

Analisis Faktor Determinan yang Mempengaruhi Adopsi *FinTech* pada (UMKM Bidang *Fashion* di Kabupaten Kolaka)

Indah Cahyani

Universitas Sembilanbelas November Kolaka

Ismanto

Universitas Sembilanbelas November Kolaka

Fitri Kumalasari

Universitas Sembilanbelas November Kolaka

Korespondensi penulis: indahcahyaniindah13@gmail.com

Abstract. *This research aims to determine: (1) the influence of performance expectancy on FinTech adoption in MSMEs in the fashion sector in Kolaka Regency. (2) the influence of effort expectancy on FinTech adoption among MSMEs in the fashion sector in Kolaka Regency. (3) the influence of Social Influences on the adoption of FinTech among MSMEs in the fashion sector in Kolaka Regency. (4) the influence of facilitating conditions on FinTech adoption among MSMEs in the fashion sector in Kolaka Regency. This research uses a quantitative method. Data collection in this research used observation, documentation, and questionnaires. The population of this research is made up of MSMEs in the fashion sector in Kolaka Regency. Meanwhile, the sample for this research was 170. Instrument testing uses validity and reliability tests with SPSS 25.0. The data analysis techniques used in this research are outer model testing and inner model testing with Smartpls 3.0. Based on the research results, it is known that: (1) there is a negative but not significant influence of the performance expectation variable on fintech adoption, as shown by a t-statistic value of 0.776 with a P-value of 0.438. (2) There is a positive and significant influence of the effort expectancy variable on fintech adoption, as shown by a t-statistic value of 8.422 with a P-value of 0.000. (3) There is a positive and significant influence of the effort expectancy variable on fintech adoption, as shown by a t-statistic value of 25,940 and a P-value of 0.000. (4) There is a negative and significant influence of the effort expectancy variable on fintech adoption, as shown by a t-statistic value of 2.810 and a P-value of 0.005.*

Keywords: *performance expectancy, effort expectancy, Social Influence, facilitating conditions and FinTech Adoption.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) pengaruh performance expectancy terhadap adopsi FinTech pada UMKM bidang fashion di Kabupaten Kolaka. (2) pengaruh effort expectancy terhadap adopsi FinTech pada UMKM bidang fashion di Kabupaten Kolaka. (3) pengaruh social influence terhadap adopsi FinTech pada UMKM bidang fashion di Kabupaten Kolaka. (4) pengaruh facilitating conditions terhadap adopsi FinTech pada UMKM bidang fashion di Kabupaten Kolaka. Penelitian ini menggunakan pendekatan dengan metode Kuantitatif. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Observasi, Dokumentasi dan Kuesioner. Populasi penelitian ini adalah UMKM bidang fashion pada Kabupaten Kolaka. Sedangkan sampel penelitian ini berjumlah 170 sampel. Pengujian instrumen menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas dengan SPSS 25.0. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji outer model dan pengujian inner model dengan Smartpls 3.0. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa: (1) terdapat pengaruh negatif namun tidak signifikan antara variabel performance expectancy terhadap Adopsi FinTech yang ditunjukkan nilai t-statistic sebesar 0.776 dengan P-Value sebesar 0.438. (2) terdapat pengaruh Positif dan signifikan antara variabel effort expectancy terhadap Adopsi FinTech yang ditunjukkan nilai t-statistic sebesar 8.422 dengan P-Value sebesar 0.000. (3) terdapat pengaruh Positif dan signifikan antara variabel effort expectancy terhadap Adopsi FinTech yang ditunjukkan nilai t-statistic sebesar 25. 940 dengan P-Value sebesar 0.000. (4) terdapat pengaruh Negatif dan signifikan antara variabel effort expectancy terhadap Adopsi FinTech yang ditunjukkan nilai t-statistic sebesar 2.810 dengan P-Value sebesar 0.005.

Kata Kunci: performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions dan Adopsi FinTech.

LATAR BELAKANG

Seiring dengan berkembangnya era teknologi, masyarakat semakin bergantung pada penggunaan teknologi, unsur sosial, ekonomi dan budaya tidak terlepas dari dampak teknologi (Reskiyana, 2020). Semakin pesatnya teknologi mendorong banyak sektor untuk beralih mengadopsi dan memanfaatkan teknologi untuk mampu bersaing dengan kompetitor lainnya. Salah satu sektor tersebut adalah Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). UMKM adalah usaha yang memiliki nilai aset dari Rp.50.000.000 sampai dengan Rp.500.000.000, serta memiliki omset tahunan sebesar Rp. 300.000.000 sampai Rp. 2.500.000.000. Saat ini persaingan di sektor UMKM sangat ketat karena banyaknya UKM yang berusaha berinovasi untuk dapat memiliki keunggulan bersaing dibandingkan UMKM yang lain (Reskiyana, 2020).

Salah satu upaya inovasi tersebut adalah dengan mengadopsi teknologi Houston (2019). Adopsi teknologi ini bukan hanya pada proses pengelolaan sumber daya manusia dan pemasaran tetapi juga pada proses pengelolaan keuangan seperti pada kebanyakan negara, di Indonesia *FinTech* termasuk sektor yang menarik perhatian dan sangat berkembang pesat sejak awal kehadiran (Davis et al., 2017). Pada tahun 2019 sebanyak 113 *FinTech* di Indonesia yang terdaftar di OJK dengan jumlah terbanyak (OJK, 2019). Pengelolaan keuangan seperti (*FinTech*), Rahmawati et al (2020) *FinTech* adalah singkatan dari *Finansial Technology*, sebuah bentuk layanan finansial berbasis teknologi yang sedang berkembang di dunia (Luckandi, 2018).

