

**PENGARUH KEMUDAHAN, REPUTASI, DAN VARIASI TERHADAP
MINAT MASYARAKAT MENGGUNAKAN APLIKASI FLIP (Studi Kasus
Generasi Z Kota Yogyakarta).**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

**DIAJUKAN KEPADA FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
SEBAGAI SALAH SATU SYARAT MEMPEROLEH GELAR SARJANA
STRATA SATU DALAM ILMU EKONOMI ISLAM**

DISUSUN OLEH:

HABIBUR ROHMAN
NIM. 17108020102

DOSEN PEMBIMBING

JAUHAR FARADIS, S.H.I, M.A.
NIP. 19840523 201101 1 008

**PROGRAM STUDI PERBANKAN SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2024



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 550821, 512474 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-250/Un.02/DEB/PP.00.9/01/2024

Tugas Akhir dengan judul : **PENGARUH KEMUDAHAN, REPUTASI, DAN VARIASI TERHADAP MINAT MASYARAKAT MENGGUNAKAN APLIKASI FLIP (STUDI KASUS GENERASI Z KOTA YOGYAKARTA)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : **HABIBUR ROHMAN**
Nomor Induk Mahasiswa : **17108020102**
Telah diujikan pada : **Rabu, 17 Januari 2024**
Nilai ujian Tugas Akhir : **B+**

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Jauhar Faradis, S.H.I., M.A.
SIGNED

Valid ID: 65b89e0ccca5f



Penguji I

Farid Hidayat, S.H., M.S.I.
SIGNED

Valid ID: 65b84977f122e



Penguji II

Defi Insani Saibil, S.E.I., M.E.K.
SIGNED

Valid ID: 65b799ac156c3



Yogyakarta, 17 Januari 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

Dr. Afdawaiza, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 65b8e1b599e16

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi Saudara Habibur Rohman

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Habibur Rohman

NIM : 17108020102

Judul Skripsi :” **PENGARUH KEMUDAHAN, REPUTASI DAN VARIASI TERHADAP MINAT MASYARAKAT MENGGUNAKAN APLIKASI FLIP (Studi Kasus Generasi Z Kota Yogyakarta)**”

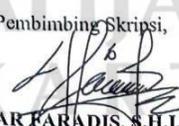
Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Program Studi Ekonomi Syariah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Ilmu Ekonomi Islam.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi Saudara tersebut dapat segera dimunaqasahkan. Untuk itu kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 30 Januari 2024

Pembimbing Skripsi,


JAUHAR FARADIS, S.H.I, M.A.

NIP. 19840523 201101 1 008

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai salah satu civitas akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Habibur Rohman
NIM : 17108020102
Program Studi : Perbankan Syariah
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*non-exclusive royalty free right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

” PENGARUH KEMUDAHAN, REPUTASI DAN VARIASI TERHADAP MINAT MASYARAKAT MENGGUNAKAN APLIKASI FLIP (Studi Kasus Generasi Z Kota Yogyakarta)”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, UIN Sunan Kalijaga berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Yogyakarta

Pada tanggal: 30 Januari 2024

Yang menyatakan,



Habibur Rohman

NIM. 17108020102

MOTTO

If I see, maybe I forget,

If I hear, maybe I know,

If I do, I always understand.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan:

Untuk kedua orangtua saya, Bapak Mu'ali S.H, dan Ibu Umi Bariroh S.Pd yang selalu memberi kasih sayang, pengorbanan dan dukungan terbaik yang diberikan untuk masa depan anak-anaknya. Serta untuk saudara kandung saya, Izzuddin al qossam S.Si, Qonita khosyiati, Saad abdul jabbar, Mus'ab abdul wafa, Faiz imaduddin, Abdur rosyid hafidzuddin, dan Abdul mannan nashiruddin yang telah memberikan support dan dukungannya selalu.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “PENGARUH KEMUDAHAN, REPUTASI DAN VARIASI TERHADAP MINAT MASYARAKAT MENGGUNAKAN APLIKASI FLIP (Studi kasus Gen Z Kota Yogyakarta)”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Penyusunan ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penyusun ingin menyampaikan terima kasih banyak kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Al Makin, S.Ag.,M.A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Afdawaiza, S.Ag., M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
3. Bapak Dr. Ruspita Rani Pratiwi, S.Psi, M.M., selaku Kepala Program Studi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga yang telah memberi masukan dan izin penelitian.
4. Bapak Hasan Al Bana, S.E.I, M.E., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberi arahan dan motivasi dalam kegiatan akademik selama masa perkuliahan.
5. Bapak Jauhar Faradis, S.H.I, M.A. selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan segala kesibukannya tetap meluangkan waktu untuk bimbingan,

arahan dan motivasi pada penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir dengan sabar dan Ikhlas.

