besar alat atau produk dapat membantu pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugasnya berhubungan dengan keberhasilan kemampuan pengguna dalam menggapai tujuannya dengan adanya sistem/aplikasi secara akurat dan komplit.

b. Aspek *efficiency*

Pengukuran aspek *efficiency* berhubungan dengan tingkat efektivitas yang dicapai pengguna dengan banyaknya keuntungan yang didapatkan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

c. Aspek *satisfactio Satisfaction* adalah persepsi pengguna, perasaan, dan pendapat mengenai produk. *Satisfaction* menunjuk kepada seberapa menyenangkan menggunakan aplikasi tersebut.

d. Aspek *learnability*

Pengujian aspek *learnability* digunakan untuk melihat tingkat kemudahan yang dirasakan oleh pengguna aplikasi dalam memahami dan terbiasa dengan sistem aplikasi tersebut.

e. Aspek *memorability*

Aspek *memorability* berkaitan dengan kemampuan pengguna mempertahankan pengetahuannya setelah jangka waktu tertentu dalam menggunakan aplikasi. Kemampuan tersebut diarahkan oleh tata letak desain interface yang relatif tetap.

f. Aspek *error*

Errors didefinisikan sebagai aksi yang tidak menyempurnakan tujuan. *Errors* berkaitan dengan kesalahan-kesalahan yang dibuat oleh yang dilakukan oleh pengguna selama berinteraksi dengan website atau aplikasi tertentu.

g. Aspek resiko (*Risk*)

Risiko dapat didefinisikan sebagai perasaan pengguna tentang ketidakpastian efek buruk yang dapat dihasilkan dari penggunaan aplikasi. Intinya, risiko masih bisa dikendalikan.

Usability Model PACMAD (People at The Center Application Development)

Model PACMAD (*People at The Center Application Development*) digunakan untuk mengatasi kekurangan pada model *usability* yang ada pada saat diterapkan ke aplikasi *mobile*. (Harrison, 2013) Model *usability* PACMAD merupakan gabungan dari model *usability* ISO dan *usability* Nielsen, Tetapi pada model *usability* model PACMAD ditambahkan atribut *cognitive load*.

Tabel 1 Perbandingan Model Usability

Atribut	ISO	NIELSEN	PACMAD
<i>Effectiveness</i>	√		√
<i>Efficiency</i>	√	√	√
<i>Satisfaction</i>	√	√	√
<i>Learnability</i>		√	√
<i>Memorability</i>		√	√

<i>Errors</i>		√	√
<i>Cognitive Load</i>			√

Hal yang membedakan antara atribut Nielsen dan Harrison terletak pada atribut *effectiveness* dan atribut *cognitive load*. Dengan memperhitungkan *cognitive load* sebagai kontribusi utama model PACMAD untuk mengevaluasi *usability* dapat menurunkan dampak penggunaan *mobile*. Atribut *effectiveness* digunakan untuk menjelaskan kemampuan pengguna dalam mencapai tujuan. Sedangkan, atribut *cognitive load* lebih mengarah pada nilai kognitif yang dibutuhkan pengguna saat menjalankan suatu aplikasi. Dalam merancang aplikasi *mobile*, model PACMAD menetapkan ada 3 faktor, yaitu faktor *user*, faktor *task*, dan faktor *context of use*. (Arshaf Saleh, 2015)

Fintech Payment

Fintech payment didefinisikan sebagai inovasi teknologi dalam layanan keuangan yang dapat menghasilkan model-model bisnis, aplikasi, proses atau produk-produk dengan efek material yang terkait dengan penyediaan layanan keuangan. Istilah teknologi keuangan sejatinya digunakan karena teknologi ini paling banyak digunakan di bidang keuangan, walaupun dalam kenyataannya digunakan pula untuk jasa ekonomi dan bisnis lainnya.