Menurut Vanengas *et al* (2016) *Financial Technology* adalah sebuah teknologi yang menggabungkan antara jasa keuangan dengan teknologi. *FinTech* juga merupakan sektor dalam industri keuangan yang menggabungkan teknologi di bidang keuangan untuk memfasilitasi pedagang, interaksi bisnis perusahaan, dan layanan yang diberikan kepada konsumen (Micu, 2016). Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa *FinTech* merupakan layanan teknologi dalam bidang industri yang menggunakan jasa keuangan agar dapat memudahkan para pelaku UMKM. Industri *FinTech* merupakan salah satu metode layanan jasa keuangan yang mulai populer di era digital, oleh karena itu sistem pembayaran berbasis teknologi menjadi salah satu sektor pada industri *FinTech* yang paling berkembang di Indonesia (Muzdalifah *et al*, 2018). Sektor inilah yang paling diharapkan pemerintah dan masyarakat sebagai pengguna untuk mendorong peningkatan akses pada layanan keuangan (Sukman, 2016). *FinTech* dapat berperan sebagai pengantar layanan kepada pengguna yang sebelumnya tidak tercapai oleh institusi atau layanan tradisional yang sudah ada (Luckandi, 2018). *FinTech* juga dapat disebut sebagai sebuah proses pembayaran yang sudah sah tanpa

perlu menggunakan instrumen kertas (Junardi & Sfenrianto, 2015). *FinTech* hadir sebagai pelengkap sistem keuangan yang sudah ada, bukan sebagai pengganti (Luckandi, 2018).

Adopsi *FinTech* pada UMKM di Indonesia saat ini mengalami perkembangan yang signifikan (Lia & Nani, 2020). Hal ini didorong oleh perilaku transaksi secara *online* yang semakin banyak digunakan oleh masyarakat (OJK, 2019). Meskipun telah banyak UMKM yang memanfaatkan *FinTech*, tidak sedikit pula UMKM yang mengalami hambatan dalam proses adopsi *FinTech* ini. Hambatan ini banyak dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti seperti pada kebanyakan negara, di Indonesia *FinTech* termasuk sektor yang menarik perhatian dan sangat berkembang pesat sejak awal kehadirannya (Davis *et al*, 2017). Dengan tidak diperhatikannya UMKM ini, maka dapat menimbulkan tidak berkembangnya bisnis suatu UMKM yang dapat mengakibatkan tidak berhasilnya percepatan pertumbuhan ekonomi yang sudah direncanakan oleh pemerintah, serta tidak ditemukan efisiensi proses bisnis pada bisnis mereka (Hapsari *et al*, 2014). Adapun faktor yang menjadi pertimbangan seseorang ketika memilih melakukan transaksi keuangan misalnya transaksi pembayaran secara *online* (Rif'ah, 2019). Diketahui juga bahwa dewasa telah marak dilakukan masyarakat memilih bertransaksi secara *online* ketika hendak membeli sesuatu (Raihana, 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Gunawan *et al* (2019) mengidentifikasi faktor *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, dan *anxiety* dinyatakan berpengaruh dalam penggunaan *FinTech* oleh UMKM. Hal serupa dilakukan oleh Ramos & Martinez (2016) yang menyimpulkan bahwa *performance expectancy* dan *financial literacy* memberikan pengaruh positif yang signifikan dalam mengadopsi *FinTech*, namun untuk *effort expectancy* tidak dapat dinyatakan atau dikonfirmasi memberikan pengaruh. Kemudian di kemukakan oleh Oliveira *et al* (2016) bahwa *compatibility*, *perceived technology security*, *performance expectations*, *innovativeness*, dan *Social Influence* memberikan efek secara langsung dan tidak langsung yang signifikan atas penggunaan pembayaran secara *online*.

Berdasarkan hasil observasi pada Dinas Perindustrian, Perdagangan, dan Koperasi (DISPERINDAGKOP Kabupaten Kolaka, 2022) menunjukkan bahwa jumlah pelaku UMKM khususnya dibidang *fashion* pada tahun 2021 berjumlah 1.218 UMKM di bidang *fashion* yang tersebar di seluruh Kabupaten Kolaka. Dengan berbagai jenis usaha, mulai dari usaha mikro, usaha kecil, dan usaha menengah.

