

The Effect Of Perceptions Of Usefulness And Usability On Customers' Interest In Using Lpd Mobile Services (A Case Study Of LPD Desa Adat Bondalem)

Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan Dan Usability Terhadap Minat Nasabah Menggunakan Layanan Lpd Mobile (Studi Kasus Pada LPD Desa Adat Bondalem)

Ni Made Sri Ayuni¹, Kadek Artana², I Gusti Made Dharma Hartawan³

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Satya Dharma^{1,2,3}

kadekartana19@yahoo.co.id¹

*Corresponding Author

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of perceived usefulness and usability on the interest in using LPD Mobile among customers of LPD Desa Adat Bondalem. A quantitative approach was used with data collection techniques through the distribution of questionnaires to 110 respondents who are users of LPD Mobile services. Sampling was done using the census method because the entire population was used as the sample. Data were analyzed using multiple linear regression with the assistance of SPSS software, including descriptive statistical tests, validity and reliability tests, and classical assumption tests (normality, multicollinearity, and heteroscedasticity). The results of the study indicate that both perceived usefulness and usability have a positive and significant effect on the interest in using LPD Mobile. These findings reinforce the Technology Acceptance Model (TAM) theory, which states that perceived usefulness and ease of use are key factors in driving the adoption of information technology. This study is expected to provide input for LPD managers to improve the features and ease of use of the LPD Mobile application in order to encourage customer loyalty and participation on an ongoing basis.

Keywords: Perceived Usefulness, Usability, Interest in Using, LPD Mobile, Technology Acceptance Model

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh persepsi kebermanfaatan dan usability terhadap minat menggunakan LPD Mobile pada nasabah LPD Desa Adat Bondalem. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner kepada 110 responden yang merupakan pengguna layanan LPD Mobile. Pengambilan sampel menggunakan metode sensus karena seluruh populasi digunakan sebagai sampel. Data dianalisis menggunakan regresi linear berganda dengan bantuan software SPSS, yang mencakup uji statistik deskriptif, uji validitas dan reliabilitas, serta uji asumsi klasik (normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas). Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik persepsi kebermanfaatan maupun usability berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan LPD Mobile. Temuan ini memperkuat teori Technology Acceptance Model (TAM) yang menyatakan bahwa persepsi kebermanfaatan dan kemudahan penggunaan merupakan faktor utama dalam mendorong adopsi teknologi informasi. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengelola LPD untuk meningkatkan fitur dan kemudahan penggunaan aplikasi LPD Mobile agar dapat mendorong loyalitas dan partisipasi nasabah secara berkelanjutan.

Kata Kunci: Persepsi Kebermanfaatan, Usability, Minat Menggunakan, LPD Mobile, Technology Acceptance Model

1. Pendahuluan

LPD Mobile merupakan salah satu media layanan dari Produce IBS e-Channel yang diperuntukkan untuk nasabah Lembaga Perkreditan Desa (LPD) untuk memudahkan nasabah dalam melakukan transaksi keuangan elektronik dengan menggunakan smartphone. Adapun fitur yang tersedia pada aplikasi LPD Mobile yaitu melihat jumlah saldo tabungan, informasi mutasi rekening, informasi riwayat keuangan, informasi riwayat kredit/pinjaman. Selain fasilitas transaksi, LPD mobile juga menyediakan jenis pembayaran seperti jasa telekomunikasi

dan PLN Postpaid serta melakukan pembelian seperti pembelian pulsa dan token listrik. LPD Mobile juga menyediakan layanan top up saldo e-wallet seperti Shopee pay, OVO, Go-pay dan lain-lain, yang tidak kalah penting pada LPD Mobile juga menyediakan transfer ke rekening bank lain. (www.play.google.com). Diantara LPD yang ada di Bali salah satu LPD yang terletak di Kabupaten Buleleng yang sudah memanfaatkan LPD Mobile Digital adalah LPD Desa Adat Bondalem.

LPD Desa Adat Bondalem merupakan lembaga keuangan non bank yang berlokasi di Kecamatan Tejakula Kabupaten Buleleng. Menurut I Komang Agus Mandiarta selaku Sekretaris dan operator LPD digital di LPD Desa Adat Bondalem menyatakan bahwa LPD *Mobile* diluncurkan dan diperkenalkan ke nasabah baru-baru ini sekitar tahun 2022 yang merupakan salah satu layanan produk perbankan bekerja sama dengan PT. USSI dalam mengembangkan aplikasi *mobile* untuk memberikan berbagai layanan kepada nasabah LPD dengan memberikan beberapa kemudahan seperti mutasi rekening, pengecekan saldo, pembayaran listrik, pembayaran air serta berbagai kemudahan transaksi yang lainnya. Adapun tujuan penerapan sistem LPD Mobile dapat memudahkan nasabah dalam bertransaksi dan mengurangi adanya kesalahan pencatatan serta mengurangi adanya kecurangan dan kesalahan yang memungkinkan terjadi saat pencatatan tabungan serta pembayaran kredit dan pembayaran lainnya oleh nasabah, dengan adanya sistem ini transparansi akan dapat tercapai dimana nasabah dapat mengecek langsung apa saja transaksi yang telah dilakukan serta sisa saldo yang dimiliki telah sesuai dengan transaksi-transaksi yang dilakukan. Selain itu beliau juga mengatakan bahwa “Masih kurangnya nasabah yang menggunakan LPD Mobile. Disamping kurangnya pemahaman nasabah terhadap beberapa fitur yang sulit untuk digunakan oleh nasabah” ini berarti LPD Desa Bondalem harus melakukan kajian ulang dalam penggunaan aplikasi LPD Mobile. Namun dengan adanya Aplikasi LPD Mobile ini berarti LPD Desa Bondalem terus berinovasi untuk mempermudah dan membuat nyaman nasabah di LPD Desa Bondalem. Dari data nasabah pada tahun 2024 yang dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Data Nasabah LPD Desa Adat Bondalem

| KRITERIA NASABAH | JUMLAH |
|------------------|------------|
| Penabung | 7737 Orang |
| Deposito | 564 Orang |
| Kredit | 799 Orang |
| Total | 9100 Orang |