Konsep *fintech payment* tersebut mengadaptasi perkembangan teknologi yang dipadukan dengan bidang finansial pada lembaga perbankan, sehingga diharapkan dapat memfasilitasi proses transaksi keuangan yang lebih praktis, modern, meliputi layanan keuangan berbasis digital yang saat ini telah berkembang di Indonesia, yaitu *payment channel system*, *digital banking*, *online digital insurance*, *peer-to-peer (P2P) lending*, serta *crowdfunding*.

Uji Normalitas

Uji ini berguna dalam pemeriksaan apakah variabel noise ataupun residual. Model regresi berdistribusi normal yang dinyatakan sebagai nilai kesalahan yang terdistribusi, selain itu yang baik merupakan yang mempunyai atau terdistribusi normal ataupun mengarah ke normal yang dapat diuji dengan statistika. Pengujian data menerapkan uji normalitas Kolmogorov Smirnov pada program SPSS. yang nantinya dikombinasikan dengan kurva Normal Q-Q Plots. Apabila $p > 0,05$ berarti distribusi model regresi normal. Apabila $p < 0,05$ berarti distribusi model regresi tidak normal.

**Tabel 2 Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,22453495
	Most Extreme Differences	
	Absolute	,082
	Positive	,049
	Negative	-,082
Test Statistic		,082
Asymp. Sig. (2-tailed)		,093 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Dari hasil uji normalitas diatas dapat dilihat bahwa antara variabel independen dan variabel dependen dalam penelitian ini dinyatakan memiliki distribusi normal. Dinyatakan berdistribusi normal karena nilai signifikasinya lebih besar dari 0,05 yaitu $0,093 > 0,05$

Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk memastikan apakah aspek didalam sebuah model regresi ditemukan adanya korelasi diantara variabel independen. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel independen. Suatu model regresi dikatakan bebas dari multikolinearitas jika nilai tolerance $> 0,10$ dan nilai VIF < 10 .

Tabel 3 Hasil Uji Multikolinieritas Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standar dized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	3,918	2,266		1,729	,087		
Aspek Effectiveness	,112	,129	,098	,868	,387	,751	1,331
Aspek Efficiency	-,125	,134	-,111	-,931	,354	,674	1,485
Aspek Satisfaction	-,023	,110	-,025	-,209	,835	,660	1,516
Aspek Learnability	,131	,079	,165	1,659	,100	,959	1,043
Aspek Memorability	,022	,104	,021	,211	,833	,970	1,031
Aspek Error	,044	,120	,039	,365	,716	,832	1,201
Aspek Resiko (Risk)	,394	,128	,326	3,086	,003	,851	1,175

a. Dependent Variable: Usability

Berdasarkan tabel hasil uji multikolinieritas diatas dapat dilihat bahwa semua variabel tidak memiliki masalah multikolinearitas karena nilai tolerance dari masing – masing variabel lebih besar dari 0,10 dan nilai VIF dari masing – masing variabel lebih kecil dari 10, sebagai berikut :

1. Variabel aspek *effectiveness* dengan nilai *tolerance* $0,751 > 0,10$ dan dengan nilai VIF $1,331 < 10$.
2. Variabel aspek *efficiency* dengan nilai *tolerance* $0,674 > 0,10$ dan dengan nilai VIF $1,485 < 10$
3. Variabel aspek *satisfaction* dengan nilai *tolerance* $0,660 > 0,10$ dan dengan nilai VIF $1,516 < 10$

4. Variabel aspek *learnability* dengan nilai *tolerance* $0,959 > 0,10$ dan dengan nilai VIF $1.043 > 10$
5. Variabel aspek *memorability* dengan nilai *tolerance* $0,970 > 0,10$ dan dengan nilai VIF $1.031 > 10$
6. Variabel aspek *error* dengan nilai *tolerance* $0,832 > 0,10$ dan dengan nilai VIF $1.201 > 10$
7. Variabel aspek resiko (*risk*) dengan nilai *tolerance* $0,851 > 0,10$ dan dengan nilai VIF $1.175 > 10$

Uji Heterokedasitas

Uji heterokedasitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual suatu pengamatan ke pengamatan yang lain. Model regresi yang baik adalah yang tidak mengandung heterokedasitas. Untuk menguji ada tidaknya heterokedasitas dapat menggunakan metode Glejser, yang mana dasar pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikansi, jika nilai sig. $> 0,05$ maka tidak terjadi heteroskedastisitas dan sebaliknya jika nilai sig. $< 0,05$ maka terjadi heteroskedastisitas.