Tabel 1.1

Jumlah UMKM bidang *fashion* di Kabupaten Kolaka

NO	UMKM	Jumlah
1.	Usaha Mikro	976
2.	Usaha Kecil	242
3.	Usaha Menengah	-
Total		1.218

Sumber: DISPERINDAGKOP Kabupaten Kolaka, 2023

Tabel 1.1 menyajikan jumlah UMKM bidang *fashion* yang ada di Kabupaten Kolaka. Dari hasil wawancara observasi awal yang dilakukan pada salah satu Kepala bidang (Kabid) Dinas Perindustrian, Perdagangan, dan Koperasi Kabupaten kolaka menyatakan bahwa dari 1.218 UMKM di bidang *fashion* salah satu yang tersebar di Kabupaten kolaka hanya sekitar 30% yang menggunakan *FinTech* dalam pembayaran transaksi menggunakan *payment* masih sangat minim, dan dari segi SDM (Sumber Daya Manusia) pengetahuan transaksi tersebut masih sangat kurang dan informasi terkait jasa transaksi melalui *FinTech* ini masih kurang. Maka dalam penelitian ini akan menganalisis faktor-faktor yang membuat UMKM tidak menggunakan fitur *FinTech* dalam transaksi maka perlu untuk menganalisis masalah tersebut sehingga peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **Analisis Faktor yang Mempengaruhi Adopsi *FinTech* pada (UMKM Bidang *Fashion* di Kabupaten Kolaka).**

KAJIAN TEORITIS

UTAUT

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) adalah model terbaru yang di kembangkan oleh Venkatesh *et al* (2003) berdasarkan teori sosial kognitif dengan kombinasi delapan model penelitian terkemuka mengenai penerimaan teknologi informasi (Taiwon & Downe, 2003). Model UTAUT telah terbukti berhasil dari delapan teori penerimaan teknologi yang lain dalam menjelaskan hingga 70% varian pengguna (Taiwon & Downe, 2003; Nasir, 2013). Kedelapan teori terkemuka yang disatukan di dalam UTAUT adalah *theory of reasoned action* (TRA), *technology acceptance model* (TAM), *motivational model* (MM), *theory of planned behavior* (TPB), *combined TAM and TPB*, *model of PC utilization* (MPTU), *innovation diffusion theory* (IDT), dan *social cognitive theory* (SCT). UTAUT terbukti lebih berhasil dibandingkan kedelapan teori yang lain dalam menjelaskan

hingga 70 persen varian pengguna (Venkatesh, *et al.*, 2003). Model UTAUT Venkatesh *et al* (2012). model UTAUT lama memiliki empat kunci konstruksi yaitu: harapan kinerja (*performance expectancy*), harapan usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), dan kondisi fasilitas (*facilitating conditions*) yang memiliki pengaruh terhadap niat perilaku untuk menggunakan teknologi.

1. *Performance expectancy*

Harapan kinerja (*performance expectancy*) adalah sejauh mana seorang individu percaya bahwa menggunakan sistem akan membantu dia untuk mencapai keuntungan dalam pekerjaan atau kegiatan tertentu. *Performance expectancy* diartikan sebagai tingkat manfaat atau keuntungan yang didapatkan oleh konsumen dalam menggunakan teknologi untuk melaksanakan kegiatan mereka sehari-hari. Dalam *performance expectancy*, terdapat 3 sub-variabel. Pertama adalah *usefulness*, yang berarti kegunaan yang diperoleh dalam menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Kedua adalah *quickness* yang merupakan tingkat sebuah teknologi bisa mempercepat pekerjaan yang dilakukan. Terakhir adalah *productivity*, yang didefinisikan sebagai peningkatan produktivitas terkait dalam hal pekerjaan pengguna ketika menggunakan suatu teknologi.

2. *Effort expectancy*

Harapan usaha (*effort expectancy*) adalah tingkat kemudahan terkait dengan penggunaan sistem/teknologi oleh pengguna. Venkatesh (2003) mendefinisikan *effort expectancy* sebagai ukuran pengguna merasakan kemudahan ketika menggunakan teknologi. Terdapat 2 dimensi dalam *effort expectancy*, yaitu *complexity* dan *ease of use*. *Complexity* adalah seberapa rumit sebuah teknologi sulit untuk dipelajari. Sedangkan *ease of use* adalah kemudahan yang dirasakan ketika menggunakan teknologi.

3. *Social influence*

Pengaruh sosial (*social influence*) adalah sejauh mana persepsi seorang bahwa pihak lain percaya bahwa sebaiknya menggunakan sistem/teknologi. Menurut model UTAUT, *social influence* Berupa pengaruh eksternal yang diperoleh seorang individu dari orang-orang yang ada disekitarnya, individu merasakan bahwa orang-orang yang dianggap penting percaya bahwa dia harus menerapkan sistem atau teknologi baru (Venkatesh *et al.*, 2003). Terdapat 2 dimensi dalam *social influence*, yaitu *Social Influence* dan *subjective norm*. *Social Influence* berkaitan dengan tingkat pengaruh orang-orang yang ada di dekat pengguna dalam penggunaan teknologi. Sedangkan *subjective norm* adalah pengaruh orang-orang penting yang berhubungan dengan pengguna terhadap pemakaian teknologi.

4. *Facilitating conditions*

Kondisi fasilitas (*facilitating conditions*) adalah sejauh mana seorang individu percaya bahwa infrastruktur teknis dan organisasi tersedia untuk mendukung pengguna sistem/teknologi (Venkatesh *et al*, 2012; Chang 2012). Terdapat 3 dimensi dari *facilitating condition*, yaitu *resource*, *knowledge*, dan *compatibility*. *Resource* adalah adanya sumber dari luar yang mempengaruhi penggunaan teknologi. *Knowledge* adalah adanya sumber pengetahuan dari luar untuk menggunakan teknologi, dan yang ketiga *compatibility* adalah tingkat kecocokan sistem dengan teknologi yang digunakan saat ini.