6. Seluruh Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga kepada penyusun selama masa perkuliahan sehingga bisa mengantarkan penyusun hingga tahap tugas akhir skripsi ini.
7. Seluruh staff dan karyawan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
8. Kedua Orang tua penyusun, Bapak Mu'ali dan Ibu Umi Bariroh yang telah menjadi sumber motivasi terbesar penulis serta memberi doa yang tulus dan dorongan yang kuat sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEM-BAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
ABSTRAK	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Landasan Teori	11
1. Sejarah Perkembangan <i>Fintech</i>	11
a. Sejarah Perkembangan <i>Fintech</i> di Indonesia	11
b. Jenis-Jenis <i>Fintech</i> di Indonesia	13
2. Flip	15
3. Kemudahan	19
4. Reputasi	22
5. Variasi	25
6. Minat... ..	26
B. Telaah Pustaka	28
C. Kerangka Pemikiran	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Sumber Data	35
a. Dokumentasi	35
b. Observasi.....	35
B. Populasi dan Sampel	36
C. Teknik Pengumpulan Data	38
D. Definisi Operasional Variabel	38
E. Instrument Penelitian	39
F. Metode Analisis Data	41
G. Uji Instrument	41
1. Uji Validitas	41
2. Reliabilitas	42
H. Uji Asumsi Klasik	43
1. Uji Normalitas	43
2. Uji Multikolinearitas	43

3. Uji Heteroskedastisitas	43
I. Analisis Regresi Linear Berganda	44
J. Pengujian Hipotesis	44
1. Uji F	44
2. Uji T	45
3. Uji R ²	45
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Responden	46
B. Analisis Deskripsi	46
1. Usia Responden	46
2. Jenis Kelamin Responden	47
3. Alamat Responden	48
C. Analisis Data dan Pembahasan	49
1. Uji Instrument	49
2. Uji Asumsi Klasik	52
3. Analisis Regresi Linear Berganda.....	56
4. Uji Hipotesis	57
5. Pembahasan dan Hasil	63
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Telaah Pustaka	28
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian	40
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	46
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Gender	47
Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Daerah	48
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas	49
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas	51
Tabel 4.6 Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov	52
Tabel 4.7 Hasil Uji Multikolinearitas	54
Tabel 4.8 Hasil Uji Heteroskedastisitas menggunakan Uji Glejser	56
Tabel 4.9 Hasil Uji Regresi Linear Berganda	57
Tabel 4.10 Hasil Uji Simultan	58
Tabel 4.11 Hasil Uji R^2	59
Tabel 4.12 Hasil Uji T	60



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Aplikasi Flip	4
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran	30
Gambar 4.1 Hasil Uji Normalitas Grafik P-Plot	53
Gambar 4.2 Hasil Uji Heteroskedastisitas Scatterplot	55



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemudahan, reputasi dan variasi terhadap minat masyarakat menggunakan aplikasi flip (studi kasus gen z kota yogyakarta). Penelitian ini menggunakan 3 variabel bebas yaitu Kemudahan, Reputasi, dan Variasi dan 1 variabel terikat yaitu Minat. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan jumlah sampel sebanyak 50 dan metode pengumpulan data melalui kuesioner, wawancara serta dokumentasi dengan alat uji regresi linier berganda. Pada hasil penelitian ini, reputasi berpengaruh signifikan terhadap minat Generasi Z Yogyakarta menggunakan aplikasi Flip. Sedangkan variabel kemudahan dan variasi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi Flip.