**Tabel 4 Hasil Uji Heteroskedastisitas
Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2,812	1,204		2,336	,022
Aspek Effectiveness	-,039	,068	-,065	-,572	,569
Aspek Efficiency	-,081	,071	-,136	-1,139	,258
Aspek Satisfaction	,049	,059	,101	,833	,407
Aspek Learnability	-,114	,042	-,273	-2,723	,008
Aspek Memorability	,071	,055	,127	1,275	,206
Aspek Error	,048	,064	,080	,745	,458
Aspek Resiko (Risk)	,015	,068	,023	,214	,831

a. Dependent Variable: Usability

Berdasarkan tabel hasil uji heterokedasitas diatas dapat dilihat bahwa semua variabel tidak terjadi heteroskedastisitas karena setiap variabel memiliki nilai signifikan lebih dari 0,05 sebagai berikut :

1. Variabel aspek *effectiveness* memiliki nilai signifikan $0,569 > 0,05$.
2. Variabel aspek *efficiency* memiliki nilai signifikan $0,258 > 0,05$
3. Variabel aspek *satisfaction* memiliki nilai signifikan $0,407 > 0,05$
4. Variabel kondisi *learnability* memiliki nilai signifikan $0,008 > 0,05$
5. Variabel kondisi *memorability* memiliki nilai signifikan $0,206 > 0,05$
6. Variabel kondisi *error* memiliki nilai signifikan $0,458 > 0,05$
7. Variabel kondisi resiko (*risk*) memiliki nilai signifikan $0,831 > 0,05$

Analisis Regresi Linear Berganda

Uji regresi linear berganda bertujuan untuk meramalkan nilai pengaruh dua variabel bebas atau lebih terhadap satu variabel terikat. Adapun variabel bebas penelitian ini ialah aspek *effectiveness* (X1), aspek *efficiency* (X2), aspek *satisfaction* (X3), aspek *learnability* (4), aspek *memorability* (X5), aspek *error* (X6), dan aspek resiko (*risk*). Dan variabel terikat pada penelitian ini ialah tingkat *usability* (Y).

Tabel 5 Hasil Uji Regresi Linear Berganda Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3,918	,974		4,021	,000
Aspek Effectiveness	,112	,055	,182	2,019	,046
Aspek Efficiency	,125	,058	,206	2,166	,033
Aspek Satisfaction	,023	,047	,047	,487	,627
Aspek Learnability	,131	,034	,308	3,859	,000
Aspek Memorability	,022	,045	,039	,491	,625
Aspek Error	,044	,052	,073	,849	,398
Aspek Resiko (Risk)	,394	,055	,608	7,177	,000

a. Dependent Variable: Usability

Berdasarkan tabel hasil uji regresi linear berganda diatas, maka didapatkan persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_3 + b_4 X_4 + e$$

$$Y = 3,918 + 0,112 X_1 + 0,125 X_2 + 0,023 X_3 + 0,131 X_4 + 0,022 X_5 + 0,044 X_6 + 0,394 X_7 + e$$

Adapun arti dari persamaan diatas, yaitu sebagai berikut :

