

Analisis Model UTAUT 2 Pada Perilaku Nasabah *P2P Lending Online* Di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung

Diah Novianti

IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

E-mail: novianti7920@gmail.com

Article History:

Received: 05 September 2025

Revised: 27 September 2025

Accepted: 30 September 2025

Keywords: *P2P, UTAUT2, Use Behavior, Behavior Intention.*

Abstract: *Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan mengetahui determinan intensi perilaku nasabah menggunakan model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT) . Populasi penelitian ini adalah seluruh nasabah pengguna layanan pinjaman online di Bangka Belitung 2018-2022 berjumlah 29.681 nasabah. Sampel penelitian berjumlah 387 responden dengan pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Riset ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan data sekunder. Metode analisis menggunakan model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT) dengan memanfaatkan software pengolah data AMOS 26. Hasil pengujian menunjukkan bahwa variabel terdapat pengaruh antara variabel facilitating condition, use behavior, performance expectancy, product knowledge, hedonic motivation, social influence dan effort expectancy terhadap behavior intention. Sementara dari hasil uji hipotesis terbukti sehingga tidak ada pengaruh antara trust terhadap behavior intention.*

PENDAHULUAN

Digitalisasi ekonomi semakin tidak terelakkan sebagai dampak positif dari perkembangan teknologi dan informasi. Layanan keuangan tidak lagi terbatas pada layanan konvensional yang dilakukan secara tatap muka namun berkembang melalui media elektronik. Banyak produk inovatif di bidang keuangan yang bermunculan sebagai akibat dari tingginya permintaan masyarakat akan produk-produk keuangan yang variatif. Teknologi di bidang keuangan atau lebih dikenal sebagai *financial technology* mencakup area pembiayaan, investasi, mata uang virtual, hingga konsultasi keuangan pribadi (Amanah, 2018) .

Perkembangan *financial technology* di dunia terjadi pada awal 2000 dengan munculnya platform investasi digital. Di Indonesia perkembangan *financial technology* tergolong lambat, dan baru mulai berkembang di akhir 2018 dengan ditandai maraknya aplikasi pembayaran virtual. Salah satu aplikasi *financial technology* yang berkembang pesat di Indonesia adalah pembiayaan *Peer to Peer* (P2P) atau dikenal juga dengan platform pembiayaan online. Pembiayaan online memungkinkan peminjam dan pemberi pinjaman berinteraksi secara langsung melalui platform yang telah disediakan oleh penyelenggara pembiayaan P2P.

Perkembangan *financial technology* di Indonesia tahun 2019 didominasi oleh pembiayaan P2P (43%), pembayaran digital (26%), serta sisanya oleh konsultan keuangan pribadi (Bank

Indonesia, 2019). Pandemi Covid-19 menjadi momentum pertumbuhan Pembiayaan online di Indonesia yakni mencapai pertumbuhan 642% dalam satu tahun (Bank Indonesia, 2019), dengan total nasabah mencapai 66, 7 juta nasabah pada tahun 2021(Siregar, 2021).

Peningkatan jumlah nasabah yang diiringi dengan peningkatan platform pembiayaan online salah satunya diakibatkan oleh pandemi Covid-19 yang melanda di akhir tahun 2019. Sebagai imbas pandemi, banyak pekerja yang dirumahkan sehingga berimbas pada menurunnya pendapatan masyarakat. Pembiayaan online merupakan salah satu alternatif pembiayaan cepat dan mempunyai syarat yang mudah sehingga menarik minat masyarakat dalam menggunakan pembiayaan online.

Kebutuhan masyarakat akan dana yang cepat mendorong penyedia layanan pembiayaan berbondong-bondong menyediakan platform online. Lebih dari 5000 platform pembiayaan online yang tumbuh di Indonesia, namun tidak semuanya berizin resmi, sebanyak 3.642 platform pembiayaan online ilegal yang telah ditindak oleh OJK (Satgas Waspada Investasi, 2021). Potensi pasar yang menjanjikan tanpa diiringi dengan penguasaan produk memicu pertumbuhan pinjaman online ilegal. Faktor lainnya yakni keinginan untuk memenuhi kebutuhan disaat pandemi yang menyebabkan masyarakat melakukan transaksi pembiayaan online tanpa mencari tahu lebih lanjut tentang platform tersebut.

Dalam penerapan suatu produk inovatif, khususnya di bidang teknologi keuangan, mengkhususkan pada dua tujuan utama yang ingin dicapai. Tujuan tersebut antara lain untuk mengetahui intensi penggunaan suatu produk inovatif, sedangkan tujuan lainnya adalah untuk mengetahui perilaku individu atas penggunaan produk inovatif. Teori Perilaku Berencana mengungkap bahwa kinerja perilaku individu merupakan suatu fungsi atas niat dan kontrol perilaku yang dirasakan individu.