Kata Kunci: Kemudahan, Reputasi, Variasi, Minat, *Flip*.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of convenience, reputation and variety on people's interest in using the Flip application (case study of Gen Z, Yogyakarta City). This research uses 3 independent variables, namely Convenience, Reputation, and Variety and 1 dependent variable, namely Interest. This research is a type of quantitative research with a sample size of 50 and data collection methods through questionnaires, interviews and documentation using multiple linear regression testing tools. In the results of this research, reputation has a significant effect on Generation Z Yogyakarta's interest in using the Flip application. Meanwhile, the convenience and variety variables do not significantly influence interest in using the Flip application.

Keywords: Ease of Use, Reputation, Feature Variation, Interest, Flip



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin canggih mendorong munculnya teknologi yang mampu mempermudah kehidupan sehari-hari dalam segala bidang. Contoh dari berkembangnya teknologi di berbagai bidang salah satunya dalam bidang *finance*. Karena tuntutan masyarakat terhadap layanan keuangan yang lebih nyaman, penyedia jasa keuangan terus memperbarui layanannya atau inovasi yang semula menggunakan sistem transaksi konvensional ke transaksi digital hanya dengan menggunakan *smartphone*.

Menurut BPS (Badan Pusat Statistik) menyebutkan Generasi Z ialah penduduk yang lahir pada tahun 1997-2012 pada kisaran usia 11-26 tahun. Data dari sensus BPS yang dilakukan pada 2021 menunjukkan di kota Yogyakarta adanya jumlah generasi Z sebesar 37.184 jiwa. Yogyakarta pula mempunyai julukan kota pelajar sehingga semakin banyaknya penduduk usia 11-26 tahun. Dalam kehidupan sehari-hari tentunya tidak lepas dari gadget untuk membantu aktifitas, utamanya dalam keuangan. Karena transaksi keuangan adalah salah satu aktifitas pokok bagi penduduk kota. Generasi pada usia ini pula jarang terjadi ketertinggalan teknologi atau gagap teknologi. Sehingga membuat mereka dengan mudah memilih banyaknya fasilitas keuangan untuk menjadi alat bantu kebutuhan sehari-hari.

Teknologi keuangan telah menjadi bagian dari kehidupan kita sehari-hari tanpa kita sadari. Untuk mentransfer jumlah tertentu, cukup gunakan ponsel

Anda. Dalam industri keuangan *cashless* yang semakin nyaman dan populer, keberadaan perusahaan *fintech* bisa dikatakan merupakan sebuah inovasi baru. *Fintech* sangat cocok sebagai bagian dari gaya hidup yang praktis dan cepat. Menghemat waktu mengantri di ATM untuk melakukan transaksi atau menarik uang tunai. Anda dapat dengan mudah melakukan segalanya hanya dengan ponsel cerdas Anda kapan saja, di mana saja. *Fintech* juga menjadi salah satu alternatif penggalangan dana hanya dengan memasukkan data secara online. Dengan menggunakan *Fintech* pengguna dapat lebih efisien dalam waktu, tenaga saat akan melakukan transaksi. Kemudahan ini pula di definisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Hal yang sama juga di kemukakan oleh Rahayu (2015) bahwa kemudahan adalah suatu kondisi Dimana konsumen meyakini bahwa pengguna teknologi merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha keras dalam menggunakannya (Jogiyanto:2017).

Proses transaksi keuangan yang lebih praktis, aman serta modern saat ini sudah sangat dibutuhkan masyarakat. Sebagai mana tulisan dari Astri Rumondang, dkk. dalam tulisan *Fintech: Inovasi sistem keuangan di era digital: Konsep Fintech bertujuan untuk memadukan dan menyesuaikan perkembangan teknologi pada sektor keuangan untuk mampu menyediakan proses transaksi keuangan. Mana yang lebih praktis, aman, dan modern, Proses pembayaran, transfer uang, pembelian dan penjualan saham, proses pinjaman peer-to-peer, dan banyak lagi dapat dikaitkan dengan ruang fintech. Di tengah perubahan*

lingkungan perekonomian, industri keuangan yang ada perlu melakukan inovasi dan sinergi dengan lembaga keuangan.

