

Analisis Pengguna pada Aplikasi Bank Jago Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM)

Fina Rahmaniar, Fitrianiingsih

Fakultas Sistem Informasi Universitas Gunadarma

E-mail: finarahmaniar10@gmail.com, fitrianiingsih@staff.gunadarma.ac.id

KEYWORD

technology acceptance model; digital banking; good bank.

ABSTRACT

Bank Jago is a digital bank released in 2021, the emergence of the Bank Jago application as a digital bank has received quite a lot of enthusiasm from users of previous digital bank applications so that Bank Jago has become one of the most popular digital banks in the community. This study aims to determine the extent to which the Bank Jago application is accepted by its users as a digital bank application, in order to determine the factors that influence the use of the Bank Jago application. This study uses the technology acceptance model (TAM) with measurement variables Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Attitude Towards Using Technology, and Actual to Use. The results of the study showed that the variables Perceived Usefulness and Perceived Ease of Use have a significant effect on Attitude Towards Using Technology. However, the Attitude Towards Using Technology variable does not have a direct effect on Actual to Use. Most respondents (77%) received the Bank Jago application positively, especially users aged 25-40 years. It was concluded from the research results that the Jago bank application was positively received by its users as a digital bank that facilitates all types of banking transactions.

KATA KUNCI
model penerimaan teknologi; bank digital; bank jago.

ABSTRAK

Bank Jago adalah bank digital yang rilis pada tahun 2021, muncul nya aplikasi bank Jago sebagai bank digital cukup mendapat antusias dari para pemakai aplikasi bank digital sebelumnya sehingga bank Jago menjadi salah satu bank digital paling diminati oleh masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi bank Jago diterima oleh penggunanya sebagai aplikasi bank digital, guna mengetahui faktor yang mempengaruhi penggunaan pada aplikasi bank Jago. Penelitian ini menggunakan technology acceptance model (TAM) dengan variabel pengukuran Perceived Usefulness (kegunaan), Perceived Ease of Use (kemudahan), Attitude Towards Using Technology (sikap), dan Actual to Use (penggunaan sebenarnya). Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use berpengaruh signifikan terhadap Attitude Towards Using Technology. Namun, variabel Attitude Towards

Using Technology tidak memiliki pengaruh langsung terhadap Actual to Use. Sebagian besar responden (77%) menerima aplikasi Bank Jago secara positif, terutama pengguna berusia 25-40 tahun. Disimpulkan dari hasil penelitian bahwa aplikasi bank Jago dapat diterima secara positif dikalangan penggunanya sebagai bank digital yang memudahkan segala jenis transaksi perbankan.

PENDAHULUAN

Bank digital adalah bank yang menyediakan dan menjalankan kegiatan usaha melalui saluran elektronik tanpa kantor fisik selain kantor pusat atau menggunakan kantor fisik terbatas (Ortaköy & Özsürünç, 2019). Bank digital dapat berupa bank baru atau lama yang bertransformasi ke sistem digital (Chanias et al., 2019). Dua tahun belakangan beberapa bank sudah mulai menggeser core bisnisnya menjadi bank digital (digital banking). Bank digital sangat memudahkan nasabah dalam bertransaksi, karena bisa dilakukan secara online tanpa perlu mendatangi mesin ATM untuk bertransaksi dan mendatangi kantor cabang untuk pembukaan rekening (Martins et al., 2014). Bank digital sendiri sudah ada di Indonesia sejak tahun 2016, namun pada tahun 2020 bank digital mulai masuk di Indonesia secara bertahap. Mulai dari bank konvensional yang menggeser core bisnisnya menjadi bank digital sampai beberapa startup yang mulai merintis bisnisnya dibidang digital banking (Yip & Bocken, 2018).

Kemudahan dalam penggunaan aplikasi bank Jago sebagai bank digital merupakan solusi bagi calon nasabah untuk melakukan pembukaan rekening secara online dalam kondisi Covid-19 saat ini (Hradecky et al., 2022). Bank Jago merupakan bank digital baru yang lahir di Indonesia dan sudah menjadi bank digital paling banyak digunakan hanya dalam waktu 1 tahun (Pham et al., 2017). Hal ini perlu dilakukan analisis terhadap penggunaan pada aplikasi bank Jago sehingga dapat diketahui faktor apa yang mempengaruhi penggunaan terhadap aplikasi bank Jago, serta sejauh mana penerimaan aplikasi bank Jago terhadap penggunaannya. Analisis ini juga digunakan untuk mengetahui kalangan mana yang dominan menggunakan aplikasi bank Jago sebagai bank digital, analisis ini akan dilakukan dengan metode Technology Acceptance Model (TAM). TAM merupakan suatu metode yang digunakan untuk memahami faktor yang mempengaruhi diterimanya suatu aplikasi teknologi sistem informasi (Koç et al., 2016).

