

THE INFLUENCE OF CONVENIENCE, USEFULNESS AND RISK ON THE INTEREST IN USING FINANCIAL TECHNOLOGY ON DIGITAL TOURISM PAYMENTS INUMENEP REGENCY

PENGARUH KEMUDAHAN, KEMANFAATAN DAN RISIKO TERHADAP MINAT PENGGUNAAN *FINANCIAL TECHNOLOGY* PADA PEMBAYARAN DIGITAL PARIWISATA DI KABUPATEN SUMENEP

Purnama Ardian¹, R Gatot Heru Pranjoto², Samsuki³

Universitas Trunojoyo Madura^{1,2,3}

purnamaardian28@gmail.com¹, gatot.pranjoto@trunojoyo.ac.id²

samsuki@trunojoyo.ac.id³

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of convenience, usefulness and risk on interest in financial technology in using digital payments. The method used in this research is to use a quantitative method by collecting primary data, distributing questionnaires to tourism parties using the random sampling method IBM SPSS Ver. 25 statistical analysis software was used to process the data findings. Multiple linear regression analysis was used to test the research data and factors. The hypothesis of this research is: there is a positive and significant influence of convenience and usefulness on financial technology's interest in using digital payments and there is a negative influence of risk on financial technology's interest in using digital payments. The findings in this research are: 1. The convenience variable has a significant positive effect on financial technology interest in using digital payments. 2. The usability variable has a significant positive effect on financial technology interest in using digital payments. 3. Risk variables have a negative effect on financial technology's interest in digital payments

Keywords: *Financial Technology, Convenience, Benefits, Risks, Interest In Digital Payments, Quantitative*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, dan Risiko Terhadap Minat *Financial Technology* Pada Penggunaan Pembayaran Digital. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kuantitatif dengan mengambil data secara primer, membagikan kuesioner ke pariwisata dengan menggunakan metode *random sampling* IBM SPSS Ver. 25 perangkat lunak analisis statistik digunakan untuk memproses temuan data. Analisis regresi linier berganda digunakan untuk menguji data serta faktor-faktor penelitian. Hipotesis penelitian ini adalah : adanya pengaruh secara positif dan signifikan kemudahan dan kemanfaatan terhadap minat *financial technology* pada penggunaan pembayaran digital dan adanya pengaruh negatif risiko terhadap minat *financial technology* pada penggunaan pembayaran digital. Temuan pada penelitian ini adalah : 1. Variabel kemudahan berpengaruh positif secara signifikan terhadap minat *financial technology* pada penggunaan pembayaran digital. 2. Variabel kemanfaatan berpengaruh positif secara signifikan terhadap minat *financial technology* pada penggunaan pembayaran digital. 3. Variabel risiko berpengaruh negatif terhadap minat *financial technology* pada pembayaran digital.

Kata Kunci: Kemudahan, Kemanfaatan, Risiko, Minat Pembayaran Digital, Kuantitatif.

PENDAHULUAN

Transisi menuju era 5.0 terjadi pada masa perkembangan digital yang semakin kompleks dan memunculkan kemajuan teknologi yang segar. Hal ini terlihat dari betapa mudahnya memperoleh kebutuhan dengan cepat (Arie Setyo Dwi Purnomo & Ramadhani, 2022). Masyarakat kini

sudah memahami betapa berharganya instrumen transaksi nonfisik, yaitu penggunaan uang elektronik. Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 yang merupakan salah satu pendukung rencana Bank Indonesia untuk membangun masyarakat kurang bergantung pada uang tunai di Republik Indonesia

menjadi pendorong berkembangnya uang elektronik. Peradaban yang menggunakan lebih sedikit uang tunai dan lebih banyak teknologi digital untuk melakukan transaksi dikenal sebagai “*less cash society*” (Galuh Octavia, Sari, 2021). Tentunya dengan tersedianya berbagai layanan *fintech* yang mudah, efisien, dan efektif dapat memberikan manfaat bagi banyaknya platform masyarakat yang disediakan *fintech* dengan tujuan untuk memudahkan individu dalam melakukan berbagai aktivitas keuangan. *Financial technology* adalah kemajuan teknis yang diciptakan dalam industri untuk memfasilitasi pelaksanaan berbagai operasi keuangan yang praktis, sederhana, dan efisien. Dijelaskan bahwa kegiatan layanan keuangan digital adalah penggunaan teknologi berbasis seluler atau web dalam kegiatan pembayaran dan layanan sistem keuangan yang dilakukan bekerja sama dengan pihak ketiga dalam kerangka keuangan inklusif, sesuai Surat Edaran Bank Indonesia No.18/22/ DKSP tentang Penyelenggaraan Layanan Keuangan Digital (LKD) (Siswanti, 2022). *Financial technology* sebuah inovasi untuk memudahkan masyarakat untuk bertransaksi secara langsung tidak hanya itu *fintech* guna mempercepat menawarkan untuk masyarakat. Karena kemudahan yang diberikannya, termasuk pengelolaan aset secara cepat, transfer cepat dan pengumpulan uang tunai, pinjaman, dan opsi pembayaran, *fintech* memiliki pengaruh besar terhadap pariwisata (Yuca, 2022). Awal abad ke 21 ditandai dengan munculnya teknologi keuangan yaitu *fintech*, kemajuan teknologi memudahkan pengendalian keuangan, memberikan alternatif pembayaran yang sangat cepat sehingga teknologi ini sangat membantu masyarakat untuk mengembangkan suatu dinasti wisata (Elard, 2023)