Karena penyebaran Internet dan telepon pintar, serta semakin pendeknya siklus inovasi teknologi, teknologi keuangan dan sistem pembayaran menjadi semakin digital. Keberadaan *Fintech* membuktikan bahwa teknologi mampu memberikan kemudahan yang besar bagi masyarakat dalam segala bentuk kehidupan sehari-hari, baik itu investasi maupun transaksi tertentu. Perkembangan pengguna *fintech* juga terus meningkat dari tahun ke tahun. Menurut Bank Dunia, pengguna *fintech* awalnya mencapai 7% pada tahun 2007, naik berubah 20% pada tahun 2011, naik berubah 36% pada tahun 2014, dan mencapai 78% pada tahun 2017, 135-140 Perusahaan juga mencatat jumlah transaksi *fintech*. Jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2017 diprediksi menyentuh angka Rp 202,77 triliun (Ade Onny Siagan: 2021).

Fintech yang berhubungan dengan pembayaran atau biasa disebut *e-wallet* seperti Dana, Shopee Pay, Ovo, Flip, Gopay, dll. Sebelumnya harus bertemu langsung dan membawa sejumlah uang tunai untuk melakukan pembayaran. Sekarang dapat menyelesaikan transaksi secara tidak langsung dengan pembayaran dalam yang sangat cepat dan efisien. Era ini disebut era ekonomi digital, dan kita mulai menjalani era di mana cara kita menggunakan waktu menjadi lebih sederhana dan efisien. Ekonomi digital merupakan transformasi digital yang diawali dengan meningkatnya interkoneksi fungsi bisnis dan teknologi yang semakin canggih sehingga berdampak pada bidang sosial dan ekonomi.

Pada 2020 Flip mendapatkan 1 juta pengguna, Hingga pertengahan Januari 2024, Aplikasi flip telah digunakan oleh lebih dari 10 juta pengguna dan mendapatkan rating 4,6 di Google PlayStore. Dalam waktu 3 tahun mendapat lonjakan pengguna yang sangat signifikan, membuktikan bahwa sebagai *start-up* lokal dalam 3 tahun terakhir Flip cukup diminati.

Gambar 1.1



Sumber: Google Playstore, Januari 2024

Dalam ulasan yang di unggah oleh pengguna melalui Google Playstore memberi argument atau penilaian aplikasi berdasarkan pengalaman mereka sendiri saat menggunakan. Penilaian yang baik yaitu 4,6 dari total 5 menunjukkan bahwa reputasi atau nama baik Flip baik, dalam melayani dan berbagai fitur yang di sediakan dalam aplikasi, reputasi menjadi alasan penulis menggunakan variabel tersebut. Reputasi adalah penilaian kolektif terhadap Perusahaan untuk memberikan hasil yang bernilai kepada kelompok pemangku kepentingan yang *representative* (Fombrun, dkk: 2000). Menurut Mitnick dan

Mahon (2007) menyatakan bahwa reputasi adalah persepsi individu yang muncul karena kinerja atau kualitas dari individu ataupun organisasi. Sedangkan pendapat yang dikatakan oleh Brown dan Logsdon (1999) yang menyatakan bahwa reputasi adalah Kumpulan penilaian pihak luar dalam jangka Panjang terhadap seberapa baik komitmen Perusahaan untuk memenuhi harapan pengguna atau pelanggan.

Salah satu yang menjadikan reputasi dalam aplikasi selain layanan interaktif adalah adanya berbagai fitur produk yang bermacam-macam. Sehingga pengguna mendapatkan berbagai pilihan layanan dengan menggunakan satu aplikasi saja. Kotler & Amstrong (2013) menyatakan bahwa variasi produk sebagai unit tersendiri dalam suatu merek ataupun lini produk yang dapat dibedakan berdasarkan ukuran, harga, penampilan atau suatu ciri lain. Sedangkan menurut menurut (Tjiptono, 2012), variasi produk cocok dipilih apabila perusahaan bermaksud memanfaatkan fleksibilitas produk sebagai strategi bersaing dengan para produsen misal produk-produk standar. Berdasarkan dari pengertian para ahli tersebut peneliti mengambil kesimpulan bahwa variasi produk adalah beraneka ragam produk yang didasari pada ukuran, harga, penampilan atau ciri-ciri lain sebagai unsur-unsur pembedanya.