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk melakukan analisis penerimaan teknologi dengan menggunakan metode TAM. Penelitian Budi Santoso & Edwin Zusrony menganalisis sikap pengguna PayTren Application berbasis Android dengan metode Technology Acceptance Model (TAM) dengan analisis regresi (Wang & Lai, 2020). Hasil dari penelitian yakni semua dimensi TAM berpengaruh positif terhadap Fintech software, kecuali dimensi minat perilaku tidak berpengaruh positif pada Actual to Use Fintech software (Senyo & Osabutey, 2020). Rizki Tri Prasetyo melakukan analisa manfaat dan kemudahan penggunaan google task di lingkungan akademik menggunakan tam. Penelitian ini dibuat untuk mengetahui mengetahui sikap terhadap penerimaan aplikasi Google Task pada siswa SMKN 2 Bandung. Hasil penelitian yaitu menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan mempengaruhi sikap penerimaan dengan nilai korelasi sebesar 0,008 dan persepsi kemanfaatan dan persepsi kegunaan mempengaruhi secara simultan terhadap variabel sikap penerimaan dengan tingkat hubungan R Square sebesar 0,427 atau dalam persentase sebesar 42,7% dan sisanya 0,573 atau dalam persentase 57,3% merupakan pengaruh yang diberikan oleh variabel lain diluar model penelitian ini. Penelitian yang dilakukan Fajar Pradana, Fitri A. Bachtiar dan Bayu Priyambadha menghasilkan suatu penelitian secara empiris,

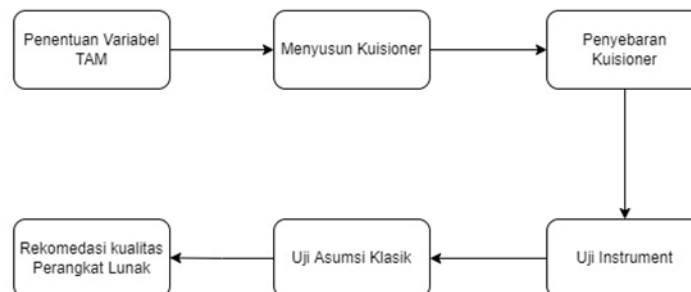
faktor - faktor seperti Perceived Enjoyment berkontribusi terhadap Intention of Engagement. Faktor - faktor perceived usefulness, perceived social influence, perceived enjoyment, dan intention of engagement berkontribusi terhadap E-learning gamification attitude (Abdullah et al., 2016).

Pada penelitian ini, dilakukan analisa untuk mengetahui seberapa besar aplikasi bank Jago diterima oleh masyarakat sebagai aplikasi perbankan secara digital dengan menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan aplikasi Bank Jago oleh pengguna dengan menggunakan kerangka Technology Acceptance Model (TAM). Penelitian ini juga akan mengevaluasi hubungan antara beberapa variabel penting, yaitu Perceived Usefulness (kegunaan), Perceived Ease of Use (kemudahan), Attitude Towards Using Technology (sikap), dan Actual Use (penggunaan sebenarnya) dalam konteks penggunaan aplikasi Bank Jago. Selain itu, penelitian ini berusaha untuk mengetahui tingkat penerimaan aplikasi Bank Jago berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh para pengguna. Berdasarkan hasil penelitian, diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang tepat untuk pengembangan lebih lanjut aplikasi Bank Jago terkait penerimaan pengguna.

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat penting. Secara teoritis, penelitian ini akan memperkaya literatur tentang penerimaan teknologi di sektor perbankan digital, khususnya terkait aplikasi Bank Jago, serta berkontribusi pada pengembangan teori TAM dalam industri perbankan digital. Dari segi praktis, hasil penelitian dapat digunakan oleh pengembang aplikasi Bank Jago untuk memahami faktor-faktor kunci yang memengaruhi penerimaan pengguna, sehingga mereka dapat meningkatkan kualitas dan fitur aplikasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Bagi industri perbankan, penelitian ini dapat menjadi referensi penting bagi bank digital lainnya dalam upaya meningkatkan penerimaan pengguna terhadap aplikasi perbankan mereka, dengan mempertimbangkan faktor-faktor yang relevan. Selain itu, manfaat bagi pengguna adalah terciptanya pengalaman penggunaan aplikasi Bank Jago yang lebih mudah, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui implementasi rekomendasi pengembangan yang diperoleh dari penelitian ini.

METODE

Pada penelitian ini akan diberikan rekomendasi perangkat lunak pada aplikasi bank Jago berdasarkan hasil dari kuisisioner responden yang dianalisis secara penggunaan parameter teori acceptance model seperti yang terlihat pada gambar 1 (Mahmud et al., 2023)



Gambar 1. Bagan Metode Penelitian

Metode penelitian ini terdiri dari tahap awal yaitu Penentuan Variabel TAM. Yang terdiri dari 4 parameter yang digunakan pada penelitian ini, kemudian Lalu dilanjutkan dengan

Pembuatan Kuisisioner dengan indikator pertanyaan yang berkaitan dengan variabel yang akan digunakan pada penelitian ini. Dilakukan Uji Instrument untuk melihat apakah indikator yang digunakan valid dan reliable. Setelah dilakukan Uji Instrument dilakukan tahap Uji Normalitas bertujuan untuk melihat apakah data yang disebarkan terdistribusi dengan baik. Tahap terakhir adalah Rekomendasi kualitas perangkat lunak dengan menganalisa semua variabel yang ditentukan apakah sesuai dengan kriteria metode yang dipakai, maka akan didapatkan hasil dari analisa tersebut berupa rekomendasi kualitas perangkat lunak.