1. Nilai konstanta sebesar 3,918 yang artinya jika aspek *effectiveness*, aspek *efficiency*, aspek *satisfaction*, aspek *learnability*, aspek *memorability*, aspek *error*, dan aspek resiko (*risk*) nilainya 0, maka tingkat *usability* pada aplikasi *fintect payment* nilainya sebesar 3,918 (dalam satuan logaritma satuan).
2. Dengan asumsi variabel bebas lainnya memiliki nilai tetap, maka koefisien regresi untuk variabel aspek *effectiveness* adalah 0,112, yang menunjukkan bahwa jika aspek *effectiveness* meningkat satu satuan maka tingkat *usability* akan meningkat sebesar 0,112 satuan.
3. Dengan asumsi variabel bebas lainnya memiliki nilai tetap, maka koefisien regresi untuk variabel aspek *efficiency* adalah 0,125, yang menunjukkan bahwa jika aspek *efficiency* meningkat satu satuan maka tingkat *usability* akan meningkat sebesar 0,125 satuan.
4. Dengan asumsi variabel bebas lainnya memiliki nilai tetap, maka koefisien regresi untuk variabel aspek *satisfaction* adalah 0,023, yang menunjukkan bahwa jika aspek *satisfaction* meningkat satu satuan maka tingkat *usability* akan meningkat sebesar 0,023 satuan.

5. Dengan asumsi variabel bebas lainnya memiliki nilai tetap, maka koefisien regresi untuk variabel aspek *learnability* adalah 0,131, yang menunjukkan bahwa jika aspek *learnability* meningkat satu satuan maka tingkat *usability* akan meningkat sebesar 0,131 satuan.
6. Dengan asumsi variabel bebas lainnya memiliki nilai tetap, maka koefisien regresi untuk variabel aspek *memorability* adalah 0,022, yang menunjukkan bahwa jika aspek *memorability* meningkat satu satuan maka tingkat *usability* akan meningkat sebesar 0,022 satuan.
7. Dengan asumsi variabel bebas lainnya memiliki nilai tetap, maka koefisien regresi untuk variabel aspek *error* adalah 0,044, yang menunjukkan bahwa jika aspek *error* meningkat satu satuan maka tingkat *usability* akan meningkat sebesar 0,044 satuan.
8. Dengan asumsi variabel bebas lainnya memiliki nilai tetap, maka koefisien regresi untuk variabel aspek Resiko (*Risk*) adalah 0,394, yang menunjukkan bahwa jika aspek Resiko (*Risk*) meningkat satu satuan maka tingkat *usability* akan meningkat sebesar 0,394 satuan.

Uji Parsial (T)

Uji t digunakan untuk menguji secara independen hubungan signifikan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) dengan nilai alpha = 0,05 persen. Uji parsial digunakan untuk menguji masing-masing variabel independen untuk melihat apakah berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen (Y) secara parsial. Berikut ini adalah persyaratan tes: $H_0 : \beta_1 : \beta_2 = 0$, artinya secara parsial tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

$H_a : \beta_1 : \beta_2 \neq 0$, artinya secara parsial terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Kriteria pengambilan keputusannya:

Terima H_0 (tolak H_a), apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $Sig\ t > 5\%$.

Tolak H_0 (terima H_a), apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $Sig\ t < 5\%$.

**Tabel 6 Hasil Uji Parsial (T)
Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3,918	,974		4,021	,000
Aspek Effectiveness	,112	,055	,182	2,019	,046
Aspek Efficiency	,125	,058	,206	2,166	,033
Aspek Satisfaction	,023	,047	,047	,487	,627
Aspek Learnability	,131	,034	,308	3,859	,000
Aspek Memorability	,022	,045	,039	,491	,625
Aspek Error	,044	,052	,073	,849	,398
Aspek Resiko (Risk)	,394	,055	,608	7,177	,000

a. Dependent Variable: Usability

Berdasarkan tabel hasil uji parsial (uji T) diatas, maka dapat disimpulkan, sebagai berikut

