

ANALISIS PENGARUH TEKNOLOGI FINANSIAL (*FINTECH*) TERHADAP MINAT KONSUMEN GENERASI X DI KOTA KUPANG

Analysis of The Influence of Financial Technology (Fintech) on the Interest of Generation X Consumers in Kupang City

Khanza Soraya Khairiyah Kusnadi^{1,a)}, Christien C. Foenay^{2,b)}, Yuri S. Fa'ah^{3,c)}, Paulina Y. Amtiran^{4,d)}

^{1,2,3,4)}Prodi Manajemen, Fakultas Ekonomi & Bisnis, Universitas Nusa Cendana Kupang, Indonesia

Koresponden : ^{a)} kanzasorayakusnadi@gmail.com, ^{b)} christienfoenay@staf.undana.ac.id,

^{c)} yurifaah@staf.undana.ac.id, ^{d)} paulinaamtiran@staff.undana.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh Financial Technology (*Fintech*) terhadap minat konsumen generasi X di kota Kupang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan teknik analisis deskripsi kuantitatif yang menggunakan alat analisis regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap minat konsumen generasi X, keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat konsumen generasi X, manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat konsumen generasi X, sehingga dapat disimpulkan bahwa keberadaan finansial teknologi memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi keuangan, memastikan keamanan, dan memberikan banyak manfaat bagi generasi X di Kota Kupang.

Kata Kunci : *Fintech*, Kemudahan Penggunaan, Keamanan, Manfaat, Minat Konsumen

PENDAHULUAN

Sektor keuangan mengalami pertumbuhan sejalan dengan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), terutama dalam industri perbankan yang mengandalkan layanan seperti sms banking, mobile banking (m-banking), dan internet banking (i-banking). Industri fintech di Indonesia juga mengalami perkembangan yang beragam, tidak hanya terbatas pada layanan perbankan, tetapi juga meliputi pembayaran, pendanaan, pasar modal, perasuransian, dan layanan pendukung keuangan lainnya. Saat ini, penyelenggara fintech terbanyak di Indonesia adalah pada bidang pembayaran dan pendanaan (Lidya, Rieka, 2019). Arner et al., (2016) menjelaskan bahwa "Istilah fintech mengacu pada penggunaan teknologi untuk memberikan solusi keuangan. Dengan kata lain, fintech adalah implementasi teknologi untuk meningkatkan layanan perbankan dan keuangan. Secara keseluruhan, industri fintech di Indonesia dapat dibagi menjadi tiga kategori utama: Pertama, sistem pembayaran (payment) yang berkembang sebagai alternatif pembayaran non-tunai yang digunakan dalam transaksi dengan merchant, Ke dua, pendanaan/pembiayaan (lending), Ke tiga, fintech lainnya, yang meliputi platform fintech di luar sistem pembayaran dan pendanaan. Munculnya keinginan atau minat dalam penggunaan suatu produk atau layanan dapat mempengaruhi konsumen untuk mencari informasi lebih lanjut, berbagi pengalaman mereka kepada orang lain, serta memberikan informasi tentang cara mereka memperoleh, menggunakan, atau menghapusnya (Istiarni & Hadiprajitno, 2014).

Generasi X merupakan titik temu antara dunia tradisional dan digital, generasi X yang lahir antara pertengahan 1960-an hingga awal 1980-an, menempati posisi unik dalam lanskap teknologi. Mereka tumbuh di era di mana teknologi mulai merambah kehidupan sehari-hari, namun juga memiliki pengalaman hidup di era sebelum digitalisasi sepenuhnya. Generasi X memiliki minat belajar atau rasa ingin tahu yang tinggi, mereka mengandalkan teknologi namun tidak begitu menguasai. Walaupun generasi X tidak sehandal generasi milenial namun dengan minat belajar atau rasa ingin tahu mereka yang tinggi, tak terkecuali dalam sektor keuangan khususnya Financial Technology generasi X menjadi objek penelitian yang menarik untuk diteliti mengenai apa saja yang menjadi faktor penentu generasi X akan mengadopsi suatu sistem oleh sebab itu diperlukan financial technology yang mudah digunakan, menjamin keamanan dan memberi manfaat yang dapat dirasakan langsung oleh generasi X di Kota Kupang.