Penentuan Variabel TAM

Peneliti menentukan 4 variabel sebagai parameter yang akan diambil pada penelitian ini yang akan digunakan untuk mengetahui faktor – faktor yang mempengaruhi penerimaan terhadap aplikasi bank Jago. Tahap ini menghasilkan jumlah variabel yang digunakan untuk masalah yang telah ditemukan. Variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah 4 variabel yang tergolong sebagai :

- a. Variabel Independen : variabel Independen pada penelitian ini adalah *perceived usefulness* (kegunaan) dan *perceived ease of use* (kemudahan) yang akan disimbolkan dengan huruf X.
- b. Variabel Dependen : variabel dependen yang digunakan adalah *attitude toward Using Technology* (Sikap) dan *Actual to Use* (Pengguna Sesungguhnya) yang akan disimbolkan dengan huruf Y.

Pembuatan Kuisisioner

Akan dilakukan penyusunan kuisisioner yang berkaitan dengan variabel yang digunakan menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (Scherer et al., 2019). Variabel tersebut akan digunakan guna melakukan analisa penerimaan aplikasi Bank Jago. Pengukuran yang digunakan pada penilaian setiap pertanyaan pada kuisisioner menggunakan skala linkert yakni 1- 5. Kuisisioner akan disebar kepada responden menggunakan google form. Indikator pertanyaan kuisisioner untuk pengguna aplikasi bank Jago dapat dilihat Tabel 1.

Akan ada 4 pertanyaan pada masing – masing variabel maka total dari keseluruhan pertanyaan ada 16 pada kuisisioner. Responden yang terlibat adalah 100 orang pengguna aktif Bank Jago dan telah melakukan minimal 1x transaksi pada aplikasi Bank Jago. Dari 100 orang yang mengisi kuisisioner, akan diolah data untuk menemukan hasil dari penelitian ini. Kuisisioner yang digunakan pada penelitian adalah kuisisioner tertutup yang merupakan kuisisioner berisikan daftar pertanyaan yang sudah disediakan jawaban oleh peneliti.

Tabel 1. Pertanyaan Menggunakan Variabel TAM

Variabel	Indikator / Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
<i>Perceived Usefulness</i> (PU)	PU1	Pembukaan rekening di aplikasi bank Jago sangat cepat				
	PU2	Aplikasi bank Jago memudahkan dalam transaksi				
	PU3	Aplikasi bank Jago membantu dalam mengatur target tabungan				
	PU4	Aplikasi bank Jago membantu dalam mengatur keuangan				
<i>Perceived Ease of Use</i> (PEU)	PEU1	Penggunaan aplikasi bank Jago mudah untuk digunakan				
	PEU2	Aplikasi bank Jago mudah diingat				
	PEU3	Aplikasi bank Jago mudah diakses				
	PEU4	Aplikasi bank Jago mudah dipahami				

Variabel	Indikator / Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
<i>Attitude Toward Using (ATUT)</i>	ATUT1	Menyenangkan menggunakan aplikasi bank Jago				
	ATUT2	Aplikasi bank Jago sangat dibutuhkan dalam bertransaksi				
	ATUT3	Aplikasi bank Jago akan digunakan secara terus menerus dimasa yang akan datang				
	ATUT4	Menggunakan aplikasi bank Jago adalah solusi dalam kemudahan bertransaksi				
<i>Actual to Use (AUT)</i>	AUT1	Aplikasi bank Jago digunakan secara rutin dalam sehari				
	AUT2	Aplikasi bank Jago digunakan untuk membantu produktifitas perbankan				
	AUT3	Menggunakan aplikasi bank Jago sangat puas				
	AUT4	Aplikasi bank Jago akan direkomendasikan kepada teman atau kerabat				

Pada penelitian ini populasi yang diambil adalah pengguna aktif Bank Jago dan pernah melakukan transaksi setidaknya 1x, jumlah pengguna aktif Bank Jago sampai pada tahun 2022 yakni 1.400.000 pengguna . Dari jumlah pengguna yang diketahui akan diambil sampel untuk dilakukan analisa terkait penelitian terhadap pengguna aktif bank Jago. Sample akan ditentukan menggunakan persamaan Slovin, bisa dilihat pada Persamaan 1. Maka akan di dapat jumlah sample:

$$n = \frac{1.400.000}{1+1.400.000(0,10)^2} = 99,99285765 \quad (1)$$

Peneliti menetapkan *margin of error* sebesar 10% yang berarti nilai e = 0,10. Hasil yang didapat pada persamaan 3.1 adalah 99,99285765 jika dibulatkan menjadi 100. Maka jumlah sampel yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu 100 responden. Teknik pengambilan sampel yaitu responden yang telah mengisi kuesioner yang akan dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini mengacu pada jumlahpopulasi yang telah ditentukan.