(Sumber: Data Nasabah LPD Desa Adat Bondalem, 2024)

Dari total jumlah nasabah sebanyak 9100 Orang hanya sebanyak 110 orang yang baru menggunakan Aplikasi LPD Mobile itu sendiri. Ini berarti LPD Desa Bondalem harus mengkaji ulang atas penggunaan aplikasi LPD Mobile dikalangan masyarakat khususnya nasabah LPD Desa Adat Bondalem agar Seluruh nasabah mengetahui manfaat dan kelebihan yang didapatkan dengan adanya aplikasi LPD mobile. Penelitian ini memanfaatkan model yang berdasar pada sebuah teori yaitu teori *Technology Acceptance Model (TAM)* diadopsi dari model *The Theory of Reasoned Action (TRA)*. Model *TAM* menempatkan faktor-faktor atas sikap dari masing-masing perilaku dari pengguna teknologi dengan tiga variabel yaitu kebermanfaatan (*usefulness*), kemudahan penggunaan (*ease of use*), minat pengguna (*user's intention*). *Technology Acceptance Model (TAM)* didefinisikan sebagai model untuk mengevaluasi apakah suatu sistem informasi baru dipergunakan.

Nasabah sendiri lebih memilih transaksi dengan cara yang konvensional karena tidak mengerti mengenai manfaat dari layanan digital yang disediakan LPD. Hal tersebut mengakibatkan, berbagai jenis manfaat dapat diperoleh dari layanan online tergantung pada bagaimana LPD *mobile* tersebut digunakan oleh pelanggan. Karena jika semakin banyak orang menemukan manfaat menggunakan layanan digital, maka aplikasi tersebut akan menjadi

populer untuk digunakan. Alasan lainnya jika layanan digital yang disediakan oleh LPD dianggap kurang menguntungkan, maka tidak ada minat menggunakan aplikasi tersebut. Menurut (Afriana et al., 2018) persepsi kebermanfaatan merupakan suatu pemikiran mengenai penggunaan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja serta memberikan keuntungan bagi penggunaannya.

Menurut Nielsen (2012), *Usability* adalah atribut kualitas yang mempengaruhi seberapa mudah, efisien, efektif, menyenangkan, dan memuaskan bagi pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dengan menggunakan suatu produk atau layanan. Sedangkan Shneiderman, (2010), menyatakan bahwa *Usability* adalah kualitas yang membuat suatu produk atau layanan mudah dipelajari, mudah diingat, efisien untuk digunakan, efektif untuk mencapai tujuan pengguna, dan menyenangkan untuk digunakan. *Usability* mencakup seberapa mudah pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi, menemukan informasi, dan menyelesaikan tugas dengan efisien. Aplikasi yang memiliki antarmuka yang intuitif, navigasi yang jelas, dan desain yang user-friendly akan membuat pengguna merasa nyaman dan puas dalam menggunakannya.

Keberhasilan penggunaan LPD *mobile* sendiri tergantung dari bagaimana nasabah dapat menerima sistem tersebut. Bagaimana nasabah bisa memanfaatkan fasilitas tersebut dan mendapat kemudahan, serta merasa aman dan nyaman dalam menggunakannya. Oleh karena itu penting bagi pihak LPD untuk mengetahui bagaimana para nasabahnya mengapresiasi layanan LPD *mobile* tersebut agar dapat membantu menemukan rencana strategis dan meningkatkan pangsa pasar.

Berbagai penelitian mengenai penggunaan digital *banking* telah dilakukan dengan hasil yang berbeda-beda. Penelitian yang dilakukan oleh (Yaufi Andriyano & Diana Rahmawati, 2016) menyatakan bahwa persepsi kebermanfaatan berpengaruh positif terhadap minat masyarakat dalam menggunakan *mobile banking*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu, (2015) dimana persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat penggunaan *mobile banking*. Dari hasil penelitian (Yaufi Andriyano & Diana Rahmawati, 2016) juga menjelaskan bahwa adanya pengaruh positif kebermanfaat terhadap penggunaan *mobile Banking*. Namun penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan Nofridasari, (2019) yang menunjukkan bahwa persepsi manfaat tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *T-Cash* dikalangan mahasiswa. Hal ini karena responden beranggapan bahwa *T-Cash* tidak memberikan manfaat bagi penggunaannya. (Hatane et al., 2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa *Usability* dapat berpengaruh langsung terhadap web revisit intention dan purchase intention, hasil penelitian serupa yang dilakukan oleh (Napitupulu et al., 2018) menyatakan *Usability* tidak berpengaruh terhadap minat beli pada muslimarket.com.

Hasil penelitian terdahulu mengenai faktor yang mempengaruhi minat seseorang menggunakan suatu teknologi masih menunjukkan hasil yang tidak konsisten sehingga adanya *research gap* dan berdasarkan hasil penelitian terdahulu tersebut, penelitian kali ini dilakukan penelitian replikasi namun keterbaruan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada lokasi penelitian dan variabel yang digunakan. Pada penelitian ini berlokasi di LPD Desa Adat Bondalem dan peneliti menggunakan variabel mengenai persepsi kebermanfaatan dan *Usability*. Hal tersebut didasari bahwa apabila seseorang percaya bahwa suatu teknologi itu mudah dan bermanfaat untuk digunakan maka orang tersebut akan menggunakannya. Sehingga variabel persepsi kebermanfaatan dan *Usability* ini memberikan indikasi bahwa suatu sistem dibuat bukan untuk mempersulit pemakainya, namun justru suatu sistem dibuat dengan tujuan memberikan kemudahan dan manfaat bagi pemakainya sehingga akan meningkatkan minat menggunakan teknologi tersebut (Dewi & Diatmika, 2021). Kemudian jika dilihat dari beberapa pencarian penelitian terdahulu, terlihat bahwa penelitian mengenai LPD Mobile masih sedikit dilakukan. Dilihat dari penggunaan aplikasinya karena tidak semua LPD dapat menerapkan penggunaan aplikasi digital tersebut dan subjek dalam penelitian ini

berfokus pada Nasabah LPD Desa Adat Bondalem sebagai pengguna alat transaksi. Berdasarkan permasalahan dan *research gap* yang telah dipaparkan pada latar belakang maka peneliti menetapkan judul **“Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Dan Usability Terhadap Minat Nasabah Menggunakan LPD Mobile (Studi Kasus LPD Desa Adat Bondalem)”**

2. TINJAUAN PUSTAKA

a) Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan Terhadap Minat Menggunakan LPD Mobile.