Penggunaan *Fintech* dapat memberikan manfaat bagi pariwisata sebagai teknik untuk mempertahankan pariwisata. Beberapa program seperti Gopay, Shopee Pay, OVO, transaksi mobile banking, dan Q-RIS menyediakan akses teknologi pembayaran. Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya, Temuan penelitian menunjukkan bahwa minat menggunakan sistem pembayaran teknologi keuangan dipengaruhi secara positif oleh kemudahan penggunaan, kemanfaatan, dan dipengaruhi negatif pada variabel risiko (Dara, 2020). Risiko adalah ketidakpastian yang dialami pengguna dan menyebabkan mereka kehilangan uang. Minat pengguna dalam mengadopsi teknologi keuangan untuk pembayaran digital akan dipengaruhi oleh risiko ini.

Analisis dan penjelasan mengenai penerimaan individu terhadap penggunaan teknologi sering dilakukan dengan menggunakan teori Technology Acceptability Model (TAM). Variabel persepsi utilitas dan persepsi kemudahan penggunaan digunakan sebagai alat ukur dalam teori Davis 1989 untuk menganalisis penerimaan individu terhadap penggunaan suatu teknologi. Menurut teori ini, terdapat hubungan sebab dan akibat antara keyakinan (kelebihan dan kesederhanaan sistem informasi) dan perilaku yang diperlukan saat mengoperasikan sistem informasi. Paradigma Theory of Planned Behavior (TPB) yang diciptakan oleh Ajzen pada tahun 1991 juga digunakan oleh sejumlah akademisi sebelumnya untuk menjelaskan bagaimana risiko mempengaruhi minat atau keinginan seseorang dalam menggunakan teknologi. Oleh karena itu, Kenyamanan, Kegunaan, dan Risiko digunakan sebagai faktor independen dalam penelitian ini, sedangkan Minat

digunakan sebagai variabel dependen (Patricia, 2021).

Pengguna pertama kali terkena risiko kejahatan dunia maya. Transaksi konsumen rentan terhadap kejahatan cyber yang juga menimbulkan risiko terhadap keamanan data pribadi setiap pengguna. Kebocoran dan penyalahgunaan data pribadi juga dapat merugikan pengguna. Industri *fintech* bergantung pada kepercayaan antara konsumen dan pengembang, jika terjadi pelanggaran data, pemalsuan data, penyalahgunaan data, atau kejadian lainnya, maka kepercayaan ini akan rusak (Nurdin Winda Nur Azizah & Rusli, 2020).

Pemerintah dan sektor komersial bersama-sama membentuk badan pariwisata, yang bertugas mempromosikan dan memperluas pariwisata secara umum dalam skala nasional dan regional (Ryalita & Daerah, 2022). Daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang menarik wisatawan karena kebaruan, daya tarik, dan teknologinya. Daya tarik wisata ada dua macam, yaitu daya tarik wisata alam dan daya tarik non alam. Salah satu faktor utama yang memikat wisatawan untuk datang ke suatu lokasi wisata adalah daya tarik wisata. Karena memanfaatkan teknologi finansial untuk mengunjungi lokasi wisata ini, wisatawan dapat dengan mudah melakukan transaksi di sana (Kusumawidjaya & Gunawijaya, 2023)

Terletak di titik paling timur Pulau Madura, Kabupaten Sumenep menyimpan banyak potensi untuk dikembangkan sebagai destinasi wisata. Kabupaten sumenep memiliki wisata yang menarik dikunjungi yaitu wisata bahari, wisata budaya, dan wisata sejarah serta wisata religi (Basri, 2019). Sejalan dengan itu, promosi potensi wisata yang dimiliki Kabupaten Sumenep juga dipandang penting guna meningkatkan kesejahteraan masyarakat sekaligus

diharapkan mampu menciptakan lapangan kerja bagi masyarakat sekitar para peserta di sektor *fintech* sangat bermanfaat bagi pengunjung dan wisatawan, Saat membayar hotel, membeli tiket masuk objek wisata, dan membeli souvenir, transaksi menjadi lebih sederhana dan mudah bagi wisatawan (Hermanto, Bambang, Suryanto, Tahir, 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh (Arie Setyo Dwi Purnomo & Ramadhani, 2022) menandakan hasil bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan pembayaran digital. *Fintech* Technology memudahkan layanan keuangan bagi penggunaannya. Sebelum teknologi canggih seperti ini, masyarakat melakukan transfer dana, pembayaran token listrik selalu mendatangi teller bank atau mesin ATM untuk melakukan transaksi.