Penyebaran Kuisisioner

Peneliti akan meminta koresponden untuk mengisi kuisisioner yang akan disebar melalui sosial media. Isi pada kuisisioner peneliti akan meminta responden menjawab data diri seperti Nama, Jenis Kelamin, Usia, dan Pekerjaan, hal ini digunakan sebagai data penelitian pada golongan populasi manakan bank Jago digunakan. Untuk penilaian dari setiap indikator yang sudah ditentukan oleh peneliti dengan nilai 1 – 5 yakni Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Setelah kuisisioner kembali sesuai dengan jumlah 100 responden, maka data akan diolah untuk menentukan hasil dari penelitian dan melihat variabel apa saja yang mempengaruhi pengguna aplikasi Bank Jago serta sejauh mana tingkat kepuasan pengguna sehingga aplikasi bank Jago dapat diterima oleh penggunanya. Peneliti melakukan Uji Instrument yang meliputi uji Validitas dan Uji Reliabilitas terlebih dahulu untuk melihat apakah indikator yang digunakan pada penelitian valid dan reliable.

Uji Instrument

Peneliti akan meminta koresponden untuk mengisi kuisioner yang akan disebar melalui sosial media. Isi pada kuisioner peneliti akan meminta responden menjawab data diri seperti Nama, Jenis Kelamin, Usia, dan Pekerjaan. Untuk penilaian dari setiap indikator yang sudah ditentukan oleh peneliti dengan nilai 1 – 5 yakni Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Setelah kuisioner kembali sesuai dengan jumlah 100 responden, maka data akan diolah untuk menentukan hasil dari penelitian dan melihat variabel apa saja yang mempengaruhi pengguna aplikasi Bank Jago serta sejauh mana tingkat kepuasan pengguna sehingga aplikasi bank Jago dapat diterima oleh penggunanya. Peneliti melakukan Uji Validitas dan Uji Reliabilitas terlebih dahulu untuk melihat apakah indikator yang digunakan pada penelitian valid dan reliable.

Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik meliputi uji normalitas, heteroskedastisitas, multikolinearitas, dan autokorelasi. Pada tahap ini akan dilakukan analisis terhadap data untuk membuktikan hipotesa. Uji asumsi klasik akan, semua uji asumsi klasik dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS.

Rekomendasi Kualitas Perangkat Lunak

Analisis hasil yang didapat dari tanggapan 100 responden pada kuisioner akan mendapatkan rekomendasi kualitas perangkat lunak atau aplikasi pada bank Jago. Hasil akan diperoleh dengan mengolah data kuisioner dengan 4 variabel penentu pada *Technology Accptence Model* , maka akan diperoleh hasil variabel manakah yang menjadi penentu kualitas penggunaan terhadap aplikasi bank Jago. Dengan menganalisa semua variabel yang ditentukan apakah sesuai dengan kriteria metode yang dipakai, maka akan terlihat sejauh mana aplikasi bank Jago dapat diterima oleh penggunanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Responden

Tabel 2 menunjukkan data responden yang telah mengisi kuisioner pada penelitian ini berdasarkan jenis kelamin. Data responden pada Tabel 2 terbagi menjadi 3 kategori yaitu berdasarkan jenis kelamin, profesi, dan usia. Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat hasil presentase dari profil responden, maka dapat disimpulkan :

1. Pada profil responden dalam kategori jenis kelamin dapat diperoleh hasil yaitu laki – laki berjumlah 54 orang atau 54% dan wanita berjumlah 46 orang atau 46% . Berdasarkan data pada tabel 4.1 terlihat bahwa responden dengan jenis kelamin laki - laki memiliki persentase lebih tinggi yakni 58 % dibandingkan persentase responden wanita yakni 48%.
2. Pada kategori profesi dapat diperoleh hasil yaitu pegawai negeri berjumlah 3 orang dengan nilai persentase 3%. Data profesi responden pegawai swasta berjumlah 70 orang dengan nilai persentase 70%. Data profesi responden Wiraswasta berjumlah 9 orang dengan nilai persentase 9%. Dan data profesi responden mahasiswa berjumlah 18 orang dengan persentase 18%. Maka profesi dengan nilai persentase tertinggi pada responden adalah pegawai swasta dengan persentase 70%, dan pegawai negeri mendapat persentase terendah dengan 3%.
3. Pada kategori usia dapat diperoleh hasil yaitu pada usia 25 – 40 tahun dengan nilai persentase 69% atau 69 responden dan pada usia 17 – 24 tahun mendapat persentase sebanyak 28% atau 28 responden lalu pada usia 41 – 56 mendapat persentase sebanyak 3% atau 3 responden. Dapat disimpulkan bahwa dari 100 responden yang mengisi kuisioner penelitian ini, pengguna pada aplikasi bank Jago berada pada usia 25 – 40 tahun.