Adopsi Fintech

Mukherjee (2015) tentang adopsi *financial technology* di India menyatakan bahwa faktor seperti *facilitating condition* harus menjadi perhatian utama, diikuti oleh *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* (kegunaan yang dirasakan dan kemudahan pengguna yang dirasakan) sebagai faktor dominan yang mempengaruhi adopsi *financial technology*. Bruggink & Mouilleron (2016) menyatakan bahwa *financial technology* (*FinTech*) adalah usaha untuk memfasilitasi inovasi dalam layanan jasa keuangan dengan memanfaatkan teknologi informasi. *FinTech* juga berpotensi untuk menguntungkan berbagai pihak yang berada di dalam industri keuangan karena *FinTech* akan menghadirkan proses transaksi keuangan yang lebih praktis, aman serta modern (Mawarni, 2017).

Salah satu perkembangan teknologi yang menjadi bahan kajian terkini di Indonesia adalah teknologi finansial atau *financial technology* dalam bidang pelayanan (Wiradinata & Setiobudi, 2018). Menurut Dofeitner *et al* (2016) *FinTech* merupakan industri yang bergerak dengan sangat cepat dan dinamis dimana terdapat banyak model bisnis yang berbeda. Secara sederhana *FinTech* dapat diartikan sebagai pemanfaatan perkembangan teknologi informasi untuk meningkatkan layanan di industri keuangan. Menurut definisi yang dijabarkan oleh *National Digital Research Centre* (NDRC) teknologi finansial adalah istilah yang digunakan untuk menyebut suatu inovasi di bidang jasa finansial, di mana istilah tersebut berasal dari kata "*financial*" dan "*technology*" (*FinTech*) yang mengacu pada inovasi finansial dengan sentuhan teknologi modern (Sukma, 2016). Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *FinTech* merupakan pelayanan di bidang sangat menguntungkan bagi pengguna layanan teknologi yang keuangan berbasis teknologi modern. Abrahao *et al* (2016) meneliti tentang adopsi pembayaran secara mobile menggunakan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) di Brazil. Mereka melakukan survey terhadap pengguna dari suatu operator di Brazil yang berpotensi menggunakan pembayaran secara mobile dengan berbagai

tipenya (prabayar, pascabayar, dan lain-lain). Metode sampling digunakan secara non-probabilistik karena kemudahan mengakses data dari operator di atas. Permasalahan yang ditemukan pada penelitian di atas adalah kurangnya sumber daya teknologi yang meliputi *traditional phone* dan *smartphone* di Brazil. Hal lain yang menyebabkan kurangnya adopsi adalah peraturan yang belum selesai terdefiniskan di Brazil (Abrahão *et al*, 2016).

Menurut Campenon (2016) menambahkan bahwa *FinTech* akan memainkan peran penting sebagai *disruptive innovation* dalam jasa keuangan Terdapat beberapa konteks ataupun faktor yang menjadi pondasi kuat dalam pengadopsian sebuah teknologi di suatu industri, mulai dari internal hingga eksternal. Dalam laporan WEF (2019) menjelaskan bahwa Indonesia unggul karena ukuran pasar dan stabilitas makro ekonomi. Indonesia mempunyai budaya bisnis yang dinamis, sistem keuangan yang stabil, dan tingkat adopsi teknologi yang tinggi. Perkembangan dan perubahan global dalam bidang teknologi informasi serta kemajuan perekonomian dapat mempengaruhi kehidupan pelaku bisnis (Amijaya, 2010). Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa *FinTech* merupakan pemanfaatan perkembangan alat pembayaran yang dapat memudahkan pengguna layanan sistem keuangan. Menurut Bank Indonesia (2016) *Financial Technology* memiliki indikator sebagai berikut:

1. *Crowdfunding and peer to peer (P2P) lending* klasifikasi ini berdasarkan fungsi dari platform yaitu sebagai sarana pertemuan pencari modal dan investor di bidang pinjaman. Platform ini menggunakan teknologi informasi terutama internet untuk menyediakan layanan pinjam meminjam uang dengan mudah.
2. *Market aggregator* kategori ini merupakan media yang mengumpulkan dan mengoleksi data finansial ini dari berbagai penyedia data untuk disajikan kepada pengguna. Data finansial ini kemudian dapat digunakan untuk memudahkan pengguna dalam membandingkan dan memilih produk keuangan terbaik.
3. *Risk and investment management* kategori berikut ini merupakan klasifikasi untuk layanan kepada pengguna agar dapat melakukan perencanaan dan mengetahui kondisi keuangan pada setiap saat dan seluruh keadaan.
4. *Payment, settlement, and clearing* layanan *financial technology* pada kategori ini berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pembayaran melalui online dan dapat dilakukan secara cepat.