Pada zaman ini masyarakat atau wisatawan dimudahkan untuk bertransaksi secara langsung menggunakan aplikasi atau teknologi keuangan yang dapat memudahkan wisatawan. Dari penjelasan diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan dan Risiko Terhadap Minat Pengguna *Financial Technology* Pada Pembayaran Digital Pariwisata Di Kabupaten Sumenep” tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah kemudahan, kemanfaatan dan risiko berpengaruh terhadap minat pengguna pembayaran digital dalam perkembangan pariwisata di kabupaten sumenep.

Kajian Teori

Financial Technology

Ini adalah inovasi dalam industri keuangan, menurut NDRC (National Digital Research Center). Tentu saja penemuan ini sedikit menggabungkan

teknologi masa kini, dan kehadiran Fitech dapat menghasilkan prosedur transaksi keuangan yang lebih bermanfaat. *Fintech* mengacu pada penggunaan dan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan layanan keuangan seperti pinjaman dan pembayaran. Dalam penjelasan diatas disimpulkan bahwa *Fintech* adalah penggunaan teknologi secara optimal untuk mempertajam, memodifikasi, dan mempercepat banyak bidang layanan keuangan. Layanan keuangan terintegrasi dengan teknologi untuk memudahkan nasabah bertransaksi secara langsung, Oleh karena itu, metode pembayaran, transfer tunai, pinjaman, pengumpulan dana, dan pengelolaan aset dapat diselesaikan dengan cepat (Setiyono & Prapanca, 2021). *Fintech* mengacu pada bisnis yang memanfaatkan teknologi mutakhir dalam industri keuangan, Namun dalam Surat Edaran Nomor 18/22/DKSP disebutkan bahwa pemanfaatan teknologi mobile atau berbasis web dalam kegiatan pelayanan sistem adalah yang dimaksud dengan kegiatan jasa keuangan digital (Indonesia, 2017). Maka tidak heran jika kemudian semua perusahaan, UMKM, dan sektor pariwisata menggunakan *financial technology* untuk mempermudah sebuah transaksi, sehingga dalam penerapan ini terjadi sebuah perkembangan suatu pariwisata dan daya tarik pariwisata untuk didatangkan oleh wisatawan karena layanan yang diberikan sangat bagus. Terdapat 5 jenis fintch yaitu sebagai berikut:

1. *Crowdfunding*

Perkembangan teknologi ini mempermudah masyarakat dalam menghasilkan uang atau memberikan donasi untuk proyek sosial. Salah satu contohnya yaitu: mahasiswa UTM merespon situasi darurat erupsi gunung semeru yang melanda

kabupaten lumajang. Contoh Crowdfunding di indonesia adalah (1) donation based, (2) reward based, (3) equity based, (4) debt based (Yuca, 2022).

2. *Microfinancing*

Salah satu layanan keuangan yang tersedia bagi masyarakat kelas menengah ke bawah untuk membantu keuangan dan kehidupan sehari-hari mereka. Pendekatan semacam ini menawarkan pendanaan untuk bisnis langsung dari pemberi pinjaman. Amarta adalah salah satu contoh bisnis yang menggunakan pembiayaan mikro, perusahaan tersebut berperan sebagai penghubung antar penyedia modal dengan usaha mikro yang ada di pedesaan (Yuca, 2022).

3. P2P(*Peer to peer lending service*)

Salah satu layanan untuk peminjaman uang bagi masyarakat. Masyarakat mudah meminjam uang untuk memenuhi kebutuhannya. Contoh : (1) akseleran, (2) koinworks, (3) investree (Yuca, 2022).

4. *Market comparison*

memfasilitasi perbandingan publik atas berbagai barang keuangan antar penyedia jasa keuangan (Setiyono & Prapanca, 2021).

5. *Digital payment system*

Masyarakat umum sering menggunakan layanan ini untuk melakukan transaksi langsung, yaitu pembayaran seluruh tagihan kredit, pascabayar, kartu kredit, atau token listrik (Yuca, 2022). *Payment gateway* merupakan salah satu jenis *fintech* yang berfungsi sebagai perantara bagi pelanggan dan *e-commerce* yang berfokus pada pembayaran. Contoh *financial technology* yang mendukung *payment* yaitu: (1) BCA, (2) T-Cash, (3) Go-Pay, (4) Ovo.(Setiyono & Prapanca, 2021)

Dalam 5 jenis ini *financial technology* sangat mempermudah masyarakat dalam berbagai jenis keuangan baik dari segi peminjaman, manajemen *asset*, dan pembayaran secara langsung sehingga *financial technology* adalah suatu teknologi yang berhasil dikalangan masyarakat.

Kemanfaatan

keyakinan seseorang bahwa penggunaan teknologi akan meningkatkan efektivitasnya. Pelaku industri pariwisata mengantisipasi keuntungan dengan tetap menerapkan sistem pembayaran teknologi finansial. sejumlah keuntungan dapat anda peroleh dengan memanfaatkan teknologi finansial sistem pembayaran pariwisata, antara lain peningkatan kenyamanan, penghematan biaya, dan penghematan waktu dalam memproses pembayaran.