Tabel 2. Profil Responden

Profil Responden	Jumlah	Presentase
Jenis Kelamin		
Laki - Laki	54	54%
Perempuan	46	46%
Profesi		
PNS	3	3%
Swasta	70	70%
Wiraswasta	9	9%
Mahasiswa	18	18%
Usia		
17 - 24	28	28%
25 - 40	69	69%
41 - 56	3	3%

Analisis Deskriptif Jawaban Responden

Analisis deskriptif dari jawaban responden ini merupakan suatu proses untuk mengetahui tanggapan yang telah diberikan oleh responden terhadap variabel – variabel yang digunakan. Pada penelitian ini, ada 4 variabel yang digunakan yakni *Perceived usefulness* (X_1), *perceived ease of use* (X_2), *attitude toward using* (Y_1) pada *actual to use* (Y_2). Masing – masing variabel memiliki 4 pertanyaan yang kemudian diberi tanggapan oleh responden. Pengukuran data yang digunakan pada penelitian ini yakni Skala Likert, dimana Skala Likert digunakan untuk mengukur suatu persepsi.

Tanggapan responden dari masing – masing variabel memberikan hasil dan solusi pada penelitian ini. Peneliti akan menilai sesuai dengan jumlah persentase dari setiap pertanyaan pada setiap variabel, maka akan diketahui variabel manakah yang berpengaruh pada aplikasi bank Jago berdasarkan jawaban yang diambil dari responden. Tanggapan responden dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Jumlah Tanggapan Responden

Variabel	Sangat Setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat Tidak Setuju
X_1	182	152	12	0
X_2	160	154	11	0
Y_1	134	163	18	0
Y_2	118	170	26	7
Total	594	639	67	7
Presentase (rata – rata)	37%	40%	4%	0%

Berdasarkan Tabel 3 rata – rata presentase dari jawaban Sangat Setuju dan Setuju adalah 37% dan 40% jika kedua nilai tersebut digabungkan maka jawaban positif dari pengguna aplikasi bank Jago adalah 77% sedangkan nilai rata – rata dari jawaban setuju dan tidak setuju adalah 0%

dan 4% maka jika digabungkan jawaban negatif dari pengguna aplikasi bank Jago adalah 4% dan sisanya menjawab netral sebesar 18,31%.

Uji Validitas dan Realibilitas

Uji validitas adalah pengujian yang dilakukan dengan cara membandingkan hasil dari rhitung dengan rtabel (Román-González et al., 2017). Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dikatakan valid sedangkan jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid. Hasil dari uji validitas dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas

Variabel	Indikator	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
<i>Perceived Usefulness</i> (Kegunaan)	PU1	0.868	0.195	Valid
	PU2	0.886	0.195	Valid
	PU3	0.947	0.195	Valid
	PU4	0.917	0.195	Valid
<i>Perceived Ease of Use</i> (Kemudahan)	PEU1	0.923	0.195	Valid
	PEU2	0.953	0.195	Valid
	PEU3	0.927	0.195	Valid
	PEU4	0.901	0.195	Valid
<i>Attitude Toward Using</i> (Sikap)	ATUT1	0.779	0.195	Valid
	ATUT2	0.841	0.195	Valid
	ATUT3	0.792	0.195	Valid
	ATUT4	0.811	0.195	Valid
<i>Actual to Use</i> (Penggunaan sesungguhnya)	AUT1	0.884	0.195	Valid
	AUT2	0.828	0.195	Valid
	AUT3	0.896	0.195	Valid
	AUT4	0.813	0.195	Valid

Pada tabel 4. menunjukkan hasil dari pengujian validitas yang telah dilakukan. Hasil dari r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} . Nilai r_{tabel} diperoleh dengan $n = 100$ pada signifikansi 5% pada distribusi nilai r_{tabel} statistik. Maka di dapat hasil r_{tabel} adalah 0.195 .

Uji realibilitas pada penelitian ini menggunakan Cronbach Alpha (Ursachi et al., 2015). Kuisioner dikatakan realible jika nilai Cronbach Alpha > 0.6 (Wiratna Sujerweni: 2014). Hasil dari uji realibilitas menggunakan Cronbach Alpha dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Realibilitas

Variabel	Nilai Cronbach Alpha	Keterangan
<i>Perceived Usefulness</i> (Kegunaan)	0.926	Realible
<i>Perceived Ease of Use</i> (Kemudahan)	0.943	Realible
<i>Attitude Towards Using</i> (Sikap)	0.819	Realible
<i>Actual to Use</i> (Penggunaan Sebenarnya)	0.877	Realible

Berdasarkan hasil pengujian realibiltas terhadap semua variabel yang digunakan pada penelitian ini menghasilkan nilai *Cronbach Alpha* > 0.6 maka hasil yang didapatkan semua variabel adalah realible, yang berarti indikator kuisioner akan konsisten jika digunakan secara berulang.

