

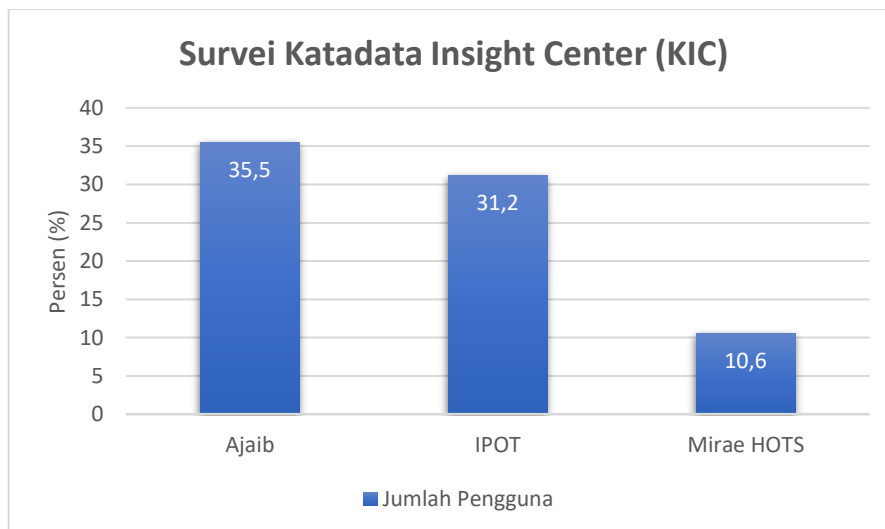
I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era serba digital saat ini, memberikan berbagai aspek kemudahan bagi manusia dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Inovasi dalam pemanfaatan teknologi informasi seolah-olah tiada hentinya untuk terus muncul. Salah satu dari inovasi tersebut terdapat pada bidang keuangan, yaitu dikenal dengan istilah *financial technology*.

Menurut Narastri & Kafabih (2020), *financial technology* atau biasa disingkat dengan istilah *fintech* adalah sebuah inovasi teknologi dalam layanan transaksi keuangan. Saat ini, telah banyak produk *fintech* yang diciptakan oleh berbagai perusahaan yang telah digunakan oleh masyarakat, salah satunya yaitu pada bidang *fintech investment*. *Fintech Investment* merupakan salah satu dari beberapa jenis *fintech* yang memiliki fungsi memudahkan pengguna untuk melakukan investasi dengan berbagai macam instrumen, seperti saham, reksa dana, emas, *cryptocurrency* dan lain sebagainya. Kini, mayoritas masyarakat tidak lagi asing dengan istilah “berinvestasi”, dan dapat melakukan investasi dengan mudah berkat adanya *fintech investment* (Wuisan, 2021).

Salah satu *fintech investment* yang kini tengah populer di kalangan masyarakat Indonesia adalah aplikasi Ajaib. Aplikasi Ajaib merupakan *platform* pendanaan saham, reksa dana dan aset kripto, yang didirikan oleh Anderson Sumarli (Indonesia) dan Yada Piyajomkwan (Thailand) pada tahun 2018 (Sandria, 2021). Aplikasi Ajaib merupakan aplikasi yang bersifat *voluntary use* atau aplikasi yang digunakan secara sukarela oleh pengguna, dengan kata lain tidaklah bersifat wajib (*mandatory*) (Sutanto et al., 2018).



Gambar 1. Platform Investasi Saham Favorit di Indonesia Tahun 2021

Sumber: Databoks (2022a)

Gambar 1 menunjukkan data survei yang dilakukan oleh Katadata Insight Center (KIC), yang menunjukkan persentase responden pengguna *platform* investasi saham di Indonesia pada tahun 2021. Dari data tersebut diketahui bahwa, Ajaib merupakan *platform* investasi saham yang paling banyak digunakan di Indonesia. Terdapat 35,5% dari total responden mengaku menggunakan Ajaib dalam berinvestasi saham. IPOT dari Indo Premier Sekuritas menduduki posisi kedua dengan penggunaan 31,2%. HOTS dari Mirae Sekuritas Indonesia berada di peringkat ketiga dengan penggunaan 10,6%. Total responden dari survei tersebut berjumlah 1.939 orang yang tersebar di 33 provinsi di Indonesia. Survei digelar oleh KIC Bersama Zigi dan Sisi+ selama periode 6-12 September 2021. Data hasil survei dipublikasikan pada tanggal 11 Februari 2022.