Dalam teori TAM (*Technology Acceptance Model*) dijelaskan bahwa faktor yang mempengaruhi minat seseorang dalam menggunakan teknologi tertentu. Salah satunya adalah persepsi kebermanfaatan. Persepsi kebermanfaatan dapat diartikan sebagai bentuk dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu teknologi akan meningkatkan performa kinerjanya dalam bekerja (Davis, 1998). Menurut Adamson dan Shine (2003) mendefinisikan persepsi kebermanfaatan sebagai bentuk kepercayaan seseorang bahwa penggunaan sebuah teknologi tertentu mampu meningkatkan kinerja mereka. Persepsi kebermanfaatan menjadi faktor yang penting untuk meningkatkan penerimaan pengguna. Karena jika suatu teknologi dapat meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam bekerja, mengartikan bahwa teknologi tersebut semakin bermanfaat. Dengan demikian, setiap layanan LPD *Mobile* dirasakan memberikan manfaat oleh pengguna, maka penggunaan layanan tersebut akan di adopsi secara berkelanjutan oleh pengguna dalam melakukan berbagai transaksi.

Menurut riset Wikayana (2021) menunjukkan hasil yaitu, adanya pengaruh positif dan signifikan persepsi kebermanfaatan terhadap minat menggunakan M-Pise LPD Digital riset Andriyano (2014) juga menunjukkan persepsi kebermanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan Rekening Ponsel pada nasabah CIMB Niaga D.I Yogyakarta. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi persepsi kebermanfaatan maka semakin tinggi minat penggunaan LPD *Mobile*. Hasil penelitian Andriyano (2014) dan Sampurno (2015) menyatakan bahwa variabel persepsi kebermanfaatan berpengaruh positif signifikan, sedangkan pada hasil penelitian Ramadhan (2016) menyatakan persepsi kemanfaatan berpengaruh negatif signifikan. Maka perumusan hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H1: Persepsi Kebermanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan LPD Mobile Pada Nasabah LPD Desa Adat Bondalem.

b) Pengaruh Usability Terhadap Minat Menggunakan LPD Mobile.

Usability merupakan salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi kepuasan pengguna. Produk atau sistem dengan *Usability* yang baik cenderung memiliki pengguna yang lebih puas. Menurut Nielsen (2013) *Usability* adalah kualitas yang membuat suatu produk mudah digunakan, efisien, dan menyenangkan untuk digunakan. Sedangkan Norman (2016) menyatakan bahwa *Usability* adalah kegunaan, yaitu seberapa mudah dan menyenangkan produk atau sistem digunakan. Lebih lanjut pada ISO 9241-11 diperoleh bahwa *Usability* adalah ukuran sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisien, dan memuaskan dalam konteks tertentu dari penggunaan.

Usability atau kegunaan dalam aplikasi mobile adalah faktor kunci yang mempengaruhi kepuasan pengguna. *Usability* mencakup seberapa mudah pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi, menemukan informasi, dan menyelesaikan tugas dengan efisien. Aplikasi yang memiliki antarmuka yang intuitif, navigasi yang jelas, dan desain yang user-friendly akan membuat pengguna merasa nyaman dan puas dalam menggunakannya. Sebaliknya, jika aplikasi sulit digunakan atau membingungkan, pengguna cenderung merasa frustrasi, yang dapat menurunkan tingkat kepuasan mereka. Menurut teori TAM (*Technology Acceptance Model*) menjelaskan bahwa faktor kemudahan penggunaan juga menjadi hal yang

akan mempengaruhi minat seseorang dalam menggunakan teknologi tertentu. Kemudahan Penggunaan dapat diartikan sebagai bentuk dimana orang percaya bahwa teknologi informasi dapat dengan mudah dipahami serta bebas dari masalah (Davis, 1989). Menurut Davis (2018:701) kemudahan adalah suatu tingkatan dimana seseorang meyakini bahwa penggunaan suatu sistem merupakan hal yang tidak sulit untuk dipahami dan *effort* yang berat dari pemakaiannya untuk bisa menggunakannya. Sehingga hal tersebut dapat meningkatkan kinerja seseorang ketika menggunakan suatu teknologi.

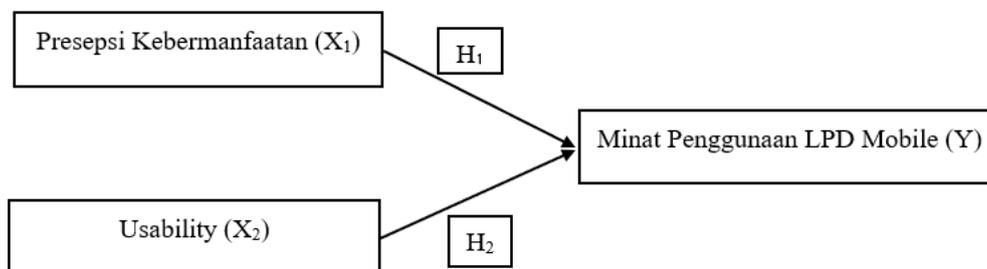
Menurut (Hatane et al., 2021) menyatakan bahwa *Usability* memiliki pengaruh langsung secara positif signifikan pada *web revisit intention* diartikan bahwa kemudahan penggunaan *website* yang terkait dengan pemberi pengetahuan pengunjung yang makin baik akan berpengaruh positif terhadap keinginan mengunjungi web lagi untuk berinteraksi, dan juga mendorong pengunjung untuk berminat merekomendasikan produk wisata Bali ke orang lain.