TINJAUAN PUSTAKA

Kemudahan Penggunaan

Menurut Harrison et al., (2013) kemudahan penggunaan adalah kemampuan suatu aplikasi untuk dimanfaatkan dengan mudah dan peran yang diinginkan atau dimaksudkan diperoleh oleh pengguna. Ketika seseorang semakin meyakini bahwa teknologi dapat digunakan dengan mudah atau dengan usaha yang minim, maka minat orang tersebut untuk menggunakan teknologi juga akan semakin meningkat. Menurut Nursiah (2017) aspek atau indikator yang digunakan dalam menentukan kemudahan penggunaan sebagai berikut:

1. Kemudahan dalam mempelajari
2. Mengerjakan pekerjaan yang diinginkan dengan mudah
3. Kemudahan untuk meningkatkan keterampilan pengguna
4. Mudah digunakan/dioperasikan

Keamanan

Menurut Katon (2020) keamanan merupakan aspek krusial dalam sistem pembayaran mobile. Informasi sensitif yang ditransmisikan selama transaksi mengharuskan adanya perlindungan yang memadai. Pengertian keamanan sendiri merupakan pencegahan terhadap resiko yang dirasakan agar tidak tinggi. Menurut Sareen (2015) aspek atau indikator yang digunakan dalam menentukan keamanan (security) sebagai berikut:

1. Mencakup integritas dan keandalan
2. Otentikasi dan otorisasi
3. Privasi dan kerahasiaan
4. Praktik keamanan
5. Jaminan struktural

Manfaat

Menurut Utami (2017) manfaat adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan suatu sistem akan meningkatkan kinerjanya. Ketika seseorang semakin meyakini bahwa teknologi dapat meningkatkan kinerjanya, maka minat orang tersebut untuk menggunakan teknologi juga akan semakin meningkat. Menurut Nursiah (2017) aspek atau indikator yang digunakan dalam menentukan manfaat sebagai berikut adalah sebagai berikut:

1. Membuat pekerjaan menjadi lebih mudah
2. Bermanfaat (berguna)

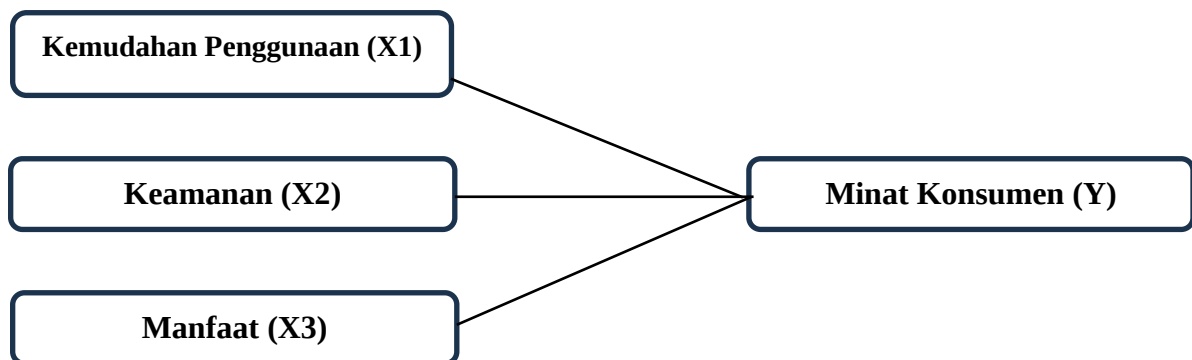
3. Meningkatkan produktivitas
4. Meningkatkan efektivitas
5. Meningkatkan kinerja pekerjaan

Minat Konsumen

Menurut Rozi & Ziyad (2019) minat ialah kecenderungan konsumen untuk memilih merk atau memilih tindakan yang berkaitan terhadap pembelian yang kemungkinan dinilai pada tahap konsumen untuk mengambil keputusan pembelian. Perilaku konsumen adalah proses yang terkait saat seseorang memilih, menggunakan, dan mengatur ide, jasa, atau produk untuk memuaskan keinginan dan kebutuhan. Menurut Venkatesh et al., (2003) aspek atau indikator sebagai penentu langsung terhadap minat menggunakan atau behavioral intention to use adalah sebagai berikut:

1. *Performance expectancy*, tingkat kepercayaan seseorang bahwa penggunaan sistem akan meningkatkan hasil kerjanya
2. *Effort expectancy*, tingkat keterkaitan kemudahan penggunaan sistem
3. *Social Influence*, tingkat kebutuhan yang dirasakan seseorang untuk menggunakan sistem baru
4. *Facilitating conditions*, Sejauh mana seseorang yakin bahwa infrastruktur organisasi dan teknis mendukung penggunaan sistem