Minat Masyarakat dapat diartikan sebagai Tindakan yang langsung terlibat dengan senang rasa, atau tidak senang dalam menghadapi suatu objek (Mohammad Surya:2003). Dalam penelitian lain Djali (2008) menyatakan

bahwa minat pada dasarnya merupakan penerimaan akan suatu hubungan antar diri sendiri dengan sesuatu di luar diri.

Kemajuan teknologi telah memunculkan inovasi-inovasi di bidang teknologi keuangan. Kehadiran mobile banking dan menjamurnya pelaku *e-commerce* yang mewakili perbaru di dunia keuangan memungkinkan kita untuk menghentikan kebiasaan lama dengan menggabungkan teknologi dan keuangan modern (Desy Yuliasuti: 2020). Di sinilah lahirnya teknologi finansial atau bisa disebut dengan *financial technology*. Teknologi Finansial dalam Peraturan Perbankan Indonesia (Fintech) No.19/12/PBI/2017 berarti menciptakan produk, layanan, teknologi dan/atau model usaha inovasi serta meningkatkan normalnya keuangan, stabilitas dan efisiensi regulasi keuangan teknologi yang mempengaruhi fasilitasi berjalan, keselamatan dan keadilan sistem pembayaran. Pengadaan teknologi keuangan yaitu mencakup sistem pembayaran, dukungan pasar, pengaturan investasi dan manajemen risiko, kredit, pemodal dan jasa keuangan lainnya (Tri Inda Fadhila Rahma: 2021).

Dunia usaha dan industri perbankan telah merespon perubahan teknologi informasi yang berkembang pesat dengan menyediakan layanan akses informasi yang mudah bagi nasabah dan menggunakan teknologi informasi canggih seperti Flip untuk menghubungkan bank dan nasabah. Merupakan salah satu bagian yang besar kontribusinya mengikuti perubahan teknologi informasi di industri perbankan. Cara perbankan tradisional yang biasa dilakukan, yaitu nasabah pergi ke bank menjalankan transaksi keuangan, memakan banyak waktu, mulai dari pengisian formulir hingga antri di loket bank untuk mengecek

kebenaran nomor rekening, sehingga dinilai kurang efisien (Yudhi W. Arthana R. dan Novi Rukhviyanti, 2015)

Maka berdasarkan uraian diatas dalam penelitian ini penulis menggunakan variabel kemudahan, reputasi aplikasi flip, variasi atau fitur layanan yang mempengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan aplikasi Flip. Maka, yang menjadi fokus peneliti mengambil judul “**PENGARUH KEMUDAHAN, REPUTASI DAN VARIASI TERHADAP MINAT MASYARAKAT MENGGUNAKAN APLIKASI FLIP (Studi kasus Generasi Z Daerah Istimewa Yogyakarta)** “

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh Kemudahan terhadap minat masyarakat menggunakan aplikasi Flip.
2. Bagaimana pengaruh Reputasi terhadap minat masyarakat menggunakan aplikasi Flip.
3. Bagaimana pengaruh Variasi terhadap minat masyarakat menggunakan aplikasi Flip.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh antara Kemudahan terhadap minat masyarakat menggunakan aplikasi Flip.

2. Untuk mengetahui pengaruh antara Reputasi terhadap minat masyarakat menggunakan aplikasi Flip.
3. Untuk mengetahui pengaruh antara Variasi terhadap minat masyarakat menggunakan aplikasi Flip.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya adalah:

- a) Bagi penulis penelitian ini dapat digunakan untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang didapat selama berada di kelas perkuliahan.
- b) Bagi masyarakat penelitian ini di harapkan mampu memberi pengetahuan tentang *digital finance* dan faktor-faktornya.
- c) Penelitian ini juga dapat dijadikan bahan acuan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian serupa maupun penelitian lanjutan di bidang perbankan.