Hasil penelitian Andriyano (2014) dan Wikayana (2021) menyatakan bahwa variabel kemudahan penggunaan berpengaruh positif signifikan, sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari (2021) menyatakan bahwa variabel kemudahan penggunaan tidak terdapat pengaruh positif signifikan. Maka hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

H2 : *Usability* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan LPD Mobile Pada Nasabah LPD Desa Adat Bondalem

Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran digambarkan dengan diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian. Pada penelitian ini memiliki 2 (dua) hipotesis sesuai dengan variabel yang diambil. Berikut akan disajikan kerangka berpikir untuk penelitian ini untuk pengujian H1 dan H2. Kerangka Pemikiran untuk masing-masing hipotesis adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

(Sumber: Pemikiran Penulis, 2024)

Keterangan:



Pengaruh variabel bebas (X₁, X₂,) terhadap variabel terikat (Y)

3. Metode PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk menguji pengaruh persepsi kebermanfaatan dan usability terhadap minat menggunakan LPD Mobile oleh nasabah LPD Desa Adat Bondalem. Pendekatan kuantitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur hubungan sebab-akibat antar variabel dengan data numerik yang diperoleh melalui kuesioner. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data primer

yang diperoleh langsung dari responden melalui penyebaran kuesioner. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah persepsi kebermanfaatan (X1) dan usability (X2), sedangkan variabel terikatnya adalah minat menggunakan LPD Mobile (Y). Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, dilakukan terlebih dahulu uji statistik deskriptif, uji kualitas data (validitas dan reliabilitas), serta uji asumsi klasik (normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh nasabah LPD Desa Adat Bondalem yang telah atau sedang menggunakan layanan LPD Mobile, dengan jumlah total sebanyak 110 orang. Karena jumlah populasi tergolong kecil, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sensus atau total sampling, di mana seluruh populasi dijadikan sampel. Teknik ini dinilai mampu menghasilkan data yang akurat dan mengurangi kemungkinan kesalahan pengambilan sampel. Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara langsung kepada seluruh responden yang tergolong dalam populasi tersebut.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen berupa kuesioner yang disusun berdasarkan indikator dari masing-masing variabel. Kuesioner terdiri atas dua bagian utama, yaitu identitas responden dan pertanyaan terkait persepsi kebermanfaatan, usability, serta minat menggunakan LPD Mobile. Jawaban responden diukur menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban, yaitu: sangat setuju (5), setuju (4), netral (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1). Instrumen penelitian kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan Pearson Correlation, sedangkan uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan Cronbach's Alpha, dengan batasan nilai reliabilitas sebesar $\alpha > 0,70$.

Untuk analisis data, penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS. Teknik analisis yang digunakan meliputi uji asumsi klasik (normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas) untuk memastikan kelayakan model regresi. Selanjutnya, dilakukan analisis regresi linear berganda untuk mengetahui pengaruh simultan dan parsial variabel independen terhadap variabel dependen. Uji t digunakan untuk mengukur pengaruh masing-masing variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat, dan uji koefisien determinasi (Adjusted R²) digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel bebas dalam menjelaskan variasi variabel terikat. Hasil dari seluruh pengujian ini digunakan untuk menjawab tujuan penelitian dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.

4. Hasil Dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Deskripsi Umum Responden Penelitian

Responden penelitian ini adalah nasabah LPD Desa Adat Bondalem yang menggunakan layanan LPD Mobile. Penelitian ini dilakukan dengan menyebar kuesioner sebanyak 110 buah. Sesuai dengan hasil kuesioner oleh nasabah LPD Desa Adat Bondalem yang menggunakan layanan LPD Mobile sebanyak 110 buah yang berkaitan dengan persepsi kebermanfaatan, *usability*, dan minat menggunakan LPD *Mobile*, maka rincian penyebaran kuesioner dapat disajikan di Tabel 1

Tabel 2. Deskripsi Penyebaran Kuisisioner

| No. | Kondisi Kuisisioner | Jumlah | % | Keterangan |
|--------------|-----------------------|--------|-----|-------------|
| 1 | Baik dan Lengkap | 110 | 100 | Layak |
| 2 | Tidak Lengkap Jawaban | - | - | Tidak Layak |
| 3 | Rusak | - | - | Tidak Layak |
| Jumlah Total | | 110 | 100 | - |

Sumber: Data Primer 2025

Tabel 2 memberikan gambaran bahwa dari penyebaran sebanyak 110 kuisisioner ternyata diketahui seluruh kuisisioner berada dalam keadaan baik dan lengkap. Karakteristik responden berdasarkan demografi dalam penelitian ini digambarkan melalui variabel jenis

kelamin dan lama menggunakan layanan LPD *Mobile*. Data mengenai karakteristik demografi responden tersebut disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Karakteristik Demografi Responden

| No. | Variabel | Klasifikasi | Jumlah (Orang) | Persentase (%) |
|-----|--|-------------|----------------|----------------|
| 1 | Jenis Kelamin | Laki-laki | 60 | 54,54 |
| | | Perempuan | 50 | 46,46 |
| | | Jumlah | 110 | 100,00 |
| 2 | Lama menggunakan layanan LPD <i>Mobile</i> | < 1 Tahun | 20 | 18,18 |
| | | > 1 Tahun | 90 | 82,82 |
| | | Jumlah | 110 | 100,00 |

Sumber: Data Primer 2025

Berdasarkan Tabel 3, dapat diketahui bahwa karakteristik responden menurut jenis kelamin dari 110 responden yang diteliti, terdapat 60 responden (54,54%) berjenis kelamin laki-laki dan 50 responden (46,46%) berjenis kelamin perempuan. Jadi, sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki.