Kerangka Berpikir



Gambar 1
Kerangka Berpikir

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner yang disebarkan kepada responden, yaitu konsumen generasi X di Kota Kupang. Skala yang digunakan untuk mengukur jawaban responden adalah skala ordinal, yang memungkinkan penilaian terhadap berbagai aspek terkait fintech. Analisis data dilakukan dengan menggunakan regresi linear berganda untuk mengetahui pengaruh variabel kemudahan penggunaan, keamanan, dan manfaat terhadap minat konsumen. Uji validitas dan reliabilitas juga dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian layak digunakan. Selain itu, pengujian normalitas, multikolinieritas, dan heteroskedastisitas dilakukan untuk memastikan bahwa asumsi regresi terpenuhi. Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang jelas tentang faktor-faktor yang memengaruhi minat konsumen generasi X terhadap teknologi finansial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Tabel 1.
Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	R hitung	R tabel	Keterangan
Kemudahan Penggunaan (X1)	X1.1	0,685	0,197	VALID
	X1.2	0,771	0,197	VALID
	X1.3	0,793	0,197	VALID
	X1.4	0,745	0,197	VALID
	X1.5	0,730	0,197	VALID
	X1.6	0,783	0,197	VALID
	X1.7	0,689	0,197	VALID
	X1.8	0,817	0,197	VALID
	X1.9	0,752	0,197	VALID
	X1.10	0,675	0,197	VALID
	X1.11	0,745	0,197	VALID
	X1.12	0,779	0,197	VALID
Keamanan (X2)	X2.1	0,544	0,197	VALID
	X2.2	0,761	0,197	VALID
	X2.3	0,788	0,197	VALID
	X2.4	0,760	0,197	VALID
	X2.5	0,819	0,197	VALID
	X2.6	0,819	0,197	VALID
	X2.7	0,857	0,197	VALID
	X2.8	0,711	0,197	VALID
	X2.9	0,838	0,197	VALID
	X2.10	0,803	0,197	VALID
	X2.11	0,862	0,197	VALID
	X2.12	0,732	0,197	VALID
	X2.13	0,748	0,197	VALID
	X2.14	0,665	0,197	VALID
	X2.15	0,748	0,197	VALID
Manfaat (X3)	X3.1	0,861	0,197	VALID
	X3.2	0,765	0,197	VALID
	X3.3	0,872	0,197	VALID
	X3.4	0,815	0,197	VALID
	X3.5	0,739	0,197	VALID
	X3.6	0,890	0,197	VALID
	X3.7	0,890	0,197	VALID
	X3.8	0,856	0,197	VALID
	X3.9	0,882	0,197	VALID
	X3.10	0,850	0,197	VALID
	X3.11	0,874	0,197	VALID
	X3.12	0,809	0,197	VALID
	X3.13	0,861	0,197	VALID
	X3.14	0,868	0,197	VALID
	X3.15	0,761	0,197	VALID
	Y.1	0,743	0,197	VALID
	Y.2	0,770	0,197	VALID
	Y.3	0,790	0,197	VALID
	Y.4	0,702	0,197	VALID

Minat Konsumen (Y)	Y.5	0,793	0,197	VALID
	Y.6	0,789	0,197	VALID
	Y.7	0,737	0,197	VALID
	Y.8	0,773	0,197	VALID
	Y.9	0,824	0,197	VALID
	Y.10	0,806	0,197	VALID
	Y.11	0,817	0,197	VALID
	Y.12	0,763	0,197	VALID

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan setiap item yang terdapat dalam Variabel Independent dan Dependent memiliki korelasi person (r hitung) lebih besar dari 0,197 (r tabel) oleh sebab itu dinyatakan valid serta dapat dianalisis.

Uji Reabilitas

Tabel 2.
 Hasil Uji Reabilitas

Variabel	Cronbach alpha	R tabel	Keterangan
Kemudahan Penggunaan (X1)	0,927	0,60	Reliabel
Keamanan (X2)	0,949	0,60	Reliabel
Manfaat (X3)	0,970	0,60	Reliabel
Minat Konsumen (Y)	0,932	0,60	Reliabel

Berdasarkan tabel dapat disimpulkan bahwa setiap Variabel Independent dan Dependent dinyatakan Reliabel dan layak digunakan sebagai alat ukur, dilihat dari tiap nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari kriteria 0,60.