Pengujian asumsi klasik juga dilakukan dalam penelitian ini terkait dengan output untuk hasil pengujian regresi linear untuk pengujian keterkaitan data (Boateng et al., 2018). Adapun

pengujian asumsi klasik dengan uji normalitas, uji multikolinearitas dan uji heterokedastisitas. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan one sample kolmogorov smirnov test bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel dependen, variabel independen. Adapun hasil pengujian normalitas variabel *perceived usefulness* (kegunaan), *perceived ease of use* (kemudahan) terhadap *attitude toward using technology* (sikap) dapat dilihat dalam Gambar 2.

		Unstandardized Residual	
N		100	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	2.20898636	
Most Extreme Differences	Absolute	.113	
	Positive	.069	
	Negative	-.113	
Test Statistic		.113	
Asymp. Sig. (2-tailed)		.003 ^c	
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	.146 ^d	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.137
		Upper Bound	.155

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.
 d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 743671174.

Gambar 2. Uji Normalitas (1)

Berdasarkan Gambar 2 hasil pengujian dengan menggunakan nilai residual didapatkan nilai Monte Carlo sig. (2-tailed) yakni 0.146, data dinyatakan dapat terdistribusi normal jika nilai sig.(2-tailed) > 0.05. Maka dapat disimpulkan nilai residual dari variabel *perceived usefulness* (kegunaan), *perceived ease of use* (kemudahan) terhadap *attitude toward using technology* (sikap) berdistribusi normal. Sedangkan pada Gambar 2 Uji normalitas dilakukan pada variabel *perceived usefulness* (kegunaan), *perceived ease of use* (kemudahan), *attitude toward using technology* (sikap) terhadap *actual to use* (penggunaan sebenarnya).

		Unstandardized Residual	
N		100	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	3.26931650	
Most Extreme Differences	Absolute	.120	
	Positive	.084	
	Negative	-.120	
Test Statistic		.120	
Asymp. Sig. (2-tailed)		.001 ^c	
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	.104 ^d	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.096
		Upper Bound	.112

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.
 d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 112562564.

Gambar 3. Uji Normalitas (2)

Berdasarkan Gambar 3 hasil yang didapatkan pada Uji normalitas variabel *perceived usefulness* (kegunaan), *perceived ease of use* (kemudahan), *attitude toward using technology*

(sikap) terhadap *actual to use* (penggunaan sebenarnya) terdistribusi normal. Hasil dari Monte Carlo Sig. (2-tailed) sebesar 0.104 yang berarti nilai ini lebih besar dari 0.05.

Berdasarkan Gambar 4 uji multikolinieritas yang telah dilakukan pada variabel *perceived usefulness* (kegunaan), *perceived ease of use* (kemudahan) terhadap *attitude toward using technology* (sikap) dengan nilai *tolerance* 0.444 dan nilai VIF 2.250 maka hasil yang didapatkan bahwa tidak terjadi gejala multikolinieritas pada variabel independent.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	5.633	1.428		3.943	.000		
	X1	.251	.122	.251	2.061	.042	.444	2.250
	X2	.363	.114	.387	3.173	.002	.444	2.250

a. Dependent Variable: Y1

Collinearity Diagnostics^a

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions		
				(Constant)	X1	X2
1	1	2.976	1.000	.00	.00	.00
	2	.017	13.352	.96	.07	.20
	3	.007	20.483	.04	.93	.80

a. Dependent Variable: Y1

Gambar 4. Uji Multikolinieritas (1)

Berdasarkan Gambar 4 uji multikolinieritas yang telah dilakukan pada variabel *perceived usefulness* (kegunaan), *perceived ease of use* (kemudahan), *attitude toward using technology* (sikap) terhadap *actual to use* (penggunaan sebenarnya) dengan nilai *tolerance* 0.642 dan VIF 2.484 maka hasil yang didapatkan bahwa tidak terjadi gejala multikolinieritas pada variabel independent.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	11.949	2.262		5.284	.000		
	X1	.042	.183	.036	.232	.817	.426	2.349
	X2	.097	.177	.087	.551	.583	.403	2.484
	Y1	.076	.149	.064	.506	.614	.642	1.558

a. Dependent Variable: Y2

Collinearity Diagnostics^a

Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions			
				(Constant)	X1	X2	Y1
1	1	3.962	1.000	.00	.00	.00	.00
	2	.017	15.399	.78	.08	.19	.00
	3	.014	16.771	.17	.08	.04	.98
	4	.007	23.696	.05	.84	.77	.01

a. Dependent Variable: Y2

Gambar 5. Uji Multikolinieritas (2)

Berdasarkan pada Gambar 5 Uji Heteroskedastisitas pada variabel *perceived usefulness* (kegunaan), *perceived ease of use* (kemudahan) terhadap *attitude toward using technology* (sikap) tidak terjadinya heteroskedastisitas karena nilai signifikansi pada variabel independent > 0.05.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.192	.940		.204	.839
	X1	.012	.080	.022	.145	.885
	X2	.075	.075	.151	1.003	.319

a. Dependent Variable: RES_4

Gambar 6. Uji Heteroskedastisitas (1)