Berdasarkan Tabel 3, dapat diketahui bahwa karakteristik responden menurut lama menggunakan layanan LPD *Mobile* dari 110 responden yang diteliti, terdapat 20 responden (18,18%) menggunakan layanan LPD *Mobile* kurang dari 1 tahun dan 90 responden (82,82%) menggunakan layanan LPD *Mobile* lebih dari 1 tahun. Jadi, sebagian besar responden menggunakan layanan LPD *Mobile* lebih dari 1 tahun.

2. Uji Validitas Butir dan Reliabilitas Instrumen

a. Uji Validitas Butir

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *Pearson's Correlation* dengan bantuan program *SPSS 26.0 for Windows*. Hasil uji validitas butir yang disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Butir

| No. | Variabel | Item | r hitung | r tabel | Keterangan |
|-----|---|-------------------|----------|---------|------------|
| 1 | Persepsi kebermanfaatan (X ₁) | X _{1.1} | 0,519 | 0,187 | Valid |
| | | X _{1.2} | 0,669 | 0,187 | Valid |
| | | X _{1.3} | 0,809 | 0,187 | Valid |
| | | X _{1.4} | 0,660 | 0,187 | Valid |
| | | X _{1.5} | 0,680 | 0,187 | Valid |
| | | X _{1.6} | 0,691 | 0,187 | Valid |
| | | X _{1.7} | 0,693 | 0,187 | Valid |
| | | X _{1.8} | 0,811 | 0,187 | Valid |
| | | X _{1.9} | 0,646 | 0,187 | Valid |
| | | X _{1.10} | 0,653 | 0,187 | Valid |
| | | X _{1.11} | 0,676 | 0,187 | Valid |
| 2 | Usability (X ₂) | X _{2.1} | 0,508 | 0,187 | Valid |
| | | X _{2.2} | 0,621 | 0,187 | Valid |
| | | X _{2.3} | 0,571 | 0,187 | Valid |
| | | X _{2.4} | 0,779 | 0,187 | Valid |
| | | X _{2.5} | 0,700 | 0,187 | Valid |
| | | X _{2.6} | 0,708 | 0,187 | Valid |
| | | X _{2.7} | 0,717 | 0,187 | Valid |
| | | X _{2.8} | 0,721 | 0,187 | Valid |

| No. | Variabel | Item | r hitung | r tabel | Keterangan |
|-----|----------------------------------|-------------------|----------|---------|------------|
| | | X _{2.9} | 0,617 | 0,187 | Valid |
| | | X _{2.10} | 0,568 | 0,187 | Valid |
| | | X _{2.11} | 0,785 | 0,187 | Valid |
| | | X _{2.12} | 0,684 | 0,187 | Valid |
| | | X _{2.13} | 0,701 | 0,187 | Valid |
| 3 | Minat menggunakan LPD Mobile (Y) | Y.1 | 0,554 | 0,187 | Valid |
| | | Y.2 | 0,620 | 0,187 | Valid |
| | | Y.3 | 0,619 | 0,187 | Valid |
| | | Y.4 | 0,648 | 0,187 | Valid |
| | | Y.5 | 0,557 | 0,187 | Valid |
| | | Y.6 | 0,622 | 0,187 | Valid |
| | | Y.7 | 0,475 | 0,187 | Valid |
| | | Y.8 | 0,579 | 0,187 | Valid |

Sumber: *Output SPSS 26.0 for Windows*, Lampiran 3

Kriteria keputusan valid dinyatakan apabila nilai r hitung > r tabel (Sugiyono, 2014). Berdasarkan *output* pada Tabel 4.3, nilai r hitung untuk semua item > r tabel (pada N = 110 diperoleh r tabel = 0,187), sehingga seluruh item pernyataan pada kuesioner persepsi kebermanfaatan, *usability*, dan minat menggunakan LPD Mobile dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen penelitian dinilai melalui besaran koefisien *Alpha Cronbach*, yang menunjukkan konsistensi internal item-item yang mendasari sebuah variabel. Secara ringkas hasil uji reliabilitas disajikan pada Tabel 4.4.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

| No. | Variabel | Alpha Cronbach | Standar Alpha | Keterangan |
|-----|------------------------------|----------------|---------------|------------|
| 1 | Persepsi kebermanfaatan | 0,883 | 0,60 | Reliabel |
| 2 | <i>Usability</i> | 0,893 | 0,60 | Reliabel |
| 3 | Minat menggunakan LPD Mobile | 0,724 | 0,60 | Reliabel |

Sumber: *Output SPSS 26.0 for Windows*, Lampiran 3

Nilai suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai *Alpha Cronbach* lebih besar dari 0,60 (Sugiyono, 2014). Hasil uji reliabilitas pada Tabel 5 menunjukkan bahwa semua variabel memiliki *Alpha Cronbach* lebih besar dari 0,60. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kuesioner persepsi kebermanfaatan, *usability*, dan minat menggunakan LPD Mobile adalah reliabel.

3. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Hasil uji normalitas data tersaji pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data

| <i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i> | |
|---|--------------------------------|
| | <i>Unstandardized Residual</i> |
| N | 110 |
| <i>Kolmogorov-Smirnov Z</i> | 0,051 |
| <i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i> | 0,200 |

Sumber: *Output SPSS 26.0 for Windows*, Lampiran 4

Berdasarkan Tabel 6, ditunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,200. Nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* tersebut lebih besar dari 0,05 untuk statistik *Kolmogorov-Smirnov Z*. Hal ini menunjukkan bahwa sebaran data berdistribusi normal.

b. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dapat diuji dengan menggunakan *Variance Inflation Factor (VIF)*. Hasil uji multikolinieritas disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Multikolinieritas

| Model | Collinearity Statistics | | Keterangan |
|-------------------------|-------------------------|-------|-------------------------|
| | Tolerance | VIF | |
| Persepsi kebermanfaatan | 0,526 | 1,900 | Bebas multikolinieritas |
| Usability | 0,526 | 1,900 | Bebas multikolinieritas |