Pariwisata terlebih dahulu akan mencoba menggunakan *Financial Technology* Sistem Pembayaran untuk mengetahui keuntungan yang dapat dirasakan (Galuh Octavia, Sari, 2021). Setiap orang tentunya akan merasakan manfaat teknologi secara berbeda-beda berdasarkan tingkat keterampilannya dalam mengoperasikan dan memanfaatkannya, oleh karena itu manfaat teknologi akan terbatas jika kemampuan memanfaatkannya juga terbatas (Ii & Pustaka, 2018). Menurut (Davis, 2000) membangun sebuah variabel Empat bagian build berikut memberikan kegunaan:

1. Meningkatkan kinerja pribadi (*Boost Productivity*).
2. Menaikkan tingkat produktivitas pengguna (*Raise Productivity*).
3. Meningkatkan efisiensi kinerja setiap orang (*efficiency*).
4. Menawarkan manfaat kepada konsumen (*Helpful System*).

Kemudahan Penggunaan

Kemudahan Penggunaan diartikan sebagai kepercayaan seseorang dimana jika mereka menggunakan sebuah sistem maka mereka terbebas dari upaya, Berdasarkan bahasanya “ease of use” maka definisi Kemudahan Penggunaan adalah apabila seseorang menganggap bahwa teknologi yang digunakannya mudah digunakan dan memberikan keleluasaan untuk tidak mengeluarkan usaha lebih maka orang tersebut akan menggunakannya konstruk Kemudahan Penggunaan dibentuk berdasarkan empat konstruk item berikut:

1. Jelas dan mudah dimengerti (*clear and understandable*)
2. Tidak dibutuhkan banyak usaha saat berinteraksi dengan sistem (*doesn't require a lot of mental effort*)
3. Mudah digunakan (*easy to use*)
4. Mudah mengoperasikan sistem sesuai dengan keinginan pengguna (*easy to get the system to do what they want it to do*) (Galuh Octavia, Sari, 2021).

Risiko

Risiko dicirikan memiliki dua dimensi: ketidakpastian dan konsekuensi. Risiko adalah kemungkinan diterimanya kenyataan yang tidak diinginkan, yaitu dampak buruk dari suatu kejadian. bahaya adalahantisipasi kerugian, dan karena kerugian dinilai secara subyektif oleh individu, maka bahaya yang lebih tinggi akan terlihat jika kerugiannya lebih besar. Konsep ini membawa pada kesimpulan bahwa risiko merupakan ketidakpuasan seseorang terhadap keuntungan atau kerugian yang dialaminya (Patricia, 2021). Saat menggunakan *Fintech*, pengguna akan diperingatkan akan adanya risiko. Enam kategori dapat digunakan untuk mengkategorikan risiko, termasuk:

1. Ego, sensasi, atau bahaya tubuh yang dialami seseorang akibat

- menggunakan atau membeli suatu produk (*psychology risk*).
2. Risiko finansial: Orang yang membeli atau menggunakan suatu produk mungkin mengalami kesulitan keuangan (*financial risk*).
 3. Risiko Kinerja (risiko fungsional), ketika konsumen mungkin tidak menerima fungsionalitas yang diinginkan dari suatu produk.
 4. Risiko Fisik (*physical risk*), yaitu kerugian yang ditimbulkan suatu produk pada saat digunakan oleh konsumen.
 5. Risiko Sosial (*social risk*), yaitu dampak yang ditimbulkan oleh lingkungan sekitar pengguna pada saat menggunakan suatu produk.

Minat

Minat adalah suatu kecenderungan untuk memiliki keinginan yang kuat terhadap sesuatu. Kata “minat” sendiri mengacu pada ciri linguistik kepribadian yang menggambarkan dorongan atau keinginan yang dirasakan manusia untuk memilih hal-hal tambahan yang sebanding (Siswanti, 2022). Minat adalah perasaan ketertarikan, fokus, dan keinginan seseorang yang tidak terdorong terhadap sesuatu, Minat merupakan sensasi yang memotivasi seseorang untuk melakukan sesuatu atau alasan mengapa ia melakukan sesuatu (Rusmiati, 2017).

Kecenderungan yang kuat terhadap sesuatu disebut minat. Pikiran membangkitkan minat, yang kemudian dapat diekspresikan secara eksternal sebagai aktivitas, orang akan mengevaluasi suatu pilihan menggunakan ide dan perasaannya sebelum mempertimbangkan pilihan dan pilihannya. Pada saat itu, masyarakat akan mengembangkan minat atau kecenderungan terhadap suatu pilihan dan pada saat itulah mereka akan memilih pilihan tersebut. Wisatawan

yang ingin menggunakan teknologi finansial untuk melakukan pembayaran tentu cukup tertarik dengan hal ini (Galuh Octavia, Sari, 2021).