METODE PENELITIAN

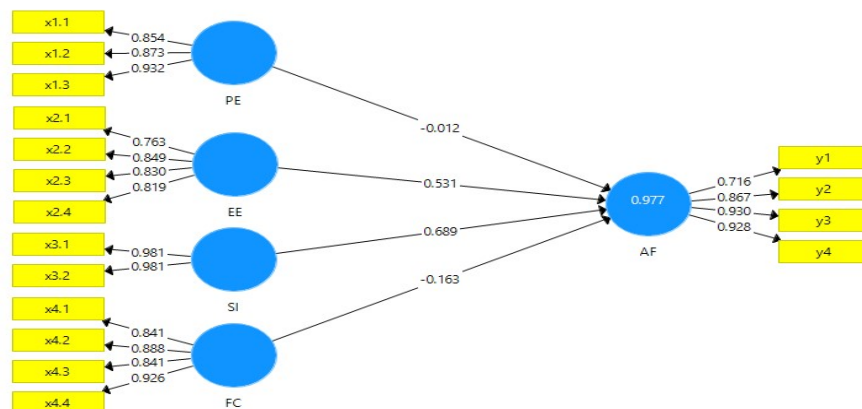
Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian eksplanatori. Menurut Raihan (2017) model penelitian kuantitatif adalah model penelitian yang didasarkan pada falsafah positivisme yaitu ilmu yang dibangun dari empiris, terukur dan teramati menggunakan logika matematika guna menghasilkan generalisasi. Pada umumnya penelitian kuantitatif banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data, serta penampilan dari hasil penelitiannya. Karena data yang diperoleh merupakan data langsung yang dapat dihitung atau dikelola melalui statistik. Penelitian ini dilaksanakan pada UMKM di Kabupaten Kolaka, Provinsi Sulawesi Tenggara.

populasi pada penelitian ini yaitu UMKM bidang *fashion* pada Kabupaten Kolaka. yaitu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Jenis teknik *probability sampling* yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *random* sampling. Adapun penentuan sampel dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan rumus Hair. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus Hair maka diketahui jumlah sampel minimum pada penelitian ini sebanyak 170 orang yang menjadi responden.

HASIL ANALISIS DATA

Pengujian Model Pengukuran (*Outer Model*)

Dengan menggunakan metode *PLS Algorithm* pada aplikasi *SmartPLS 3.0* didapatkan hasil nilai uji dari masing-masing item pernyataan yang digunakan, dapat dilihat pada gambar di bawah:



Gambar 4.1 Output PLS Algorithm

Uji Koefisien Determinan *R-Square*

Analisis varian merupakan pengujian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel dalam hal ini variabel independen. Adapun nilai dari analisis varian (R^2) atau uji determinasi yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.1 Nilai *R-Square*

Variabel	<i>R-Square</i>
Adopsi <i>FinTech</i> (Y)	0.977

(Sumber: Data Diolah menggunakan PLS 3,2023)

Dari tabel 4.1 diatas menunjukkan nilai *R-Square* konstruk adopsi *FinTech* sebesar **0.977** atau 97,7 % yang di mana nilai tersebut masuk dalam kategori Kuat karena menurut Chin (1998) nilai *R-Square* diatas 67% dikatakan kuat, nilai diatas 33% dikatakan sedang dan dibawah 33% dikatakan lemah. Berdasarkan gambar 4.12 nilai *R-Square* Adopsi *FinTech* dipengaruhi oleh variabel *effort expectancy*, *facilitating condition*, *performance expectancy*, dan *social influence* dengan nilai hubungan kausalitasnya masing-masing *effort expectancy* sebesar 0.531, *facilitating condition* sebesar -0.163, *performance expectancy* sebesar -0.012 dan *social influence* sebesar 0.689 yang memberikan dampak pada UMKM *fashion* yang menggunakan *FinTech*

Pengujian Hipotesis (*Path Coefficient*)

Path coefficient dilakukan dengan tujuan untuk memperkuat hubungan antar konstruk dalam setiap hipotesis. *Path coefficient* dilakukan pengujian dengan menggunakan PLS *Boothstrapping* dengan melihat *P-Values* variabel independen terhadap variabel dependen. Menurut Abdillah & Jogiyanto (2015:197) ketentuan *rule of thumb* yang dipakai dalam sebuah penelitian adalah *T-Statistic* > 1,64 dengan taraf signifikansi *P-Values* atau nilai probabilitas < 0,05 dan bernilai positif. Hasil *path coefficient* pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.2 Nilai *Path Coefficient*

Hipotesis	Original Sample Estimate (O)	Mean of Sub Sample (M)	Standar Deviation (STEDEV)	T-Statistic (IO/STDEV)	P Values
PE -> AF	-0.012	-0.010	0.015	0.776	0.438
EE -> AF	0.531	0.537	0.063	8.422	0.000
SI -> AF	0.689	0.689	0.027	25.940	0.000
FC -> AF	-0.163	-0.170	0.058	2.810	0.005
PE -> AF	-0.012	-0.010	0.015	0.776	0.438

PEMBAHASAN

Performance expectancy* berpengaruh terhadap Adopsi *FinTech

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan analisis jalur tentang pengaruh *performance expectancy* terhadap Adopsi *FinTech* di ketahui bahwa terdapat pengaruh negatif namun tidak signifikan antara variabel *performance expectancy* terhadap Adopsi *FinTech*. hal ini ditunjukkan oleh nilai *original sample estimate* sebesar -0.012 dan nilai *T-Statistic* sebesar $0.776 < 1.96$.

Sehubungan dengan hasil penelitian ini dapat dijelaskan bahwa para pelaku UMKM bidang *fashion* Kabupaten Kolaka merasa bahwa *FinTech* masih sangat berbahaya karena sewaktu waktu dapat terjadi error atau adanya gangguan lain sehingga hal tersebut dapat menghambat proses transaksi yang dilakukan antara konsumen dengan penjual

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Reyhan (2018) ditemukan bahwa *performance expectancy* berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap Adopsi *FinTech*. Jadi dapat disimpulkan bahwa *performance expectancy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Adopsi *FinTech* pada pelaku UMKM bidang *fashion* Kabupaten Kolaka.