Sumber: *Output SPSS 26.0 for Windows*, Lampiran 4

Berdasarkan Tabel 7, diketahui bahwa nilai VIF dari masing-masing variabel bebas lebih kecil dari 10 dan nilai *tolerance* lebih dari 0,10, sehingga korelasi antar variabel bebas dapat dikatakan lemah. Jadi, dapat disimpulkan bahwa di antara variabel bebas tidak ada korelasi atau tidak terjadi multikolinieritas pada model regresi linier.

c. Uji Heteroskedastisitas

Untuk menguji heteroskedastisitas digunakan uji *Glejser*. Ringkasan hasil uji heteroskedastisitas disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Heteroskedastisitas

| Model | Unstandardized Coefficients | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|----------------|-----------------------------|---------------------------|--------|-------|
| | B | Beta | | |
| 1 (Constant) | 1,823 | | 1,813 | 0,073 |
| X ₁ | -0,036 | -0,176 | -1,329 | 0,187 |
| X ₂ | 0,018 | 0,095 | 0,718 | 0,474 |

a. *Dependent Variable: ABS*

Sumber: *Output SPSS 26.0 for Windows*, Lampiran 5

Keterangan:

X₁ =persepsi kebermanfaatan

X₂ = *usability*

ABS = *absolute residual*.

Berdasarkan Tabel 8, diketahui bahwa nilai signifikansi antara variabel bebas dengan *absolute residual (ABS)* lebih besar dari 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model regresi yang digunakan tidak terdapat adanya gejala heteroskedastisitas.

4. Analisis Regresi Linier Berganda

Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda dapat diketahui persamaan garis regresi dengan menggunakan analisis konstanta dan koefisien regresi beta. Hasil analisis regresi linier berganda dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

| Model | Unstandardized Coefficients | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|-------|-----------------------------|---------------------------|---|------|
| | B | Beta | | |

| | | | | | |
|---|----------------|-------|-------|-------|-------|
| 1 | (Constant) | 9,964 | | 5,880 | 0,000 |
| | X ₁ | 0,296 | 0,485 | 6,422 | 0,000 |
| | X ₂ | 0,225 | 0,411 | 5,450 | 0,000 |

a. Dependent Variable: Y

Sumber: Output SPSS 26.0 for Windows, Lampiran 5

Keterangan:

X₁ = persepsi kebermanfaatan,

X₂ = usability,

Y = minat menggunakan LPD Mobile.

Berdasarkan perhitungan regresi linier berganda pada Tabel 4.8, maka didapat hasil persamaan regresi sebagai berikut.

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \epsilon$$

$$Y = 9,964 + 0,296X_1 + 0,225X_2 + \epsilon$$

Berdasarkan model regresi yang terbentuk, dapat diinterpretasikan hasil sebagai berikut.

1. Konstanta 9,964 menunjukkan jika variabel persepsi kebermanfaatan (X₁) dan usability (X₂) bernilai konstan, maka variabel minat menggunakan LPD Mobile (Y) memiliki nilai positif 9,964 satuan.
2. Persepsi kebermanfaatan (X₁) memiliki koefisien regresi 0,296. Nilai koefisien regresi yang positif menunjukkan bahwa persepsi kebermanfaatan (X₁) berpengaruh positif (berbanding lurus) terhadap minat menggunakan LPD Mobile (Y). Hal ini menggambarkan bahwa setiap kenaikan 1 satuan persepsi kebermanfaatan (X₁) dapat meningkatkan minat menggunakan LPD Mobile (Y) sebesar 0,296, sehingga menjadi 10,259 (9,964 + 0,296), dengan asumsi bahwa variabel bebas yang lainnya tetap.
3. Usability (X₂) memiliki koefisien regresi 0,225. Nilai koefisien regresi yang positif menunjukkan bahwa usability (X₂) berpengaruh positif (berbanding lurus) terhadap minat menggunakan LPD Mobile (Y). Hal ini menggambarkan bahwa setiap kenaikan 1 satuan usability (X₂) dapat meningkatkan minat menggunakan LPD Mobile (Y) sebesar 0,225, sehingga menjadi 10,189 (9,964 + 0,225), dengan asumsi bahwa variabel bebas yang lainnya tetap.

5. Pengujian Hipotesis (Uji t)

Uji t digunakan untuk menentukan analisis pengaruh persepsi kebermanfaatan dan usability terhadap minat menggunakan LPD Mobile secara parsial, dimana dapat dilihat dari besarnya nilai probabilitas pada uji t. Hasil uji t disajikan pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Uji t

| Model | Unstandardized | Standardized | t | Sig. | |
|-------|----------------|--------------|-------|-------|-------|
| | Coefficients | Coefficients | | | |
| | B | Beta | | | |
| 1 | (Constant) | | 5,880 | 0,000 | |
| | X ₁ | 0,296 | 0,485 | 6,422 | 0,000 |
| | X ₂ | 0,225 | 0,411 | 5,450 | 0,000 |

a. Dependent Variable: Y

Sumber: Output SPSS 26.0 for Windows, Lampiran 5

Keterangan:

X₁ = persepsi kebermanfaatan

X₂ = usability

Y = minat menggunakan LPD Mobile.

Sesuai dengan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, maka berdasarkan Tabel 4.9 hasil pengujian hipotesis sebagai berikut.

a. Uji Hipotesis 1

Hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa persepsi kebermanfaatan memiliki nilai t hitung sebesar 6,422, sedangkan t tabel dengan taraf signifikansi 5% dan $dk = N-1 = 110-1 = 109$ adalah 1,982. Hal ini menunjukkan bahwa t hitung lebih besar dari t tabel ($6,422 > 1,982$). Dengan demikian, dalam penelitian ini H_0 ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa persepsi kebermanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan LPD *Mobile* pada nasabah LPD Desa Adat Bondalem.

b. Uji Hipotesis 2

Hasil pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa *usability* memiliki nilai t hitung sebesar 5,450, sedangkan t tabel dengan taraf signifikansi 5% dan $dk = N-1 = 110-1 = 109$ adalah 1,982. Hal ini menunjukkan bahwa t hitung lebih besar dari t tabel ($5,450 > 1,982$). Dengan demikian, dalam penelitian ini H_0 ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa *usability* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan LPD *Mobile* pada nasabah LPD Desa Adat Bondalem.