Berdasarkan pada Gambar 6 Uji Heteroskedastisitas pada variabel *perceived usefulness* (kegunaan), *perceived ease of use* (kemudahan), *attitude toward using technology* (sikap) terhadap *actual to use* (penggunaan sebenarnya) tidak terjadinya heteroskedastisitas karena nilai signifikansi pada variabel independent > 0.05.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11.949	2.262		5.284	.000
	X1	.042	.183	.036	.232	.817
	X2	.097	.177	.087	.551	.583
	Y1	.076	.149	.064	.506	.614

a. Dependent Variable: Y2

Gambar 7. Uji Heteroskedastisitas (2)

Setelah melakukan uji asumsi klasik, peneliti akan melakukan uji hipotesis untuk membuktikan apakah pernyataan – pernyataan yang terdapat pada penelitian ini dapat ditolak atau diterima. Dalam penelitian terdapat 5 hipotesis, diantaranya :

1. H₁ = Apakah ada pengaruh pada variabel X₁ terhadap Y₁
2. H₂ = Apakah ada pengaruh pada variabel X₂ terhadap Y₁
3. H₃ = Apakah ada pengaruh pada variabel Y₁ terhadap Y₂
4. H₄ = Apakah ada pengaruh pada variabel X₁, X₂ terhadap Y₁ secara simultan
5. H₅ = Apakah ada pengaruh pada variabel X₁, X₂ terhadap Y₁ melalui Y₂

Pada uji hipotesis akan dilakukan 3 tahap lainnya yaitu Uji regresi linier berganda, Uji t, dan Uji f.

Berdasarkan Gambar 8 maka akan di dapat persamaan $Y = 5.633 + 0.251 + 0.363$. Berikut penjelasan dari persamaan uji regresi linier berganda :

1. Nilai a adalah konstanta atau saat keadaan variabel *attitude towards using technology* belum dipengaruhi oleh variabel *perceived usefulness* dan variabel *perceived ease of use*.
2. Nilai b1 (nilai koefisien regresi X1) sebesar 0.251 menunjukkan bahwa variabel *perceived usefulness* memiliki pengaruh positif terhadap *attitude towards using technology* yang berarti setiap kenaikan satuan variabel *perceived usefulness* akan mempengaruhi *attitude towards using technology*.
3. Nilai b2 (nilai koefisine regresi X2) sebesar 0.363 menunjukkan bahwa variabel *perceived ease of use* memiliki pengaruh positif terhadap *attitude towards using technology* yang berarti setiap

kenaikan satuan variabel *perceived ease of use* akan mempengaruhi *attitude towards using technology*.

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	5.633	1.428		3.943	.000
	X1	.251	.122	.251	2.061	.042
	X2	.363	.114	.387	3.173	.002

a. Dependent Variable: Y1

Gambar 8. Hasil Uji regresi linier berganda

Tabel 6. Hasil Uji t dan Uji f

Ket	t _{hitung}	t _{tabel}	sig. t	f _{hitung}	f _{tabel}	sig. f
X1, X2 -> Y1						
X1	2.061	1.984	0.042			
X2	3.061	1.984	0.002	27.074	3.09	0.000
X1, X2, Y1 -> Y2						
X1	2.061	1.984	0.042			
X2	3.061	1.984	0.002			
Y1	0.506	1.984	0.614	0.871	2.7	0.459

Berdasarkan Tabel 6 dapat dilihat hasil dari Uji t dan Uji f, maka untuk uji t dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Nilai t_{hitung} pada variabel *perceived usefulness* 2.061, jika dibandingkan dengan t_{tabel} . 2.061 > 1.984 dan nilai signifikansi pada variabel *perceived usefulness* 0.042 maka $0.042 < 0.05$. Maka ada pengaruh *perceived usefulness* terhadap *attitude towards using technology*.
2. Nilai t_{hitung} pada variabel *perceived ease of use* 0.387, jika dibandingkan dengan t_{tabel} . 0.387 > 1.984 dan nilai signifikansi pada variabel *perceived usefulness* 0.002 maka $0.002 < 0.05$. Maka ada pengaruh *perceived ease of use* terhadap *attitude towards using technology*.
3. Nilai t_{hitung} pada variabel *attitude towards using technology* 0.387, jika dibandingkan dengan t_{tabel} . $0.056 < 1.984$ dan nilai signifikansi pada variabel *attitude towards using technology* 0.002 maka $0.614 > 0.05$. Maka ada pengaruh *attitude towards using technology* terhadap *actual to use*.