Effort Expectancy* berpengaruh terhadap Adopsi *FinTech

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan analisis jalur tentang pengaruh *effort expectancy* Terhadap Adopsi *FinTech* di ketahui bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel *effort expectancy* terhadap Adopsi *FinTech*. hal ini ditunjukkan oleh nilai *original sample estimate* sebesar 0.531 dan nilai *T-Statistic* sebesar $8.422 > 1.96$.

Sehubungan dengan hasil penelitian ini dapat dijelaskan bahwa para pelaku UMKM bidang *fashion* Kabupaten Kolaka merasa bahwa *FinTech* yang digunakan dapat meningkatkan produktivitas dalam hal itu mengatur keuangan. Hal ini sesuai dengan deskripsi responden kebanyakan mereka percaya bahwa dengan adanya *FinTech* maka akan meningkatkan produktivitas mereka saat melakukan transaksi.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Alvian, (2019) ditemukan bahwa *effort expectancy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Adopsi *FinTech*. Jadi dapat disimpulkan bahwa *effort expectancy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Adopsi *FinTech* pada pelaku UMKM bidang *fashion* Kabupaten Kolaka

Social Influence* berpengaruh terhadap Adopsi *FinTech

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan analisis jalur tentang pengaruh *social influence* terhadap Adopsi *FinTech* di ketahui bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel *social influence* terhadap Adopsi *FinTech*. hal ini ditunjukkan oleh nilai *original sample estimate* sebesar -0.689 dan nilai *T-Statistic* sebesar $25.940 > 1.96$.

Sehubungan dengan hasil penelitian ini dapat dijelaskan bahwa para pelaku UMKM bidang *fashion* Kabupaten Kolaka merasa bahwa dengan menggunakan *FinTech* akan meningkatkan produktivitas pelaku UMKM bidang *fashion* Kabupaten Kolaka seperti yang dilakukan oleh perusahaan dan toko-toko besar yang telah menggunakan *FinTech*.

Hasil ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Alvian, (2019) bahwa *social influence* berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap Adopsi *FinTech*. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Social Influence* berpengaruh negatif namun tidak signifikan terhadap Adopsi *FinTech* pada pelaku UMKM bidang *fashion* Kabupaten Kolaka.

Facilitating conditions* berpengaruh terhadap Adopsi *FinTech

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan analisis jalur tentang pengaruh *facilitating conditions* terhadap Adopsi *FinTech* di ketahui bahwa terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara variabel *facilitating conditions* terhadap Adopsi *FinTech*. Hal ini ditunjukkan oleh nilai *original sample estimate* sebesar -0.163 dan nilai *T-Statistic* sebesar $2.810 > 1.96$.

Sehubungan dengan hasil penelitian ini dapat dijelaskan bahwa para pelaku UMKM bidang *fashion* Kabupaten Kolaka merasa bahwa dengan menggunakan *FinTech* di tengah tengah masyarakat akan menimbulkan kecanggungan, hal itu disebabkan karena kebiasaan system atau budaya yang dilakukan pada saat transaksi itu berbeda dari sebelumnya. Selain itu para konsumen lebih cenderung menggunakan transaksi dengan uang cash dan sudah menjadi system yang kental sehingga tingkat kecocokan sistem transaksi yang digunakan oleh konsumen kurang cocok dengan teknologi yang digunakan oleh para pelaku UMKM Bidang *fashion* Kabupaten Kolaka.

Hasil ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Alvian (2019) bahwa *facilitating conditions* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Adopsi *FinTech*. Jadi dapat disimpulkan bahwa *facilitating conditions* berpengaruh negatif dan signifikan terhadap Adopsi *FinTech* pada pelaku UMKM bidang *fashion* Kabupaten Kolaka.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis dan pembahasan pada bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan dalam penelitian ini sebagai berikut. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pertama diketahui adanya pengaruh negatif dan tidak signifikan antara variabel konstruk *performance expectancy* terhadap Adopsi *FinTech*. maka dalam hal ini variabel *performance expectancy* yang diukur menggunakan indikator Berguna, Meningkatkan produktivitas dan

lebih cepat mampu mempengaruhi *Adopsi FinTech* pada pelaku UMKM bidang *fashion* Kabupaten Kolaka. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis kedua diketahui adanya pengaruh Positif dan signifikan antara variabel konstruk *effort expectancy* terhadap *Adopsi FinTech*. Maka dalam hal ini variabel *effort expectancy* yang diukur menggunakan indikator Terampil, menggunakan sosial media itu mudah, Belajar bagaimana cara menggunakan sosial media dengan mudah dan Interaksi dapat mempengaruhi *Adopsi FinTech* pada pelaku UMKM bidang *fashion* Kabupaten Kolaka. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis ketiga diketahui adanya pengaruh Positif dan signifikan antara variabel konstruk *social influence* terhadap *Adopsi FinTech*. Maka dalam hal ini variabel *social influence* yang diukur menggunakan indikator Orang-orang yang mempengaruhi perilaku, dan Orang yang mempengaruhi perilaku pengguna dapat mempengaruhi *Adopsi FinTech* pada pelaku UMKM bidang *fashion* Kabupaten Kolaka. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis kedua diketahui adanya pengaruh Negatif dan signifikan antara variabel konstruk *facilitating condition* terhadap *Adopsi FinTech*. Maka dalam hal ini variabel *facilitating condition* yang diukur menggunakan indikator Memiliki pengetahuan, Memiliki sumber daya, Kompatibel dengan teknologi lain dan bantuan dapat mempengaruhi *Adopsi FinTech* pada pelaku UMKM bidang *fashion* Kabupaten Kolaka