E. Sistematika Kepenulisan

BAB I Pendahuluan

Pada bagian ini akan dijabarkan beberapa hal diantaranya adalah penjelasan mengenai kendala yang melatarbelakangi penelitian, rumusan masalah yang merupakan masalah penelitian, tujuan dan manfaat dari penelitian yang dilakukan, dan sistem penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bagian kedua ini memuat teori-teori yang berkaitan dengan penelitian. Teori ini menggambarkan agregatif konsep, definisi, dan rasio

yang berkaitan secara sistematis yang digunakan untuk menjabarkan atau memprediksi kejadian dan fakta. Konstruksi hipotesis, khususnya perumusan hipotesis dengan argumentasi berdasarkan teori atau logika dan penelitian terdahulu yang terkait, digunakan dalam bentuk kerangka mental untuk menjelaskan atau menghubungkan antar variabel yang diuji.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan rencana penelitian dan langkah-langkah penyelesaian hipotesis. Bagian ini berisi dari uraian mengenai sifat penelitian didasarkan tujuan penelitian, teknik pengumpulan data dan pengambilan sampel yang digunakan, definisi operasional variabel, alat analisis statistik yang digunakan dan asumsi yang dipakai dalam pengolahan data.

BAB IV Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini mencakup pembahasan temuan penelitian dan penerapannya. Disisi lain disampaikan alasan dan penetapan atas hasil penelitian yang dicapai.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bagian ini menguraikan kesimpulan pengujian hipotesis dan membahas secara pendek hasil yang didapatkan. Selain itu, penerapan teoretis, praktis, dan/atau kebijakan juga dibahas. Keterbatasan penelitian juga dibahas dan saran untuk penelitian selanjutnya diberikan.

Bagian akhir Referensi dan lampiran

Selain lima bab utama, juga akan ada bagian acuan yang berisi referensi yang dipakai dalam penelitian dan informasi terkait penelitian yang harus disertakan dalam penyusunan karya ini.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Kemudahan, Reputasi Dan Variasi Terhadap Minat Masyarakat Menggunakan Aplikasi Flip (Studi kasus Generasi Z Daerah Istimewa Yogyakarta). Berdasarkan hasil penelitian dan hal yang telah diuraikan pada bab diatas dapat disimpulkan sebagai berikut:

Variabel Kemudahan penggunaan tidak berpengaruh positif terhadap minat masyarakat menggunakan aplikasi *Flip*. Tidak berpengaruhnya variabel ini dapat diartikan bahwa naiknya kemudahan dalam mengakses belum tentu diikuti kenaikan pada minat penggunaan aplikasi Flip pada generasi Z Kota Yogyakarta. Kemudahan penggunaan tidak berpengaruh signifikan secara parsial terhadap minat menggunakan sesuai dengan penelitian yang di lakukan Juhri dan Dewi (2017). Sama dengan penelitian yang dilakukan Meiny Febiola dkk (2022) bahwa kemudahan berpengaruh negative terhadap minat pengguna menggunakan layanan gojek.

Variabel Reputasi penggunaan berkorelasi positif terhadap minat masyarakat menggunakan aplikasi *Flip*. Dapat diartikan setiap kenaikan kualitas atau reputasi sejalan dengan naiknya minat generasi Z di kota Yogyakarta dalam menggunakan aplikasi Flip. Variabel Variasi Fitur Aplikasi penggunaan tidak berpengaruh positif terhadap minat masyarakat menggunakan aplikasi *Flip*. Dapat diartikan setiap variasi yang tersedia dalam

aplikasi Flip belum tentu menaikkan minat pada Generasi Z kota Yogyakarta. Dalam Aplikasi flip variasi dari berbagai macam layanan yang ada kurang menjadikan pengguna untuk minat menggunakan Aplikasi Flip.

B. Saran

Berikut ini merupakan beberapa saran yang diberikan peneliti.