1. H1 : Ada pengaruh aspek *effectiveness* terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*. Dari tabel hasil uji diatas sig aspek *effectiveness* $0,46 < 0,05$ dan thitung $2,019 >$ ttabel $1,986$. Maka dapat dinyatakan H1 diterima dan Ho ditolak, yang berarti variabel aspek *effectiveness* (X1) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*).
2. H2 : Ada pengaruh aspek *efficiency* terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*. Dari tabel hasil uji diatas sig aspek *efficiency* $0,33 < 0,05$ dan thitung $2,166 >$ ttabel $1,986$. Maka dapat dinyatakan H2 diterima dan Ho ditolak, yang berarti variabel aspek *efficiency* (X2) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*).
3. H3 : Ada pengaruh aspek *satisfaction* terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*. Dari tabel hasil uji diatas sig aspek *satisfaction* $0,46 < 0,05$ dan thitung $2,019 >$ ttabel $1,986$. Maka dapat dinyatakan H3 ditolak dan Ho diterima, yang berarti variabel aspek *satisfaction* (X4) secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*).
4. H4 : Ada pengaruh aspek *learnability* terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*. Dari tabel hasil uji diatas sig aspek *learnability* $0,000 < 0,05$ dan thitung $3,859 >$ ttabel $1,986$. Maka dapat dinyatakan H4 diterima dan Ho ditolak, yang berarti variabel aspek *learnability* (X4) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*).
5. H5 : Ada pengaruh aspek *memorability* terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*. Dari tabel hasil uji diatas sig aspek *memorability* $0,625 < 0,05$ dan thitung $0,491 >$ ttabel $1,986$. Maka dapat dinyatakan H5 ditolak dan Ho diterima, yang berarti variabel aspek *memorability* (X5) secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*).
6. H6 : Ada pengaruh aspek *error* terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*. Dari tabel hasil uji diatas sig aspek *error* $0,398 < 0,05$ dan thitung $0,849 >$ ttabel $1,986$. Maka dapat dinyatakan H6 ditolak dan Ho diterima, yang berarti variabel aspek *error* (X6) secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*).
7. H7 : Ada pengaruh aspek Resiko (*Risk*) terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*. Dari tabel hasil uji diatas sig aspek Resiko (*Risk*) $0,000 < 0,05$ dan thitung $7,177 >$ ttabel $1,986$. Maka dapat dinyatakan H7 diterima dan Ho ditolak, yang berarti variabel aspek Resiko (*Risk*) (X7) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*).

Uji Simultan (F)

Untuk menentukan apakah masing-masing variabel independen memiliki dampak yang substansial terhadap variabel dependen (Y) secara kolektif, uji F dilakukan. Dengan nilai alpha $0,05$, uji F menentukan apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak (5 persen).

$H_0 : 1 : 2 = 0$, yang menunjukkan bahwa variabel bebas (X) tidak berpengaruh terhadap variabel terikat (Y).

$H_a : \beta_1 : \beta_2 \neq 0$, terdapat pengaruh dari variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Kriteria pengambilan keputusannya:

Terima H_0 (tolak H_a), apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $Sig\ t > 5\%$.

Tolak H_0 (terima H_a), apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $Sig\ t < 5\%$.

Tabel 7 Hasil Uji Simultan (F)
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	70,843	7	10,120	10,279	,000 ^b
	Residual	90,584	92	,985		
	Total	161,427	99			

a. Dependent Variable: Usability

b. Predictors: (Constant), Aspek Resiko (Risk), Aspek Learnability, Aspek Memorability, Aspek Effectiveness, Aspek Error, Aspek Efficiency, Aspek Satisfaction

Berdasarkan tabel hasil uji diatas dapat disimpulkan ada pengaruh aspek *effectiveness* (X1), aspek *efficiency* (X2), aspek *satisfaction* (X3), aspek *learnability* (X4), aspek *memorability* (X4), aspek *error* (X6), dan pengaruh aspek resiko (*risk*) (X7) terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*. Yang mana dibuktikan dari nilai sig f $0,000 < 0,05$ dan fhitung $10,279 > f_{tabel} 2,11$.

Koefisien Determinasi (R²)

Koefisien determinasi (R²) mencoba untuk mengukur sejauh mana fluktuasi variabel terkait dapat dijelaskan oleh model. Koefisien determinasi berkisar antara 0 sampai 1.