Saran bagi Pelaku UMKM kabupaten kolaka perlu adanya tindakan lebih lanjut dari pihak-pihak terkait pelaku UMKM bidang *fashion* Kabupaten Kolaka untuk dapat mensosialisasikan penggunaan finansial berbasis teknologi agar masyarakat terbiasa hingga menjadi suatu budaya, karena dengan adanya *FinTech* ini dapat mempermudah para pelaku usaha dalam menjalankan usahanya terkhusus berkaitan dengan transaksi. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengangkat variabel lain dan mengambil objek lain agar dapat memperoleh hasil yang bervariasi serta dapat menggambarkan apa-apa saja yang dapat mempengaruhi *Adopsi FinTech*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, W., & Hartono, J. (2015). Partial Least Square (PLS). Alternatif Stuctural Equation Modeling (SEM) dalam penelitian Bisnis
- Abrahão, R., Moriguchi, S. N., & Andrade, D. F. (2016). Intention Of Adoption Of Mobile Payment: An Analysis In The Light Of The Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (Utaut). Rai Revista De Administração E Inovação, 13(3), 221-230.
- Adenan, Et.Al., M. I., Mohmod, A. L., & Krishnasamy, G. (2015). Malaysian Plants With Potential In Vitro Trypanocidal Activity, 4(1), 6–16.

- Alvian, S. (2019). Analisis Determinan Minat Umkm Dalam Adopsi Aplikasi Si Apik Sebagai Sistem Pencatatan Akuntansi Berbasis Teknologi.
- Amijaya, G. R., & Rahardjo, S. T. (2010). Pengaruh Persepsi Teknologi Informasi, Kemudahan, Resiko Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Ulang Nasabah Bank Dalam Menggunakan Internet Banking (Studi Pada Nasabah Bank Bca (Doctoral Dissertation, Undip: Fakultas Ekonomika Dan Bisnis).
- Auliya, N. (2018). Penerapan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2 Terhadap Minat Dan Perilaku Penggunaan E-Ticket Di Yogyakarta.
- Baker, J. 2011. The Technology–Organization–Environment.
- Bruggink, D., & Mouilleron, E., (2016). Interview Success Factor For The Deployment O Financial Technology: An Interview With Eric Mouilleron, Journal Of Payments Strategy & Systems 10(4), 396-400
- Campenon, B. (2016). Quasi-Experimentation: Design And Analysis Issues For Field Settings. Boston Ma, Houghton Mifflin Co.
- Chairoel, L., Widyarto, S., & Pujani, V. 2015. Ict Adoption In Affecting Organizational Performance Among Indonesian Smes. The International Technology Management Review , 5, 82-93.
- Chandra, F. S., & Novita, D. (2020). Analisis Penerimaan Masyarakat Terhadap Layanan Transportasi Online Menggunakan Utaut (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology). Jurnal Teknologi Sistem Informasi, 1(1), 23-33.
- Davis, Fred D., 1989, Measurement Scales For Perceived Usefulness And Perceived Ease Of Use
- Dinata Houston, (2019), Adopsi Penerimaan Digital Payment Pada Kalangan Nilenial, Perfomance. Vol. 27. No. 1 Tahun 2020,60-69
- Fajar, M., & Larasati, C. (2021). Peran Financial Technology (*FinTech*) Dalam Perkembangan Umkm Di Indonesia: Peluang Dan Tantangan. Humanis (Humanities, Management And Science Proceedings), 1(2).
- Gareeb, P. P., & Naicker, V. 2015. "Determinants For South African Smes To Adopt Broadband Internet Technologies. Electronic Journal Of Information Systems , 68 (5), 1-24.
- Gunawan, H., Sinaga, B. L., & Wp, S. P. (2019). Assessment Of The Readiness Of Micro, Small And Medium Enterprises In Using E-Money Using The Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (Utaut) Method. Procedia Computer Science, 161, 316-323.
- Hidayati, N., & Ramdhani, Y. (2020). Analisis Penerimaan Dan Penggunaan Aplikasi Gojek Menggunakan Model Utaut. Jami: Jurnal Ahli Muda Indonesia, 1(1), 85-95.
- Hilmawan, T. W. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Kota Malang Menggunakan Uang Elektronik Dengan Menggunakan Model Utaut (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- <https://www.ojk.go.id/Id/Data-Dan-Statistik/Laporan-Tahunan/Pages/Laporan-Tahunan-Ojk-2019.aspx>
- Junadi And Sfenrianto. (2015). A Model Of Factors Influencing Consumers Intention To Use E Payment System In Indonesia. Procedio Computer Science, 59 (1), 214-220