6. Analisis Koefisien Determinasi

Analisis determinasi menunjukkan seberapa besar pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y), yang ditunjukkan dengan nilai *R Square*. Hasil analisis koefisien determinasi disajikan pada Tabel 11.

Tabel 11. Hasil Koefisien Determinasi

| <i>Model</i> | <i>R</i> | <i>R Square</i> | <i>Adjusted R Square</i> |
|--------------|----------|-----------------|--------------------------|
| 1 | 0,824 | 0,679 | 0,673 |

Sumber: *Output SPSS 26.0 for Windows*, Lampiran 5

Berdasarkan Tabel 11, diketahui bahwa koefisien determinasi sebesar 0,679. Hal ini menunjukkan bahwa 67,9% variabel minat menggunakan LPD *Mobile* dipengaruhi oleh variabel persepsi kebermanfaatan dan *usability*, sedangkan 32,1% dipengaruhi oleh faktor lain.

Pembahasan

1. Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan terhadap Minat Menggunakan LPD *Mobile*

Persepsi kebermanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan LPD *Mobile* pada nasabah LPD Desa Adat Bondalem dengan koefisien regresi bernilai positif sebesar 0,296, yang berarti terdapat hubungan positif antara persepsi kebermanfaatan dengan minat menggunakan LPD *Mobile* dan hasil pengujian hipotesis dengan uji t didapatkan bahwa t hitung lebih besar dari t tabel ($6,422 > 1,982$) sehingga hipotesis diterima, yaitu “persepsi kebermanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan LPD *Mobile* pada nasabah LPD Desa Adat Bondalem”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan positif antara persepsi kebermanfaatan dengan minat menggunakan LPD *Mobile*. Hal ini mencerminkan bahwa persepsi kebermanfaatan telah mampu mempengaruhi minat nasabah LPD Desa Adat Bondalem menggunakan LPD *Mobile* dalam mendukung transaksi keuangan nasabah.

Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat Adamson dan Shine (2003) bahwa persepsi kebermanfaatan sebagai bentuk kepercayaan seseorang bahwa penggunaan sebuah teknologi tertentu mampu meningkatkan kinerja mereka. Persepsi kebermanfaatan menjadi faktor yang penting untuk meningkatkan penerimaan pengguna. Karena jika suatu teknologi dapat meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam bekerja, mengartikan bahwa teknologi tersebut semakin bermanfaat. Dengan demikian, setiap layanan LPD *Mobile* dirasakan

memberikan manfaat oleh pengguna, maka penggunaan layanan tersebut akan di adopsi secara berkelanjutan oleh pengguna dalam melakukan berbagai transaksi.

Kajian empirik yang turut mendukung temuan penelitian ini adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Wikayana (2021) menunjukkan hasil yaitu, adanya pengaruh positif dan signifikan persepsi kebermanfaatan terhadap minat menggunakan M-Pise LPD Digital riset Andriyano (2014) juga menunjukkan persepsi kebermanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan Rekening Ponsel pada nasabah CIMB Niaga D.I Yogyakarta. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi persepsi kebermanfaatan maka semakin tinggi minat penggunaan LPD *Mobile*. Hasil penelitian Andriyano (2014) dan Sampurno (2015) menyatakan bahwa variabel persepsi kebermanfaatan berpengaruh positif signifikan.

2. Pengaruh *Usability* terhadap Minat Menggunakan LPD *Mobile*

Usability berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan LPD *Mobile* pada nasabah LPD Desa Adat Bondalem dengan koefisien regresi bernilai positif sebesar 0,225, yang berarti terdapat hubungan positif antara *usability* dengan minat menggunakan LPD *Mobile* dan hasil pengujian hipotesis dengan uji t didapatkan bahwa t hitung lebih besar dari t tabel ($5,450 > 1,982$) sehingga hipotesis diterima, yaitu "*usability* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan LPD *Mobile* pada nasabah LPD Desa Adat Bondalem". Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan positif antara *usability* dengan minat menggunakan LPD *Mobile*. Hal ini mencerminkan bahwa *usability* telah mampu mempengaruhi minat nasabah LPD Desa Adat Bondalem menggunakan LPD *Mobile*.

Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat Nielsen (2013) bahwa *usability* adalah kualitas yang membuat suatu produk mudah digunakan, efisien, dan menyenangkan untuk digunakan. Sedangkan Norman (2016) menyatakan bahwa *Usability* adalah kegunaan, yaitu seberapa mudah dan menyenangkan produk atau sistem digunakan. Lebih lanjut pada ISO 9241-11 diperoleh bahwa *Usability* adalah ukuran sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektif, efisien, dan memuaskan dalam konteks tertentu dari penggunaan.

Usability atau kegunaan dalam aplikasi mobile adalah faktor kunci yang mempengaruhi kepuasan pengguna. *Usability* mencakup seberapa mudah pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi, menemukan informasi, dan menyelesaikan tugas dengan efisien. Aplikasi yang memiliki antarmuka yang intuitif, navigasi yang jelas, dan desain yang user-friendly akan membuat pengguna merasa nyaman dan puas dalam menggunakannya. Sebaliknya, jika aplikasi sulit digunakan atau membingungkan, pengguna cenderung merasa frustrasi, yang dapat menurunkan tingkat kepuasan mereka. Menurut teori TAM (*Technology Acceptance Model*) menjelaskan bahwa faktor kemudahan penggunaan juga menjadi hal yang akan mempengaruhi minat seseorang dalam menggunakan teknologi tertentu. Kemudahan Penggunaan dapat diartikan sebagai bentuk dimana orang percaya bahwa teknologi informasi dapat dengan mudah dipahami serta bebas dari masalah (Davis, 1989). Menurut Davis (2018:701) kemudahan adalah suatu tingkatan dimana seseorang meyakini bahwa penggunaan suatu sistem merupakan hal yang tidak sulit untuk dipahami dan *effort* yang berat dari pemakaiannya untuk bisa menggunakannya. Sehingga hal tersebut dapat meningkatkan kinerja seseorang ketika menggunakan suatu teknologi.