Kehadiran aplikasi Ajaib telah menarik para investor yang ingin melakukan transaksi jual beli saham ataupun pendanaan reksa dana. Aplikasi Ajaib telah terdaftar di Otoritas Jasa Keuangan (OJK), dengan kata lain aplikasi Ajaib merupakan aplikasi yang legal, informasi ini dapat dilihat pada laman resmi Ajaib (ajaib.co.id). Pada bulan Februari 2022, jumlah pengguna yang telah berinvestasi di aplikasi Ajaib telah mencapai 1.032.822 pengguna (Ajaib, 2022a). Pada tahun 2021 Ajaib memperoleh pendanaan Seri B senilai US\$ 153 juta atau setara Rp. 2,18 triliun, dan Ajaib pun resmi menjadi *startup* unicorn ke-7 di Indonesia. 6 *startup* lainnya yang telah memiliki valuasi di atas US\$ 1 miliar yaitu GoTo (Gojek-Tokopedia), Bukalapak, Traveloka, OVO, J&T Express dan Xendit (Ramadhanny, 2021).

Berhasilnya aplikasi Ajaib menjadi *platform* investasi saham terfavorit di Indonesia, dan meraih gelar *startup* unicorn merupakan pencapaian yang sangat luar biasa. Asra & Parwanto (2018) menyatakan bahwa salah satu permasalahan penelitian dapat berasal dari pengamatan terhadap sesuatu fenomena. Fenomena suksesnya aplikasi Ajaib dalam menjadi *platform* investasi saham yang paling banyak digunakan di Indonesia membuat peneliti tertarik untuk meneliti terkait aplikasi Ajaib, secara spesifik mengenai minat dan perilaku pada penggunaan aplikasi Ajaib. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi minat dan perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi Ajaib untuk berinvestasi menjadi topik yang menarik untuk dibahas.

Adapun model atau metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2). UTAUT2 merupakan salah satu model yang sangat populer dalam bidang penelitian penerimaan teknologi, yang ditemukan pertama kali oleh Venkatesh et al. (2012). UTAUT2 juga merupakan pengembangan dari model sebelumnya, yaitu UTAUT, yang dilakukan oleh Venkatesh et al. (2003). Tujuan dari pengembangan tersebut

yaitu untuk mempelajari penerimaan dan penggunaan teknologi dalam konteks konsumen/pengguna.

Penelitian ini tidak menggunakan variabel moderator sesuai pada model asli UTAUT2, dikarenakan hasil studi yang dilakukan oleh Esteva-Armida & Rubio-Sanchez (2012) menunjukkan bahwa, meskipun variabel moderator berupa Jenis Kelamin, Usia, Pengalaman dan Kesukarelaan Penggunaan menunjukkan beberapa hubungan dengan variabel yang lain dalam model, namun secara statistik hubungan tersebut tidak begitu signifikan. Selanjutnya, tinjauan sistematis yang dilakukan oleh Tamilmani et al. (2017) diketahui bahwa, mayoritas dari 15 studi yang menggunakan model UTAUT2 menghilangkan variabel moderasi karena kompleksitas hubungan di antara berbagai konstruk.

Penelitian terdahulu yang menggunakan model UTAUT2 salah satunya dilakukan oleh Ramírez-Correa et al. (2019) dengan judul “*Analysing the Acceptation of Online Games in Mobile Devices : An Application of UTAUT2*”, mengungkapkan hasil bahwa *social influence*, *hedonic motivation* dan *habit* secara signifikan mempengaruhi *behavioral intention*. Dimana, *performance expectancy*, *effort expectancy*, *facilitating conditions*, dan *price value* tidak mempengaruhi *behavioral intention* secara signifikan. Kemudian, variabel *habit* dan *behavioral intention* secara signifikan mempengaruhi *use behavior*. Sedangkan, *facilitating conditions* tidak mempengaruhi *use behavior* secara signifikan.