- Kurniawan, A. W., & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku
- Lia & Nani, (2020), *Kekhawatiran Privasi Pada Kesuksesan Adopsi FinTech Menggunakan Model Delone Dan Mclean*, Universitas Teknorat Indonesia,
- Lin, H. F. 2014. *Understanding The Determinants Of Electronic Supply Chain Technological Forecasting & Social Change* , 86, 80-92.
- Luckandi, (2018), *Analisis Transaksi Pembayaran Menggunakan FinTech Pada Umkm Di Indonesia: Pendekatan Adaptive Structuration Theory*, Jiko. Stmk Akakom Yogyakarta 3(2).
- Maduku, D. K., Mpinganjira, M., & Duh, H. 2016. *Understanding Mobile Marketing Adoption Intention By South African Smes: A Multi-Perspective Framework*. *International Journal Of Information Management* , 711-723.
- Mukherjee, J. (2015). *Mobile Money Adopion In India : Evidence From Early Adopters Of Technology*. Vilakshan, *Ximb Journal Of Management*, 12(2), 95-118. Retrieved from.
- Muzdalifah, Dkk, (2018), *Peran FinTech Dalam Meningkatkan Keuangan Inklusif Pada Umkm Di Indonesia*, Surabaya, *Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syariah/Vol.3, No.1, 2018*
- Nainggolan & Utnasari, (2020), *Pembinaan Membuat Aplikasi Toko Online Sebagai Pormosi Pada Home Industry Masyarakat Tanjung Gundap Rt.02/Rw.01*, *Jurnal Puan Indonesia Vol. 2, No. 2, 2020*.
- Nizar, M. A. (2017). *Teknologi Keuangan (FinTech): Konsep Dan Implementasinta Di Indonesia*. Diakses Pada 16 Desember 2020.
- Onainor, E. R. (2019). *Analisis Pengaruh Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence Dan Facilitating Condition Terhadap Beha Vior Intention Dengan Di Moderasi Oleh Usia Pada Nasabah Bank Bni Cabang Graha Pangeran Surabaya*. 1, 105–112.
- Rahmawati, R. (2022). *Peran Financial Technology Dalam Pemberdayaan Umkm Di Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Parepare (Analisis Ekonomi Syariah) (Doctoral Dissertation, Iain Parepare)*.
- Raihan. (2017). *Metodologi Penelitian*. Universitas Islam Jakarta.
- Raihana, A. J. (2021). *Intensi Penggunaan Financial Technology (FinTech) Sebagai Sistem Pembayaran Bagi Pelaku Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (Umkm) Di Daerah Istimewa Yogyakarta (Diy)*.
- Ramos, F. A. B., & Martinez, L. F. (2016). *Accessing The Determinants Of Behavioral Intention To Adopt FinTech Services Among The Millennial Generation Filipe*. *Accessing The Determinants Of Behavioral Intention To Adopt FinTech Services Among The Millennial Generation*, 25.
- Ratnawati, T. D. W. (2020). *Pengaruh Financial Technology Terhadap Profitabilitas Bank Konvensional (Doctoral Dissertation, Universitas Bhayangkara)*.
- Reskyana, N., & Candiwan, C. (2020). *Analysis Of Factors Affecting Continuance Usage Intention Of Linkaja Applications*. *Almana: Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 4(1), 17-28.

- Rezkayana, A. (2020). Determinan Adopsi Financial Technology Dan Dampaknya Terhadap Perbankan Di Indonesia.
- Ridwan, M. A. (2020). Financial Technology; Maksimalisasi Laba Usaha Pada Usaha Mikro Kecil Menengah (Ukm)(Studi Pada Merchant *FinTech* Go-Pay Di Wilayah Kota Makassar) (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Rif'ah, S. (2019). Fenomena Cashless Society Di Era Milenial Dalam Perspektif Islam. *Al-Musthofa: Journal Of Sharia Economics*, 2(1), 1-14.
- Setiobudi, A., & Wiradinata, T. (2018, September). Intensi Ukm Dalam Adopsi Financial Technology Di Jawa Timur. In *National Conference Of Creative Industry*.
- Subroto, S., Hapsari, I. M., & Astutie, Y. P. (2014). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (Ukm) Kabupaten Brebes. *Prosiding Snapp : Sosial, Ekonomi Dan Humaniora* (Pp. 337–344).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suhartini, S. (2017). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan Dan Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi Studi Kasus Pada Bank Syariah Mandiri Malang.
- Sukma, D. 2016. *FinTechfest*, Mempopulerkan Teknologi Finansial Di Indonesia. Arena Lte. 2016.
- Taiwo, A.A., Downe, A.G., 2013. The Theory Of User Acceptance And Use Of Technology (Utaut): A Metaanalytic Review Of Empirical Findings. *J. Theor. Appl. Inf. Technol.* 49
- Taliaferro, J. M., Vidaki, M., Oliveira, R., Olson, S., Zhan, L., Saxena, T., ... & Burge, C. B. (2016). Distal Alternative Last Exons Localize Mrnas To Neural Projections. *Molecular Cell*, 61(6), 821-833.
- Venkatesh, V., Morris, M.G., Davis, G.B., Davis, F.D., 2003. User Acceptance Of Information Technology: Toward A Unified View. *Mis Q.* 425–478
- Venkatesh, V., Thong, J. Y., & Xu, X. (2012). Consumer Acceptance And Use Of Information Technology: Extending The Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology. *Mis Quarterly*, 157-178.