1. Bagi peneliti selanjutnya yang membahas mengenai topik yang sama, sebaiknya menggunakan variabel-variabel lain yang belum pernah diteliti sebelumnya, yang berguna untuk menyempurnakan penelitian yang sudah ada.
2. Bagi perusahaan *flip* diharapkan untuk lebih banyak melakukan iklan promosi di media sosial, seperti di tiktok, instagram, youtube dll. Karena aplikasi tersebut kebanyakan orang menggunakannya untuk sekedar scrol-scrol ataupun yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, Amiril. (2021). *Pentingnya Reputasi Perusahaan Terhadap Kinerja Perusahaan*. Malang:CV Literasi Nusantara Abadi.
- Azwar, Saifuddin. (2009) *Reabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Brown, B. and J. M. Logsdon. 1999. Corporate Reputation and organization Identity as Constructs for Business and Society Research, in D. Wood and D. Windsor (eds.), *Proceeding of the Tenth Annual Meeting of the International Association for Business and Socieg*. Paris, France.
- Cahyani, Karunia. 2020. Model Pengaruh Brand Strategi dan Brand Awareness Terhadap Keputusan Pembelian Pengguna Tokopedia. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 1 No. 5.
- Creswell, John W. (2017). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*, terj. Achmad Fawaid. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Desy Yuliasuti, “Persaingan Ketat Startup Fintech dengan Layanan Bank”, dikutip dari <https://www.digination.id/read/01369/persaingan-ketat-startup-fintech-dengan-layanan-bank>, diakses pada tanggal 18 februari 2023, 14.36WIB.
- Djaali. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dul, Nikolaus. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi dan Analisis Data dengan SPSS*. Sleman: Deepublish.
- Dwiyanto, Agus. (2022). *Teori Administrasi dan Penerapannya di Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Ferdinand, Augusty. 2002. “Kualitas Strategi Pemasaran: Sebuah Studi Pendahuluan”. *Jurnal Sains Pemasaran Indonesia*. Vol.1, No.1, (Mei), p. 107-119.
- Flip.id. (n.d.). Kenalan dengan Flip. <https://flip.id/tentang-flip>

- Fombrun, C.J. and van Riel, C.B.M. 1997. The reputational landscape. *Corporate Reputation Review*, Vol. 1 Nos. 1/2, pp. 5-13.
- Ghozali, Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS, edisi ke-8*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hartami, Indyah. (2020). *Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use Terhadap Behavioral Intention to use dan actual usage pada aplikasi*. Jakarta; CV. Jakad Media Publishing.
- Ichsannuddin. (2021). *Monograf Analisis Gaya Hedonis, Status Sosial, Variasi Produk Terhadap Keputusan Pembelian Melalui Citra Merek*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Irawan, Budi. Santoso, Adi dan Rusdiana. (2021). "Analisa pengaruh biaya dan pelayanan terpadu terhadap dompet digital Gopay studi kasus Jawa Timur". *Jurnal Ilmu Ekonomi*.
- Istiarni, Anggih Dwi. (2014). "Analisis Pengaruh Pespsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kredibilitas terhadap Minat Penggunaan Berulang Internet Banking dengan Sikap penggunaan Sebagai Varibel Intervening". Skripsi FEB UNDIP Semarang.
- Jatmiko, leo dwi. (2021). Flip klaim raih 6 juta pengguna hingga september 2021. <https://teknologi.bisnis.com/read/20210928/266/1448009/flip-klaim-raih-6-juta-penggunahingga-september-2021>
- Jogiyanto. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi.
- Juhaz, T. & Bencsik, A., Csikos, G., (2016). Y and Z Generations at Workplaces. *Journal of Competitiveness*, 8(3), 90–106. <https://doi.org/10.7441/joc.2016.03.06>
- Juhri, Dewi, C. K.. Sikap Kepercayaan Dan Penerimaan Layanan Mobile Money T-Cash Di Bandung Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). *Probisnis*, 10(1), 2017.