Pariwisata

Manusia berkepentingan dengan pariwisata yang mempunyai banyak segi, antara lain sosiologi, psikologis, ekonomi, ekologi, dan lain sebagainya. Kegiatan yang berkaitan dengan pariwisata yang secara langsung mempengaruhi dan melibatkan masyarakat lokal mempunyai dampak yang beragam.

Kesejahteraan lingkungan akan dipengaruhi oleh pertumbuhan pariwisata, Pariwisata adalah kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan rekreasi. Pariwisata menurut Koen Meyers (2009) adalah segala kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan yang dilakukan untuk bersantai, memuaskan rasa ingin tahu, mengisi waktu luang, atau karena alasan lain. Pariwisata didefinisikan dalam Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 sebagai berbagai kegiatan yang berkaitan dengan pariwisata yang didukung oleh fasilitas dan layanan yang ditawarkan oleh pemerintah daerah, dunia usaha, pemerintah, dan pemerintah daerah. Fasilitas dan pelayanan dapat memberikan daya tarik tersendiri sebagai bagian dari pengembangan UU No. 10/2009 untuk menarik pengunjung datang ke daerah tujuan wisata (Suwena & Widyatmaja, 2017).

Menurut Oka A. Yoeti (1996: 186), fasilitas dapat membantu proses perekonomian berjalan secara efisien sehingga memudahkan masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya. Adapun badan usaha yang membentuk fasilitas pariwisata dijelaskan dalam Pasal 57 yang bentuknya sebagai berikut:

1. Penyediaan Akomodasi.
2. Penyediaan Makanan Dan Minuman.

3. Penyediaan Angkutan Wisata.
4. Penyediaan Sarana Wisata Tirta.
5. Penyelenggara Kawasan Pariwisata.

Penyediaan *Financial technology* yang memudahkan masyarakat untuk bertransaksi (Ir. H. Djuanda, 2018).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pendekatan kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yang mengutamakan pengukuran variabel penelitian guna mengevaluasi gagasan dengan menggunakan perhitungan numerik yang kemudian dianalisis dengan metode statistik. Sementara itu, terdapat hubungan sebab akibat antara sifat dan desain penelitian. Jenis penelitian yang menjelaskan adanya pengaruh antar variabel disebut hubungan sebab akibat (Prof. Dr. Suliyanto, SE, 2017).

Jenis Data

Jenis data kunci yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang dikumpulkan langsung dari tempat penelitian atau objek penelitian. Kuesioner yang menanyakan responden tentang kemudahan dan kemanfaatan serta risiko menggunakan *fintech* digunakan untuk mengumpulkan data. Skala Likert 1–5 poin digunakan dalam penyelidikan ini.

Lokasi Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang disebutkan pada latar belakang, maka penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Sumenep. Karena melimpahnya sumber daya alam yang dimiliki Kabupaten Sumenep, seperti wisata alam, wisata budaya, wisata religi dan wisata sejarah menjadikan Sumenep memiliki potensi yang cukup besar di sektor pariwisata.

Populasi dan sampel

Berdasarkan fokus penelitian yang penulis gunakan maka populasi yang digunakan adalah pariwisata yang berada di Kabupaten Sumenep. Untuk pengambilan sampel pada penelitian ini digunakan metode *random sampling*. Sampel yang dipilih adalah pariwisata yang berada di Kabupaten Sumenep yang berjumlah 30 wisata. Dari ($df = \frac{n}{1+n(0,05^2)}$) Dengan taraf signifikan 0,05 atau 5%

Analisis Data

Data yang terkumpul akan diolah dan dianalisis menggunakan perhitungan statistik software IBM SPSS Ver.25 Untuk menguji variabel pada penelitian menggunakan analisis regresi linear berganda, dan uji data. Hipotesis pada penelitian ini diuji dengan menggunakan perhitungan R² (Koefisien determinasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Deskripsi Sample

Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 30 pariwisata di Kabupaten Sumenep. Adapun sampel penelitian dapat dilihat dari tabel 1 berikut ini.

Tabel 1.

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki – Laki	16	53%
Perempuan	14	47%
Total	30	100%
Umur	Jumlah	Persentase
10 – 22	3	10%
23 – 32	18	60%
33 – 42	4	13%%
43 – 52	3	10%
53 – 65	2	7%
Total	30	100%
Pariwisata	Jumlah	Persentase
Alam	20	67%
Budaya	3	10%
Sejarah	4	13%
Religi	3	10%
Total	30	100%

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa berdasarkan usia mayoritas responden berada diusia dengan rentan 23-32 sebesar 60% (18 orang) dan paling kecil di usia dengan rentan 53-65 sebesar 7% (2 orang). Berdasarkan jenis pariwisata yang berada di Kabupaten Sumenep yang menjadi objek penelitian mayoritas berjenis pariwisata alam dengan persentase 67% (20 wisata).