Uji Normalitas

Tabel 3.
 Hasil Uji Normalitas
 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.18964088
Most Extreme Differences	Absolute	.085
	Positive	.043
	Negative	-.085
Test Statistic		.085
Asymp. Sig. (2-tailed)		.074 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil uji di atas nilai menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig 0,074 > 0,05. Sehingga data dinyatakan berdistribusi secara normal.

Uji Multikolinieritas

Tabel 4.
Hasil Uji Multikolinieritas
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	-2.882	4.475		-.644	.521		
	Kemudahan Penggunaan	.427	.099	.355	4.324	.000	.586	1.707
	Keamanan	.169	.070	.192	2.410	.018	.624	1.602
	Manfaat	.322	.077	.372	4.166	.000	.495	2.019

a. Dependent Variable: Minat Konsumen Generasi X

Data di atas menunjukkan nilai VIF <10 serta nilai *Tolerance* >0,10 sehingga data lolos uji multikolinearitas.

Uji Heteroskedastisitas

Tabel 5.
Hasil Uji Multikolinieritas
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.819	2.779		1.374	.173
	Kemudahan Penggunaan	-.071	.061	-.152	-1.164	.247
	Keamanan	-.048	.043	-.140	-1.102	.273
	Manfaat	.090	.048	.268	1.887	.062

a. Dependent Variable: ABS_RES

Data di atas menunjukkan bahwa nilai sig tidak terdapat nilai yang <0,05. Sehingga dapat dinyatakan bahwa tidak terdapat gejala heteroskedastisitas.

Analisis Regresi Linear Berganda

Tabel 6.
Hasil Uji Regresi Linear Berganda
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-2.882	4.475		-.644	.521
	Kemudahan Penggunaan	.427	.099	.355	4.324	.000
	Keamanan	.169	.070	.192	2.410	.018
	Manfaat	.322	.077	.372	4.166	.000

Berdasarkan hasil uji regresi linear berganda, dapat disimpulkan bahwa terdapat arah hubungan positif antara kemudahan penggunaan (X1), keamanan (X2), manfaat (X3) dan minat konsumen (Y).

Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 7.

Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.787 ^a	.620	.608	4.255

a. Predictors: (Constant), Manfaat, Keamanan, Kemudahan Penggunaan

b. Dependent Variable: Minat Konsumen Generasi X

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai *adjusted R Square* (R^2) sebesar 0,608 berarti secara simultan besarnya pengaruh antara variabel kemudahan penggunaan, keamanan dan manfaat terhadap variabel minat konsumen generasi X yaitu sebesar 60,8%. Sedangkan sebesar 39,2% dipengaruhi variabel lain selain variabel kemudahan penggunaan, keamanan dan manfaat.

Uji Parsial (Uji t)

Tabel 8.

Hasil Uji t

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-2.882	4.475		-.644	.521
	Kemudahan Penggunaan	.427	.099	.355	4.324	.000
	Keamanan	.169	.070	.192	2.410	.018
	Manfaat	.322	.077	.372	4.166	.000

a. Dependent Variable: Minat Konsumen Generasi X

Berdasarkan hasil uji T dapat ditarik kesimpulan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Minat Konsumen, keamanan berpengaruh

secara positif dan signifikan terhadap Minat Konsumen dan manfaat berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap Minat Konsumen.

Uji Simultan (Uji F)

Tabel 9.

Hasil Uji F

ANOVA^a

	Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2834.354	3	944.785	52.193	.000 ^b
	Residual	1737.756	96	18.102		
	Total	4572.110	99			

a. Dependent Variable: Minat Konsumen Generasi X

b. Predictors: (Constant), Manfaat, Keamanan, Kemudahan Penggunaan

Berdasarkan hasil uji F dapat ditarik kesimpulan bahwa secara simultan terdapat pengaruh signifikan antara variabel kemudahan penggunaan, keamanan dan manfaat terhadap variabel minat konsumen generasi X.