Menurut (Hatane et al., 2021) menyatakan bahwa *Usability* memiliki pengaruh langsung secara positif signifikan pada *web revisit intention* diartikan bahwa kemudahan penggunaan *website* yang terkait dengan pemberi pengetahuan pengunjung yang makin baik akan berpengaruh positif terhadap keinginan mengunjungi web lagi untuk berinteraksi, dan juga mendorong pengunjung untuk berminat merekomendasikan produk wisata Bali ke orang lain. Kajian empirik yang turut mendukung temuan penelitian ini adalah hasil penelitian yang

dilakukan oleh Andriyano (2014) dan Wikayana (2021) menyatakan bahwa variabel kemudahan penggunaan berpengaruh positif signifikan.

5. Penutup

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Persepsi kebermanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan LPD *Mobile* pada nasabah LPD Desa Adat Bondalem.
2. *Usability* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan LPD *Mobile* pada nasabah LPD Desa Adat Bondalem.

Saran

Berdasarkan hasil, pembahasan, dan simpulan, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi LPD Desa Adat Bondalem, perlu diperhatikan terkait persepsi kebermanfaatan dan *usability*, sehingga nasabah LPD Desa Adat Bondalem ada minat untuk menggunakan LPD *Mobile*.
2. Peneliti selanjutnya disarankan untuk menambah populasi penelitian, yaitu dengan menambah jumlah LPD tidak hanya yang berada di Desa Adat Bondalem saja, sehingga diperoleh hasil penelitian yang tingkat generalisasinya lebih tinggi.

Daftar Pustaka

- Afdi, M. (2017). Munich Personal RePEc Archive Financial Technology (Fintech): It ' s Concept and Implementation in Indonesia Financial Technology (Fintech): It ' s Concept and Implementation in Indonesia *Munich Personal RePEc Archive*, 98486.
- Afriana, R. A., Agustina, R., Afriana, R. A., & Pengaruh, S. (2018). Terhadap Minat Nasabah Menggunakan Internet. *Dinamika Ekonomi Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 11(2), 255–268.
- Dewi, & Diatmika, I. P. G. (2021). Pengujian Technology Accepted Model and Perceived Cost of Use Terhadap Penggunaan Sistem Em-Pise Pada LPD Desa Adat Tunjuk. *JIMAT (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi) Universitas Pendidikan Ganesha*, 12(1), 770–781.
- Dewi, M. S., & Sari, K. P. (2024). Pengaruh E-Service Quality , Kepercayaan Pelanggan Dan Kemudahan Aplikasi PLN Mobile Terhadap Kepuasan Pelanggan PT . PLN (Persero) Singaraja. *Jurnal Jnana Satya Dharma*, 1(1), 1–10.
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 21*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23*. BPFE Universitas Diponegoro.
- Hatane, S., Wijaya, S., & Alianto, C. (2021). Pengaruh *Usability* , Information Quality , Dan Interaction Quality Terhadap Web Revisit Intention Dan Purchase. *Jurnal Manajemen Pemasaran*, 15(1), 28–38. <https://doi.org/10.9744/pemasaran.15.1.28>
- Kotler dan Keller. (2012). *Manajemen Pemasaran* (Edisi 12). Erlangga.
- Makmuriyah, A. N., & Vanni, K. M. (2020). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kepuasan Nasabah dalam Menggunakan Layanan Mobile Banking. *Eduka: Jurnal Pendidikan, Hukum, Dan Bisnis*, 5(1), 37.
- Napitupulu, R. M., Tengku, J. H., Nurdin, R., & Sihitang, K. (2018). Pengaruh *Usability* , Information dan Service Interaction terhadap Minat Beli pada Pasar Virtual. *Jurnal Istisaduna*, 4, 140–152.
- Neilsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability*. <http://www.nngroup.com/articles/Usability-101-introduction-to-Usability/>.
- Neilsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability*.

- Nofridasari, E. A. (2019). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Kepercayaan, Dan Pengetahuan Produk Terhadap Minat Menggunakan Telkomsel Cash (T-CASH) (Studi Kasus Pada Mahasiswa Yogyakarta). (*Skripsi, Program Studi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*).
- Pramiswari, D. A. A., & Dharmadiaksa, I. B. (2017). Pengaruh e-commerce dan penggunaan sistem informasi akuntansi dalam pengambilan keputusan untuk berwirausaha. *E-Jurnal Akuntansi Universitas* 20, 261–289. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/Akuntansi/article/download/29797/19347>
- Rahayu, I. S. (2015). Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Ekonomi Syariah Indonesia*, V(2).
- Shneiderman, Ben Catherine, P. (2010). Designing The User Interface; Strategies for Effective Human-Computer Interaction. *United States of America; Pearson Higher Education*.
- Siregar, K. R. (2011). *Kajian Mengenai Penerimaan Teknologi dan Informasi Menggunakan Technology Accaptance Model (TAM) Pendahuluan*. Telkom Institute of Management.
- Suardika, I. K. (2016). Analisis Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Nasabah Bertransaksi Melalui Internet Banking Pada PT BRI Cabang Singaraja. *Artha Satya Dharma Jurnal Kajian Ekonomi Dan Bisnis*, 9(2), 1–23.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Thomas F. Dapp. (2014). *Fintech – The digital (r) evolution in the financial sector* (Lars Slomka (ed.)). Deutsche Bank Research.
- Wikayana, M. O. (2021). *Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Keamanan, Kepercayaan, Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi M-Pise LPD Digital Padda Nasabah LPD Desa Adat Ambengan*. (Skripsi, Fakultas Ekonomi Universitas Pendidikan Ganesha, 2021).
- Yaufi Andriyano & Diana Rahmawati. (2016). Kebermanfaatan , Persepsi Risiko Dan Kepercayaan Kasus Pada Nasabah Cimb Niaga Daerah Istimewa. *Jurnal Profita*, 1, 16.