Uji Validitas

Uji validitas adalah media untuk menghitung alat ukur pertanyaan-pertanyaan yang terkandung pada kuisioner penelitian bisa dikatakan valid atau tidak valid. Untuk menghitung r tabel digunakan rumus $df = N - 2$, di mana $df = 30 - 2 = 28$. (Janna & Herianto, 2021) Pada Tabel 2

Tabel 2.

Variabel	Item Pertanyaan	R TABEL (N-2) = (30-2) = 28	Correlation	Taraf Sig	Ket
Minat Penggunaan (Y)	1	0,361	0,727	0,05	Valid
	2	0,361	0,652	0,05	Valid
	3	0,361	0,681	0,05	Valid
	4	0,361	0,875	0,05	Valid
	5	0,361	0,849	0,05	Valid
	6	0,361	0,746	0,05	Valid
	7	0,361	0,783	0,05	Valid
	8	0,361	0,748	0,05	Valid
Kemudahan Penggunaan (X1)	9	0,361	0,780	0,05	Valid
	10	0,361	0,772	0,05	Valid
	11	0,361	0,616	0,05	Valid
	12	0,361	0,664	0,05	Valid
	13	0,361	0,661	0,05	Valid
	14	0,361	0,785	0,05	Valid
	15	0,361	0,813	0,05	Valid
Kemanfaatan Penggunaan (X2)	16	0,361	0,734	0,05	Valid
	17	0,361	0,714	0,05	Valid
	18	0,361	0,691	0,05	Valid
	19	0,361	0,810	0,05	Valid
	20	0,361	0,607	0,05	Valid
	21	0,361	0,857	0,05	Valid
	22	0,361	0,599	0,05	Valid
Risiko Penggunaan (X3)	23	0,361	0,826	0,05	Valid
	24	0,361	0,665	0,05	Valid
	25	0,361	0,698	0,05	Valid
	26	0,361	0,833	0,05	Valid
Risiko Penggunaan (X3)	27	0,361	0,831	0,05	Valid
	28	0,361	0,797	0,05	Valid
	29	0,361	0,442	0,05	Valid

Uji normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Test Statistic	Sig.	Ket.
0,30	0,168	Normal

Nilai Sig. sebesar 0,168 > 0,05 pada hasil uji normalitas menandakan data penelitian layak untuk digunakan. Dengan ini persyaratan normalitas pada penelitian telah terpenuhi (Nisa, 2020).

Uji Reliabilitas

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Item	Alpha	Batas	Ket
Minat Penggunaan (Y)	8	0,888	0,6	Reliabel
Kemudahan Penggunaan (X1)	8	0,872	0,6	Reliabel
Kemanfaatan Penggunaan (X3)	9	0,894	0,6	Reliabel
Risiko Penggunaan	5	0,798	0,6	Reliabel

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa masing-masing variabel memiliki cronbach Alpha (α) lebih dari 0,6 ($\alpha > 0,6$) yang artinya X=X1, X2, X3, dan Y adalah reliabel. Dengan demikian pengelolaan data dapat dilanjutkan ke jenjang selanjutnya.

Uji Linearitas

Tabel 5. Hasil Uji Linearitas

Variabel	Deflation From Linearity	Ket.
X1 terhadap Y	0,185	Linear
X2 terhadap Y	0,84	Linear
X3 terhadap Y	0,428	Linear

Pada tabel linearitas menunjukan bahwa ketiga variabel independen memiliki nilai signifikansi Defiation From Linearity lebih besar dari 0,05 yang meunjukkan adanya hubungan linear pada variabel penelitian.

Analisis Regresi Linear Berganda

Tabel 6. Hasil Regresi Berganda

Variabel	Koefesien Regresi	Sig.	T
Kemudahan Penggunaan (X1)	0,581	0,002	3,530
Kemanfaatan Penggunaan (X2)	0,391	0,026	2,355
Risiko Penggunaan (X3)	-0,088	0,586	-0,579
Konstanta	1,650		
Adj. R Square	0,826		
Sig F	0,000		
F	46,749		

Merujuk pada tabel 6 didapatkan persamaan sebagai berikut:

$$Y = 1,650 + 0,581X1 + 0,391X2 - 0,088 + e$$

1. Nilai konstanta sebesar 1,650 berarti bahwa jika variabel kemudahan, kemanfaatan, dan risiko memiliki

- nilai nol maka minat penggunaan *financial technology* sebesar 1,650.
2. Koefisien variabel kemudahan penggunaan sebesar 0,581. Melalui hasil perhitungan tersebut menunjukkan besarnya pengaruh variabel kemudahan terhadap variabel minat menggunakan *fintech*. Koefisien regresi menunjukkan hasil positif.
 3. Koefisien variabel kemanfaatan penggunaan sebesar 0,391. Melalui hasil perhitungan tersebut menunjukkan besarnya pengaruh variabel kemanfaatan terhadap variabel minat penggunaan *fintech*. koefisien regresi menunjukkan hasil positif signifikan.
 4. Koefisien variabel risiko penggunaan sebesar -0,088. Melalui hasil perhitungan tersebut menunjukkan penggunaan risiko bernilai negatif sehingga dapat dikatakan variabel risiko berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan *fintech*. semakin tinggi risiko, semakin rendah minat penggunaan *fintech*, Hasil dari perhitungan tersebut mendukung bahwa risiko berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan *fintech*.