Pembahasan

Kemudahan penggunaan sangat berdampak bagi minat konsumen generasi X jika konsumen merasa mampu dengan mudah menjalankan financial technology, maka mereka akan memiliki keinginan yang positif pula ketika akan melakukan minat menggunakan financial technology. Keamanan adalah faktor penting dalam membangun hubungan antara financial technology dengan konsumen. Semakin tinggi keamanan yang ditawarkan, mencakup kemampuan untuk melindungi informasi pribadi atau data individu dari kegiatan yang merugikan seperti penipuan maka semakin tinggi minat konsumen generasi X untuk menggunakan sistem tersebut. Financial technology memberikan manfaat dalam transaksi keuangan yang lebih cepat dan efektif bagi konsumen generasi X. Ketika konsumen merasakan kegunaan financial technology maka tingkat minat konsumen semakin tinggi. Financial technology dapat mengotomatiskan banyak proses transaksi keuangan, sehingga membuatnya lebih cepat, mudah, dan hemat waktu bagi pengguna.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap minat konsumen generasi X di Kota Kupang. Ketika konsumen merasa mampu menggunakan teknologi finansial dengan mudah, minat mereka untuk berpartisipasi dalam layanan tersebut meningkat. Selain itu, keamanan juga menjadi faktor penting yang memengaruhi minat konsumen; semakin tinggi tingkat keamanan yang ditawarkan, semakin besar ketertarikan mereka. Manfaat yang dirasakan dari penggunaan teknologi finansial turut berkontribusi pada peningkatan minat, karena konsumen menginginkan efisiensi dalam transaksi keuangan. Secara simultan, ketiga variabel—

kemudahan penggunaan, keamanan, dan manfaat—memiliki pengaruh signifikan terhadap minat konsumen. Penelitian ini menunjukkan bahwa generasi X, meskipun tidak seakrab generasi milenial dengan teknologi, tetap memiliki minat yang tinggi terhadap fintech. Oleh karena itu, penyedia layanan fintech perlu terus meningkatkan aspek-aspek ini untuk menarik lebih banyak konsumen. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pengembangan strategi pemasaran di sektor teknologi finansial.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Pengguna
Saran dari peneliti adalah agar hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan edukasi dan literasi keuangan bagi Generasi X. Peningkatan literasi keuangan dapat membantu Generasi X mengelola keuangan mereka dengan lebih baik dan mencapai tujuan keuangan mereka.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya
Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan membahas faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini serta diharapkan dalam penelitian selanjutnya dapat memperluas objek penelitian dengan mengambil sampel dari generasi lainnya seperti generasi Y dan Z yang merupakan generasi yang lebih menguasai teknologi.

DAFTAR RUJUKAN

- Arner, D. W., Barberis, J. N., & Buckley, R. P. (2016). The Evolution of Fintech: A New Post-Crisis Paradigm? *SSRN Electronic Journal*, October 2018. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2676553>
- Harrison, R., Flood, D., & Duce, D. (2013). Usability of mobile applications: literature review and rationale for a new usability model. *Journal of Interaction Science*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.1186/2194-0827-1-1>
- Istiarni, P. R. D., & Hadiprajitno, P. B. (2014). Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan Dan Kredibilitas Terhadap Minat Penggunaan Berulang Internet Banking Dengan Sikap Penggunaan Sebagai Variabel Intervening. *Diponegoro Journal of Accounting*, 3(2), 1–10. <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/accounting>
- Katon, Y. (2020). Fenomena Cashless Society Dalam Pandemi Covid-19 (Kajian Interaksi Simbolik Pada Generasi Milenial). *Jurnal Signal*, 8(2), 134. <https://doi.org/10.33603/signal.v8i2.3490>
- Lidya, Rieka, S. (2019). Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia. *Jurnal Ekonomi Digital*, 3(2), 21–27.
- Nursiah, N. (2017). Pengaruh Perceived Ease of Use Dan Perceived Usefulness Terhadap Behavior Intention To Use. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, 3(2), 39–47.
- Rozi, F., & Ziyad, M. (2019). Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Kegunaan, Persepsi

- Kemudahan, dan Persepsi Kenyamanan Terhadap Minat Menggunakan Layanan Mobile Banking Bank BTN. *Jurnal Sains Manajemen Dan Kewirausahaan*, 3(2), 92–102. <http://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/jsmk>
- Sareen, M. (2015). *Perceived Security as Trust Indicator Adoption of Internet Banking in a Developing Country: An Empirical Study*. 6(3), 15
- Utami, S. S. (2017). Fakto-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan E-Money (Studi pada Mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta). *Balance*, XIV(2), 29–41.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., B, G., & Davis, F. D. (2003). User Acceptence of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS Quarterly*, Vol. 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.1016/j.inoche.2016.03.015>