- Kadir. (2015). *Statistika Terapan Konsep Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kotler. P and Keller. 2006. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Indeks.
- Martono, Nanang. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif : Analisis Isi dan Analisis Data*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Miles, Morgan P & Jeffrey G. Covin, (2000), “Environmental Marketing : A Source of Reputational, Competitive and Financial Advantage”, *Journal of Business Ethics*, 23, p.299-311
- Mitnick, B.M. dan Mahon, J.F. 2007. The Concept of Reputational Bliss. *Journal of Business Ethics*
- Muhyidin, Nurlina T. (2017). *Metodologi Penelitian Ekonomi dan Sosial*. Jakarta: Salemba Empat.
- Muhyidin, Nurlita T, dkk. (2017). *Metodologi Penelitian Ekonomi dan Sosial Teori Konsep dan Rencana Proposal*. Jakarta Selatan:Salemba Empat
- Mulyadi, Ahmad. Yanto, Hadi, dan Artabuwana. (2018). Penerapan Metode Structural Equation Modeling Untuk Analisis Kepuasan Pelanggan pada Studi Kasus Layanan Delivery Online Goals. *Jurnal Manajemen dan Teknologi* Vol. 13 No. 2.
- Nugraha, Billy. (2022). *Pengembangan Uji Statistik Implementasi Metode Regresi Linear Berganda dengan Pertimbangan Uji Asumsi Klasik*. Jakarta: Pradina Pustaka.
- Nugraha, Billy. (2022). *Pengembangan Uji Statistik Implementasi Metode Regresi Linear Berganda dengan Pertimbangan Uji Asumsi Klasik*. Jakarta: Pradina Pustaka.
- Panjaitan, Bill Ovid Audibeti, Naili Farida & Sari Listyorini (2016). “Pengaruh Reputasi Perusahaan dan Kualitas Pelayanan terhadap Retensi Pelanggan dengan Kepuasan sebagai Variabel Intervening pada Maskapai Penerbangan Sriwijaya Air Semarang.” *ejournal undip ac.id*

- Pratama, hadi aditya. (2017). Pasang surut flip, startup yang sempat ditutup oleh bank indonesia. <https://id.techinasia.com/flip-layananyang-terus-bertahan-meski-sempat-ditutupbank-indonesia>.
- Prayudi, I Gede, dkk. (2022). *Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Kegunaan untuk Membangun Kepercayaan dan Niat Menggunakan Kembali Layananan Mobile Bankin*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Priyanta, Surya Eka. (2020). *Analisis Statistik Sosial Rangkaian Penelitian Kuantitatif Menggunakan SPSS*. Yayasan Kita Menulis.
- Purnomo, Rochmat Aldi. (2017). *Analisis Statistik Ekonomi Dan Bisnis dengan SPSS*. Ponorogo: CV Wadw Group.
- Rani Sherly Fajrina, Pengaruh Reputasi Perusahaan Dan Komunikasi Word-Of – Mouth Terhadap Pembuatan Keputusan Melamar Kerja, Jurnal, (Jakarta: Universitas Indonesia, Manajemen Komunikasi Kekhususan Manajemen Korporasi, 2012), hlm. 27
- Roy Marthin Tarigan, Pengaruh Citra Merek dan Reputasi Perusahaan Terhadap Keputusan Pembelian, (Jurnal Program Studi Strata-1 Manajemen Ekstensi Departemen Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sumatera Utara, 2014)
- Siagan, Ade Onny dkk. (2021). *Sistem Keuangan Era Digital*. Sumbar; Insan Cendekia Mandiri.
- Siregar, Sofian. (2014). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. Wiratna. (2015). *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi*. Yogyakarta:Pustaka Baru.

- Suryana, Kadek, I Gede Putu dan I Putu Gede Diatmika. (2023). “Pengaruh Biaya Administrasi, Pengetahuan Keuangan Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi E-Wallet Gopay Pada Mahasiswa”, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol.14 No.02.
- Suryani. Putri, Kartika. (2020). “Perbedaan Pengaruh Reputasi Perusahaan dan Citra Merek Terhadap Penilaian Pelanggan dan Penggunaan Aktual Di Bursa Efek Indonesia”. *Jurnal Ekonomi*, Vol. 4 No. 2.
- Tarjo, *Metode Penelitian Sistem 3X Baca*, (Yogyakarta:Deepublish,2019), 45.
- Tri Inda Fadhila Rahma, “Persepsi Masyarakat Kota Medan Terhadap Penggunaan Financial Technology (*Fintech*)”, *Jurnal At-Tawassuth*, Vol. III nomor. 1, 2018, hlm. 642 – 661.
- Umar, Husein, (2002). *Metode Riset Bisni*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum.
- Venkatesh, Moris, M., G., Davis, G., B., dan Davis F., D, “User Acceptance of Information Technology,”. *Journal Economics*, Vol.27. No.3, (September 2003), hlm. 457.
- Wiwik, Ni Luh dkk, (2020). *Teknologi Finansial Sisitrm Finansial Era Digital*. Medan: Yayasan Kita Menulis.