Nilai f_{tabel} sebesar 46,749 serta signifikan $0,000 < 0,05$. Uji F dikatakan simultan apabila nilai sig. berada di angka $< 0,05$. Adapun untuk mengetahui hubungan antara variabel kemudahan, kemanfaatan, dan risiko terhadap variabel minat penggunaan *fintech* dilakukan melalui uji R^2 . Sesuai dengan hasil uji determinasi didapatkan nilai $adj\ r\ square$ sebesar 0,826.

Pembahasan

Pengaruh Kemudahan Penggunaan *Financial Technology* Terhadap Minat Penggunaan Pembayaran Digital

Berdasarkan hasil SPSS uji t untuk variabel kemudahan penggunaan (X1)

didapatkan nilai t_{hitung} sebesar $3,530 > t_{tabel}$ 2,056 dan tingkat signifikan $0,002 < 0,05$ yang menandakan adanya pengaruh anatar variabel kemudahan penggunaan (X1) terhadap variabel minat penggunaan (Y).

Sejalan dengan penelitian (Galuh Octavia, Sari, 2021) dengan hasil yang menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan *fintech*. Pada nilai koefisien kemudahan penggunaan mendukung hipotesis (H1) yaitu adanya pengaruh secara positif pada variabel minat penggunaan *fintech*.

Semakin tinggi kemudahan penggunaan maka semakin tinggi pula minat penggunaan *financial technology*. Kecenderungan Frekuensi Variabel Kemudahan Penggunaan adalah tinggi karena pengelola pariwisata menganggap bahwa teknologi yang digunakannya mudah dipahami dan digunakan tanpa banyak usaha sesuai keinginan pengguna. Pengelola pariwisata merasa bahwa tampilan *Financial Technology* Sistem Pembayaran tidak membingungkan dan mudah dipahami cara kerjanya.

Pengaruh Kemanfaatan Penggunaan *Financial Technology* Terhadap Minat Penggunaan Pembayaran Digital

Berdasarkan hasil SPSS uji t untuk variabel kemanfaatan penggunaan (X2) didapatkan nilai t_{hitung} sebesar $2,355 > t_{tabel}$ 2,056 dan tingkat signifikan $0,026 < 0,05$ yang menandakan adanya pengaruh anatar variabel kemanfaatan penggunaan (X2) terhadap variabel minat penggunaan (Y). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Arie Setyo Dwi Purnomo & Ramadhani, 2022) yang menunjukkan kemanfaatan penggunaan berpengaruh secara positif signifikan terhadap minat penggunaan pembayaran digital.

Pada hasil hitung ini menunjukkan mendukung Hipotesis Dua (H2) bahwasanya kemanfaatan penggunaan berpengaruh positif secara signifikan terhadap minat penggunaan pembayaran digital. Semakin tinggi kemanfaatan penggunaan maka semakin tinggi minat penggunaan *fintech*. Kecenderungan Frekuensi Variabel Kebermanfaatan tinggi karena pariwisata merasakan berbagai manfaat seperti meningkatnya kenyamanan, penghematan biaya, maupun penghematan waktu dalam melakukan pembayaran. Pengelola wisata mempercayai bahwa menggunakan *Financial Technology* Sistem Pembayaran dapat menyelesaikan transaksinya dengan lebih cepat dan pengelola wisata bisa mengelola keuangan dengan lebih baik sehingga minat pembayaran digital semakin tinggi.

Pengaruh Risiko Penggunaan *Financial Technology* Terhadap Minat Penggunaan Pembayaran Digital

Berdasarkan hasil SPSS uji t untuk variabel risiko penggunaan (X3) didapatkan nilai t_{hitung} sebesar $-0,579 < t_{tabel}$ 2,056 dan tingkat signifikan $0,586 > 0,05$ yang menandakan variabel risiko tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan *financial technology*. Adapun pengaruhnya bisa dilihat dari kolom t_{hitung} . Besaran pengaruh risiko berdampak negatif untuk minat penggunaan *financial technology* yaitu -0,579.

Semakin tinggi tingkat risiko maka semakin rendah minat penggunaan *financial technology*. Pada kolom t_{hitung} terdapat pengaruh negatif terhadap minat penggunaan *fintech*. Semakin tinggi pengaruh risiko maka semakin rendah pula minat penggunaan *financial technology*, namun bila semakin rendah