Dari hasil penelitian yang dilakukan Venkatesh et al. (2003), diketahui bahwa pada model UTAUT, faktor-faktor yang mempengaruhi *behavioral intention* ataupun *use behavioral* adalah *performance expectancy* (ekspektasi kinerja), *effort expectancy* (ekspektasi usaha), *social influence* (pengaruh sosial) dan *facilitating conditions* (kondisi pendukung). Kemudian, Venkatesh et al. (2012) melakukan pengembangan dari model UTAUT, yang selanjutnya dikenal dengan istilah UTAUT2, diperoleh hasil bahwa terdapat 3 konstruk tambahan teori pada kerangka model UTAUT2. Penambahan 3 konstruk tersebut di antaranya ialah *hedonic motivation* (motivasi hedonis), *price value* (nilai harga) dan *habit* (kebiasaan).

Venkatesh et al. (2012) menyatakan bahwa, UTAUT mampu menjelaskan sekitar 70% variasi terkait niat perilaku untuk menggunakan teknologi dan sekitar 50% variasi terkait penggunaan teknologi. Hamrul et al. (2013) dalam seminar yang berjudul “*Analisis Perbandingan Metode TAM dan UTAUT dalam Mengukur Kesuksesan Penerapan Sistem Informasi Akademik (Studi Kasus Penerapan Sistem Informasi STMIK Dipanegara Makassar)*”, memperoleh kesimpulan bahwasanya metode UTAUT ialah metode yang paling baik digunakan dalam studi kasus tersebut, karena metode UTAUT mampu mengukur sebanyak

70,7% dari aspek-aspek yang dapat digunakan untuk menilai kesuksesan penerapan sebuah sistem, sedangkan metode TAM hanya mampu mengukur sebanyak 62,1%. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Afiana et al. (2019) dengan judul “*Analisis Perbandingan Metode TAM dan Metode UTAUT 2 dalam Mengukur Kesuksesan Penerapan SIMRS pada Rumah Sakit Wijaya Kusuma DKT Purwokerto*”, memperoleh hasil akhir yang menyatakan bahwa metode UTAUT2 ialah metode yang lebih baik digunakan dalam mengukur kesuksesan penerapan SIMRS. Karena, metode UTAUT2 mampu mengukur sebanyak 2,109 sedangkan metode TAM hanya mengukur sebanyak 1,782. Dari berbagai referensi tersebut yang memaparkan tentang keunggulan model UTAUT2, menjadi alasan peneliti dalam memilih serta menggunakan model UTAUT2 pada penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengangkat topik penelitian dengan judul “Penerapan Model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) untuk Mengetahui Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat dan Perilaku pada Penggunaan Aplikasi Ajaib di Kota Jambi”. Dalam rangka penulisan skripsi pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi. Model UTAUT2 yang digunakan pada penelitian ini diharapkan mampu memperoleh hasil analisis yang baik.

Penelitian ini merupakan penelitian sosial. Seltiz et al. (1976) dalam Asra & Parwanto (2018) menyatakan bahwa, salah satu tujuan dari penelitian sosial yaitu untuk mengevaluasi teori hubungan sosial, kebiasaan dan konsep, serta metodologi yang digunakan untuk menguji kebiasaan, konsep dan teori tersebut. Penelitian ini juga merupakan penelitian murni/akademis. Urgensi dari penelitian murni/akademis yaitu memverifikasi teori atau menguji kembali suatu model dengan menggunakan objek yang berbeda. Bentuk penerapannya dalam penelitian ini yaitu menguji model UTAUT2 terhadap objek penelitian yaitu aplikasi Ajaib. Pada penelitian murni/akademis suatu penelitian dapat dikatakan memiliki urgensi yang tinggi, jika *output* penelitian mampu memverifikasi teori atau menemukan teori baru (Paramu, 2010).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh *performance expectancy* terhadap *behavioral intention* aplikasi Ajaib di Kota Jambi?
2. Bagaimana pengaruh *effort expectancy* terhadap *behavioral intention* aplikasi Ajaib di Kota Jambi?
3. Bagaimana pengaruh *social influence* terhadap *behavioral intention* aplikasi Ajaib di Kota Jambi?