Penelitian ini berusaha untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan nasabah dalam menggunakan pembiayaan online. Model UTAUT2 (*Unified Theory of Acceptance an Use of Technology*) dipilih karena dianggap cocok untuk mengkaji mengenai pinjaman online sesuai dengan kultur masyarakat Indonesia. Penelitian akan dilakukan pada nasabah pinjaman online yang berdomisili di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Penelitian hanya difokuskan pada 3 kabupaten/kota yakni Kota Pangkalpinang, Kabupaten Bangka, serta Kabupaten Bangka Tengah. Alasan pemilihan lokasi penelitian adalah dari 29.681 nasabah pembiayaan P2P didominasi oleh nasabah yang berasal dari kota Pangkalpinang (53%), masing-masing 15% berasal dari kabupaten Bangka dan Bangka Tengah dan sisanya 17% nasabah tersebar di kabupaten Bangka Selatan, Bangka Barat, Belitung dan Belitung Timur (Bank Indonesia, 2021)

Oleh karena itu dalam penelitian ini akan menganalisis model *Unified Theory of Acceptance an Use of Technology 2* (UTAUT2) pada perilaku nasabah pinjaman online (*Peer to Peer/P2P Lending*) di Provinsi Bangka Belitung. Model UTAUT2 dipilih sebagai model dalam menganalisis determinan intensi karena model ini mampu mengatasi kekurangan model penerimaan teknologi terdahulu seperti *Technology Acceptance Model* (TAM), *the Difusion of Innovation Model* (DOI) serta *Unified Theory of Acceptance an Use of Technology* (UTAUT) (Di Pietro et al., 2015).

LANDASAN TEORI

Financial Technology (Fintech)

Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 pasal 1 angka 1 mendefinisikan *Finansial Technology* (Teknologi Finansial) sebagai pengguna teknologi dalam sistem pada bidang

keuangan yang menghasilkan produk layanan, teknologi, dan atau model bisnis baru serta dapat berdampak pada kondisi stabilitas moneter, stabilitas pada sistem keuangan, dan atau efisiensi, kelancaran, keamanan, serta kehandalan sistem pembayaran. Definisi Fintech menurut *Financial Stability Board* merupakan suatu bentuk inovasi teknologi dalam layanan keuangan yang dapat menghasilkan model-model bisnis, aplikasi, proses atau produk-produk dengan efek material yang terkait dengan penyediaan jasa layanan keuangan (Marginingsih, 2021).

Fintech sebagai layanan dalam jasa keuangan melakukan aktifitas-aktifitas seperti pembayaran, transfet, kliring, dan penyelesaian (*Payment*, kliring, dan *settlement*) (Mayanti, 2020). Bank Indonesia mengklasifikasikan layanan Fintech menjadi 4 jenis usaha yakni:

1. *Peer-to-Peer (P2P) Lending* dan *Crowdfunding*

Layanan fintech jenis ini biasanya terdapat pada platform *marketplace* finansial. Fintech jenis *P2P lending and crowdfunding* mempertemukan antara pihak pemodal atau pemberi dana dengan pihak yang membutuhkan dana dalam sebuah platform finansial, sehingga dengan kata lain *P2P lending* disebut dengan layanan peminjaman dana. Dana dapat berasal dari pihak ke tiga atau masyarakat pengguna platform maupun berasal dari perusahaan penyedia layanan *P2P*.

2. Manajemen risiko investasi

Layanan fintech berupa manajemen risiko investasi digunakan untuk melakukan pemantauan pada kondisi keuangan individu maupun kelompok, mulai dari perencanaan hingga tahap audit keuangan. Layanan jenis ini memudahkan masyarakat dalam melakukan perencanaan keuangan dengan lebih mudah dan praktis. Fintech jenis ini biasanya hadir dalam bentuk aplikasi *mobile* yang diakses menggunakan *smartphone* dan dalam penggunaannya pengguna hanya perlu memberikan data-data yang dibutuhkan sesuai dengan jenis layanan yang dipilih pengguna.

3. *Payment, Clearing and Settlement*

Fintech jenis ini menyediakan layanan berupa *payment gateway* atau dompet digital yang dapat menghubungkan bisnis baik, *e-commerce* maupun bisnis retail dengan berbagai bank dan penyedia dompet digital sehingga penjual dan pembeli dapat melakukan transaksi non tunai.

4. *Market Aggregator*

Fintech jenis ini mengacu pada portal yang mengumpulkan berbagai informasi terkait sektor keuangan untuk disajikan kepada penggunanya. Fintech jenis ini mempunyai cakupan informasi terkait keuangan, tips, kartu kredit, dan investasi keuangan lainnya. Fintech jenis ini bertujuan agar pengguna dapat menyerap banyak informasi sebelum melakukan pengambilan keputusan terkait keuangan (Perdana, 2017).