Tabel 8 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R²)
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,662 ^a	,439	,396	,99227

a. Predictors: (Constant), Aspek Resiko (Risk), Aspek Learnability, Aspek Memorability, Aspek Effectiveness, Aspek Error, Aspek Efficiency, Aspek Satisfaction

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi (R²) diatas, diperoleh nilai R square sebesar 0,439 atau 43,9%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel aspek *effectiveness*, variabel aspek *efficiency*, aspek *satisfaction*, aspek *learnability*, aspek *memorability*, aspek *error*, dan aspek resiko (*risk*) berpengaruh sebesar 43,9% terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment* sedangkan sisanya 56,1% dipengaruhi oleh variabel atau faktor lain diluar penelitian.

PEMBAHASAN

Pengaruh Aspek *effectiveness* terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwasannya aspek *effectiveness* berpengaruh positif terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*. Dimana pada aspek *effectiveness* memiliki thitung $2,019 > 1,986$, dengan tingkat signifikan $0,46 < 0,05$.

Hal ini menunjukkan jika aspek *effectiveness* meningkat maka tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment* akan meningkat juga. Pada uji aspek *effectiveness* pada aplikasi *fintech payment* menunjukkan bahwa aplikasi *fintech payment* telah berhasil memberikan informasi sesuai dengan kebutuhan penggunanya dan juga aplikasi *fintech payment* dapat diakses dengan langkah-langkah yang mudah dimengerti oleh pengguna. Aplikasi *fintech payment* juga telah menyediakan simbol-simbol pada aplikasi yang mudah dikenal oleh penggunanya. Dalam hal ini mempengaruhi terhadap tingkat *usability* aplikasi.

Pengaruh Aspek *efficiency* terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwasannya aspek *efficiency* berpengaruh positif terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*. Dimana pada aspek *effectiveness* memiliki thitung $2,166 > 1,986$, dengan tingkat signifikan $0,33 < 0,05$.

Hal ini menunjukkan jika aspek *efficiency* meningkat maka tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment* akan meningkat juga. Pada uji aspek *efficiency* menunjukkan bahwa aplikasi *fintech payment* merupakan aplikasi yang memberikan kemudahan kepada pengguna. Dalam konteks ini aplikasi *fintech payment* memudahkan pengguna dalam penemuan lokasi yang tepat dalam melakukan sesuatu, misalnya menemukan opsi transfer antar bank, pembelian pulsa, pembayaran listrik dan air, dan opsi lainnya.

Pengaruh Aspek *satisfaction* terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwasannya aspek *satisfaction* tidak berpengaruh positif terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*. Dimana pada aspek *satisfaction* memiliki thitung $0,487 > 1,986$, dengan tingkat signifikan $0,627 < 0,05$.

Sesuai dengan pengertian aspek *satisfaction* yaitu pada pengujian variabel ini mengacu kepada tingkat kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi *fintech payment* ternyata tidak terlalu berpengaruh kepada tingkat *usability* aplikasi. Kenyamanan pengguna ini terkait dengan desain antarmuka dan warna maupun tata letak konten yang disediakan oleh aplikasi. walaupun *desain* termasuk warna dan tata letak konten yang disajikan oleh aplikasi *fintech payment* masih kurang menarik bagi para pengguna tetapi tidak mempengaruhi *usability*-nya.

Pengaruh Aspek *learnability* terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwasannya aspek *learnability* berpengaruh positif terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*. Dimana pada aspek *learnability* memiliki thitung $3,869 > 1,986$, dengan tingkat signifikan $0,000 < 0,05$.

Hal ini menunjukkan jika aspek *learnability* meningkat maka tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment* akan meningkat juga. Pada pengujian aspek *learnability* ini mengarah kepada layanan aplikasi *fintech payment* yang mudah dipelajari oleh penggunanya. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *fintech payment* telah menyediakan isi dan konten informasi yang mudah dipahami oleh pengguna. Dan juga aplikasi *fintech payment* memberikan alur navigasi yang mudah dimengerti oleh pengguna.