4. Bagaimana pengaruh *facilitating conditions* terhadap *behavioral intention* aplikasi Ajaib di Kota Jambi?
5. Bagaimana pengaruh *facilitating conditions* terhadap *use behavior* aplikasi Ajaib di Kota Jambi?
6. Bagaimana pengaruh *hedonic motivation* terhadap *behavioral intention* aplikasi Ajaib di Kota Jambi?
7. Bagaimana pengaruh *price value* terhadap *behavioral intention* aplikasi Ajaib di Kota Jambi?
8. Bagaimana pengaruh *habit* terhadap *behavioral intention* aplikasi Ajaib di Kota Jambi?
9. Bagaimana pengaruh *habit* terhadap *use behavior* aplikasi Ajaib di Kota Jambi?
10. Bagaimana pengaruh *behavioral intention* terhadap *use behavior* aplikasi Ajaib di Kota Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu memverifikasi teori atau menguji kembali model UTAUT2 terhadap objek penelitian (aplikasi Ajaib), dengan menguji atau melakukan pembuktian terhadap hipotesis penelitian, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh *performance expectancy* terhadap *behavioral intention* aplikasi Ajaib di Kota Jambi?
2. Untuk mengetahui pengaruh *effort expectancy* terhadap *behavioral intention* aplikasi Ajaib di Kota Jambi?
3. Untuk mengetahui pengaruh *social influence* terhadap *behavioral intention* aplikasi Ajaib di Kota Jambi?
4. Untuk mengetahui pengaruh *facilitating conditions* terhadap *behavioral intention* aplikasi Ajaib di Kota Jambi?
5. Untuk mengetahui pengaruh *facilitating conditions* terhadap *use behavior* aplikasi Ajaib di Kota Jambi?
6. Untuk mengetahui pengaruh *hedonic motivation* terhadap *behavioral intention* aplikasi Ajaib di Kota Jambi?
7. Untuk mengetahui pengaruh *price value* terhadap *behavioral intention* aplikasi Ajaib di Kota Jambi?
8. Untuk mengetahui pengaruh *habit* terhadap *behavioral intention* aplikasi Ajaib di Kota Jambi?
9. Untuk mengetahui pengaruh *habit* terhadap *use behavior* aplikasi Ajaib di Kota Jambi?

10. Untuk mengetahui pengaruh *behavioral intention* terhadap *use behavior* aplikasi Ajaib di Kota Jambi?

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Secara teoretis, memberikan sumbangsih kepada ilmu pengetahuan, yang dapat dijadikan sebagai acuan dan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya.
2. Hasil analisis memberikan informasi mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat dan perilaku pada penggunaan aplikasi Ajaib di Kota Jambi.
3. Bagi peneliti, studi ini mengajarkan cara berpikir kritis, menyatakan sesuatu berdasarkan fakta yang diperkuat dengan sumber/referensi yang terpercaya.
4. Merupakan proses pembelajaran dalam mengaplikasikan teori-teori yang telah dipelajari di perguruan tinggi ke dalam permasalahan dan fakta sebenarnya di lapangan.
5. Memberikan penguatan pada model yang digunakan, setelah dilakukan pengujian keandalan dan validasi kembali model, yang diterapkan pada aplikasi Ajaib.

1.5 Batasan Masalah

Agar penelitian tugas akhir ini tidak keluar dari pokok permasalahan, maka ruang lingkup pembahasan dibatasi dengan masalah sebagai berikut.

1. Analisis hanya dilakukan pada pengguna aplikasi Ajaib versi *mobile* di Kota Jambi.
2. Penelitian ini menggunakan variabel independen yaitu *performance epectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitationg conditions*, *hedonic motivation*, *price value*, *habit* dan variabel dependen yaitu *behavioral intention* dan *use behavior*.
3. Penelitian ini tidak menggunakan variabel moderator.