pengaruh risiko maka semakin tinggi minat penggunaan *financial technology*. Kecenderungan frekuensi risiko adalah karena pengelola pariwisata masih beranggapan adanya ketidakpastian yang timbul dari *financial technology* seperti penipuan, gangguan jaringan dan aplikasi yang dapat menggagalkan transaksi. Dari hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yaitu (Galuh Octavia, Sari, 2021) yang menyatakan bahwa variabel risiko berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan *financial technology*.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dihasilkan dengan pembahasan dan teknik data yang peneliti lakukan mengenai Kemudahan, Kemanfaatan dan Risiko Terhadap Minat *Financial Technology* Pada Penggunaan Pembayaran Digital Di Kabupaten Sumenep, maka penelitian dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Variabel kemudahan berpengaruh positif signifikan terhadap minat *financial technology* pada penggunaan pembayaran digital dengan t_{hitung} sebesar 3,530 dan nilai sig sebesar 0,002.
2. Variabel kemanfaatan berpengaruh positif signifikan terhadap minat *financial technology* pada penggunaan pembayaran digital dengan nilai t_{hitung} sebesar 2,355 dan nilai sig sebesar 0,026.
3. Variabel risiko berpengaruh negatif terhadap minat *financial technology* pada penggunaan pembayaran digital dengan nilai t_{hitung} sebesar -0,579.

DAFTAR PUSTAKA

Arie Setyo Dwi Purnomo, & Ramadhani, D. D. (2022). Pengaruh Manfaat, Kemudahan terhadap Minat Pemakaian *Financial Technology* Pada Penggunaan Pembayaran

- Digital UMKM di Sumenep. *AKUNTABILITAS: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Ekonomi*, 15(2), 17–30. <https://doi.org/10.35457/akuntabilitas.v15i2.2505>
- Basri, H. (2019). Pengembangan Pariwisata Dalam Peningkatan Ekonomi Masyarakat Di Kabupaten Sumenep. *JURNAL MUQODDIMAH: Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Hummaniora*, 3(2), 57. <https://doi.org/10.31604/jim.v3i2.2019.57-66>
- Dara, S. R. (2020). *Literasi Keuangan Pada Masyarakat di Jakarta*. 2(3), 127–138.
- Davis, F. D. (2000). *1 Electronic copy available at: https://ssrn.com/abstract=4062393*. 186–204.
- Elard, P. D. I. (2023). *The Real Effects of Financial Technology: Marketplace Lending and Personal Bankruptcy* (p. Elsevier B.V.). Elsevier B.V.
- Galuh Octavia, Sari, R. (2021). Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Penggunaan Financial Technology Sistem Pembayaran. 3.
- Hermanto, Bambang, Suryanto, Tahir, R. (2021). Sosialisasi Layanan Financial Technology Bagi Pelaku Industri *Departemen Administrasi Bisnis*, Universitas Padjadjaran. December. <https://doi.org/10.24198/kumawul.a.v4i3.35700>
- Ii, B. A. B., & Pustaka, K. (2018). *bab 2. 1985*, 8–22.
- Indonesia, G. B. (2017). peraturan. *Bab 2*.
- Ir. H. Djuanda. (2018). *Kawasan Wisata Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda (Suatu Kajian Tentang Mobilitas Sosial Masyarakat Sekitarnya. c*, 2–27.
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Kusumawidjaya, E., & Gunawijaya, J. (2023). *Kajian Ethno Wellness Sebagai Daya Tarik Wisata Heritage (Studi Kasus Badui Luar, Banten) | Kusumawidjaya | Khasanah Ilmu - Jurnal Pariwisata Dan Budaya*. 14, 1–8. <https://doi.org/10.31294/khi.v14i1.13794>
- Nisa, K. (2020). Hasil Penelitian dan Pembahasan Kuesioner. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Nurdin Winda Nur Azizah, & Rusli. (2020). Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Finansial Technology (Fintech) Pada Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu. *Jurnal Ilmu Perbankan Dan Keuangan Syariah*, 2(2), 199–222. <https://doi.org/10.24239/jipsya.v2i2.32.198-221>
- Patricia, C. O. S. (2021). No Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas Dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Financial Technology (Fintech). 3(2), 6.
- Prof. Dr. Suliyanto, SE, M. (2017). *Oleh : Tingkatan Penelitian*. 1–39.
- Rusmiati. (2017). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa Ma Al Fattah Sumbermulyo Rusmiati. 1(1), 21–36.
- Ryalita, S., & Daerah, P. (2022). *Pendahuluan Pembangunan daerah merupakan salah satu bagian dari pembangunan nasional yang daerah tersebut dibutuhkan kewenangan yang Sebagai tindak lanjut*

penyelenggaraan otonomi daerah dengan dikeluarkannya dan memenuhi tuntutan reformasi dan antara hubu. 1(4), 135–143.

Setiyono, P. S., & Prapanca. (2021). Financial technology. In *Umsida Press*.

Siswanti, T. (2022). *Jurnal Bisnis dan Akuntansi Unsurya Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma Jurnal Bisnis dan Akuntansi Unsurya. 7(2), 89–105.*

Suwena, I. K., & Widyatmaja, I. G. N. (2017). *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata. 252.*

Yuca, H. (2022). *Capsicum annum L. In Novel Drug Targets with Traditional Herbal Medicines: Scientific and Clinical Evidence (pp. 95–108). https://doi.org/10.1007/978-3-031-07753-1_7*