Pengaruh Aspek *memorability* terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwasannya aspek *memorability* tidak berpengaruh positif terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*. Dimana pada aspek *memorability* memiliki thitung $0,491 > 1,986$, dengan tingkat signifikan $0,625 < 0,05$. Dimana kemampuan pengguna dalam mengingat penggunaan aplikasi *fintech payment* masih kurang seperti mengingat arah navigasi dan fitur yang disediakan oleh aplikasi *fintech payment* masih rendah, tetapi hal itu tidak mempengaruhi pada tingkat *usability*-nya.

Pengaruh Aspek *error* terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwasannya aspek *error* tidak berpengaruh positif terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*. Dimana pada aspek *error* memiliki thitung $0,849 > 1,986$, dengan tingkat signifikan $0,398 < 0,05$. Pada aspek *error* ini menunjukkan kesalahan yang didapatkan oleh pengguna dalam menggunakan aplikasi tetapi kesalahan yang diberikan aplikasi tidak mempengaruhi tingkat *usability* aplikasi *fintech payment*.

Pengaruh Aspek resiko (*risk*) terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwasannya aspek resiko (*risk*) berpengaruh positif terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*. Dimana pada aspek resiko (*risk*) memiliki thitung $7177 > 1,986$, dengan tingkat signifikan $0,000 < 0,05$.

Hal ini menunjukkan jika aspek resiko (*risk*) meningkat maka tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment* akan meningkat juga. Pada aspek resiko (*risk*) dari kendala yang didapatkan oleh pengguna aplikasi *fintech payment*, dan juga cara penanganan yang diberikan oleh pihak aplikasi yang baik membuat pengguna merasa puas. Hal ini jelas berpengaruh kepada tingkat *usability* aplikasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat diuraikan kesimpulan bahwa pada variabel aspek *effectiveness*, aspek *efficiency*, aspek *learnability*, dan aspek resiko (*risk*) berpengaruh terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*. Hal ini membuktikan bahwa dengan informasi yang telah disediakan oleh aplikasi *fintech payment* sesuai dengan kebutuhan penggunaanya dan kemudahan pengguna dalam mengakses aplikasi dengan langkah-langkah yang mudah dimengerti, isi dan konten informasi yang mudah dipahami oleh pengguna, dan juga cara penanganan yang diberikan oleh pihak aplikasi dalam menangani kendala-kendala maupun keluhan para pengguna aplikasi berpengaruh kepada tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*. Sedangkan pada variabel aspek *satisfaction*, aspek *memorability*, dan aspek *error* tidak berpengaruh terhadap tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*. Hal ini membuktikan bahwa kenyamanan akan desain konten aplikasi yang disediakan oleh aplikasi *fintech payment*, kemampuan mengingat pengguna dalam menggunakan aplikasi dalam jangka waktu tertentu, dan juga kendala-kendala yang didapatkan pengguna saat menggunakan aplikasi tidak berpengaruh kepada tingkat *usability* pada aplikasi *fintech payment*.

Referensi

- Agung Widhi Kurniawan, Z. P. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pindiv Buku.
- Aqnes, S. I. (2021). *Guru Hebat Di Era Milenial*. Indramayu: Abda.
- Arshaf Saleh, R. (2015). Extension Of Pacmad Model For Usability Evaluation Metrics Using Goal Question Metrics (GQM) Approach', *Journal Of Theoretical and Applied Information Technology. Journal of Theoretical and Applied Information Technology*.
- Halimah, S. S. (2022). Perilaku Impluse Buying Generasi Milenial Pada Fintech Ovo Dan Go-pay Perspektif Maqashid Syariah (Studi Mahasiswa Febi Uinsu). *Jurnal Ekonomi, Koperasi, & Kewirausahaan*.
- Harrison, R. D. (2013). Usability Of Mobile Application Literature Riview and Rationate For A New Usability Model. *Journal Ofinteraction Science*.
- Wahyuningrum, T. (2021). *Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak*. Yogyakarta: 2021.
- Wimmie Handiwidjojo, L. E. (2016). Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit). *Jurnal Informatika dan Sistem Komunikasi*.
- Zuhairi. (2016). *Pedoman Penelitian Karya Ilmiah*. Jakarta: Rajawali Pres.