Sedangkan untuk hasil dari uji f dapat disimpulkan bahwa nilai f_{hitung} sebesar 27.074 dan nilai signifikansi 0.000 maka hasil yang di dapat $27.074 > 3.09$ dan $0.000 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa variabel *independent* secara simultan berpengaruh terhadap variabel *dependent*. Nilai f_{hitung} sebesar 0.871 dan nilai signifikansi sebesar 0.459 maka hasil perbandingannya adalah $0.871 < 2.70$ dan $0.459 > 0.05$ maka *perceived usefulness*, *perceived ease to use* melalui *attitude towards using* tidak memiliki pengaruh terhadap *actual to use* yang berarti kondisi ini menunjukkan bahwa *perceived usefulness* dan *perceived ease to use* tidak memiliki pengaruh secara tidak langsung terhadap *actual to use* dan *attitude towards using technology* yang diajukan pada penelitian ini tidak sepenuhnya dapat diterima dalam menjelaskan *actual to use*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan maka dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu berdasarkan hasil analisis data 77% menerima dengan baik dan positif terhadap penggunaan aplikasi bank Jago serta responden tersebut setuju untuk memberikan rekomendasi aplikasi bank Jago. Aplikasi bank Jago paling banyak digunakan oleh laki – laki sebanyak 54%, pekerja swasta sebanyak 70% dan pada usia 25 – 40 tahun sebanyak 69%. Perceived usefulness (kegunaan) merupakan variabel berpengaruh dengan nilai responden sebanyak 83.5% yang menjawab Setuju dan Sangat Setuju. Perceived usefulness (kegunaan) dan perceived ease of use (kemudahan) memiliki pengaruh terhadap attitude towards using technology (sikap) yang berarti kegunaan dan kemudahan penggunaan pada aplikasi bank Jago dapat mempengaruhi sikap terhadap penggunaan aplikasi bank Jago. Sedangkan attitude towards using technology (sikap) tidak berpengaruh terhadap actual to use (penggunaan sebenarnya) yang berarti kondisi ini bahwa proposi sikap terhadap penggunaan aplikasi bank Jago tidak berpengaruh dan memiliki dampak positif terhadap penggunaan sebenarnya yang jika disimpulkan bahwa kegunaan, kemudahan, dan sikap terhadap penggunaan aplikasi bank Jago tidak dapat mempengaruhi jumlah waktu yang digunakan untuk interaksi pengguna terhadap penggunanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F., Ward, R., & Ahmed, E. (2016). Investigating the influence of the most commonly used external variables of TAM on students' Perceived Ease of Use (PEOU) and Perceived Usefulness (PU) of e-portfolios. *Computers in Human Behavior*, 63, 75–90.
- Boateng, G. O., Neilands, T. B., Frongillo, E. A., Melgar-Quinonez, H. R., & Young, S. L. (2018). Best practices for developing and validating scales for health, social, and behavioral research: a primer. *Frontiers in Public Health*, 6, 149.
- Chanias, S., Myers, M. D., & Hess, T. (2019). Digital transformation strategy making in pre-digital organizations: The case of a financial services provider. *The Journal of Strategic Information Systems*, 28(1), 17–33.
- Hradecky, D., Kennell, J., Cai, W., & Davidson, R. (2022). Organizational readiness to adopt artificial intelligence in the exhibition sector in Western Europe. *International Journal of Information Management*, 65, 102497.
- Koç, T., Turan, A. H., & Okursoy, A. (2016). Acceptance and usage of a mobile information system in higher education: An empirical study with structural equation modeling. *The International Journal of Management Education*, 14(3), 286–300.
- Mahmud, H., Islam, A. K. M. N., & Mitra, R. K. (2023). What drives managers towards algorithm aversion and how to overcome it? Mitigating the impact of innovation resistance through technology readiness. *Technological Forecasting and Social Change*, 193, 122641.
- Martins, C., Oliveira, T., & Popovič, A. (2014). Understanding the Internet banking adoption: A unified theory of acceptance and use of technology and perceived risk application. *International Journal of Information Management*, 34(1), 1–13.
- Ortaköy, S., & Özsürünç, Z. (2019). The effect of digital channel migration, automation and centralization on the efficiency of operational staff of bank branches. *Procedia Computer Science*, 158, 938–946.
- Pham, T. D., Nghiem, S., & Dwyer, L. (2017). The determinants of Chinese visitors to Australia: A dynamic demand analysis. *Tourism Management*, 63, 268–276.
- Román-González, M., Pérez-González, J.-C., & Jiménez-Fernández, C. (2017). Which cognitive

- abilities underlie computational thinking? Criterion validity of the Computational Thinking Test. *Computers in Human Behavior*, 72, 678–691.
- Scherer, R., Siddiq, F., & Tondeur, J. (2019). The technology acceptance model (TAM): A meta-analytic structural equation modeling approach to explaining teachers' adoption of digital technology in education. *Computers & Education*, 128, 13–35.
- Senyo, P. K., & Osabutey, E. L. C. (2020). Unearthing antecedents to financial inclusion through FinTech innovations. *Technovation*, 98, 102155.
- Ursachi, G., Horodnic, I. A., & Zait, A. (2015). How reliable are measurement scales? External factors with indirect influence on reliability estimators. *Procedia Economics and Finance*, 20, 679–686.
- Wang, J., & Lai, J.-Y. (2020). Exploring innovation diffusion of two-sided mobile payment platforms: A system dynamics approach. *Technological Forecasting and Social Change*, 157, 120088.
- Yip, A. W. H., & Bocken, N. M. P. (2018). Sustainable business model archetypes for the banking industry. *Journal of Cleaner Production*, 174, 150–169.