Model UTAUT2

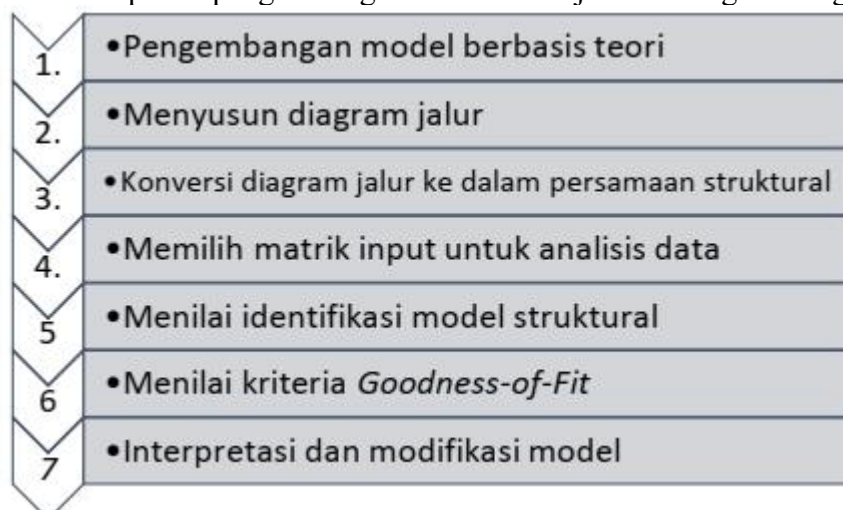
Unified Theory of Acceptance an Use of Technology 2 (UTAUT2) merupakan modifikasi dari delapan konstruk dalam menjelaskan intensi penggunaan suatu produk teknologi. UTAUT2 merupakan pengembangan model UTAUT yang terdiri dari empat variabel independen (*performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating condition*), dua variabel dependen (*behavioral intention, use behavior*) serta variabel moderator. UTAUT disebutkan lebih unggul daripada kedelapan model lain dan dapat memaparkan hingga 70% varian user (Venkatesh et al., 2003).

Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT2) merupakan salah satu teori mengenai penerimaan dan pemanfaatan teknologi informasi. Model UTAUT2 dikembangkan oleh Vertakesh (2003) dengan mengkombinasikan 8 (delapan) model teori yaitu

Theory of Resoned Action (TRA), Technology Acceptance Model (TAM), Theory of Planned Behavior (TPB), Motivational Model (MM), Combined TAM and TPB (C-TAM-TPB), Model of PC Utilizationc(MPCU), Social Cognitive Theory (SCT) serta Innovational Diffusion Theory (IDT). Behavior Intention mencakup keputusan individu dalam memutuskan memilih suatu produk atau layanan (Jung et al., 2020). *Behavior intention* juga diartikan sebagai tingkat keinginan atau seberapa besar individu melakukan perilaku tertentu, yang dalam konteks UTAUT2 berarti menggunakan suatu produk teknologi (Venkatesh et al., 2012b).

METODE PENELITIAN

Analisa terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi *Behaviour Intention* terhadap penggunaan pinjaman online dilakukan dengan menggunakan model UTAUT2 yang menggabungkan model-model sebelumnya. Analisa dilakukan dengan melakukan analisis terhadap variabel konstruk yang membangun model UTAUT2 yang terdiri dari beberapa variabel berpengaruh baik langsung maupun tidak langsung terhadap *Behaviour Intention*. UTAUT2 dibangun dengan kompleksitas variabel yang tidak dapat dianalisis dengan menggunakan regresi berganda, bahkan analisis jalur belum memadai untuk menguji model UTAUT2. *Structural Equation Model (SEM)* merupakan metode yang dianggap cocok untuk menganalisis model UTAUT2, karena merupakan pengembangan dari analisis jalur dan regresi berganda.



Gambar 1. Alur Analisis SEM

Data sekunder berupa kuesioner digunakan dalam penelitian ini untuk menjawab hipotesis penelitian. Pada penelitian ini, populasi terdiri dari seluruh pengguna layanan PINJAMAN ONLINE, meliputi nasabah perbankan, serta pengguna pembayaran digital lainnya di Bangka Belitung. Oleh karena jumlah populasi tidak diketahui secara pasti maka teknik sampling berdasar pada metode yang menyatakan bahwa banyaknya sampel atau responden penelitian disesuaikan dengan banyaknya indikator pertanyaan dalam kuesioner. Dalam penelitian ini, karena ukuran populasi yang tidak bisa dihitung, maka dapat ditetapkan lebih dari 100 reponden, yakni sebesar 387 responden atau sampel agar dapat dianggap memadai, terutama untuk survei bisnis (Hair et al., 2010).

Model UTAUT2 dibangun dengan kompleksitas variabel yang tidak dapat dianalisis dengan menggunakan regresi berganda, bahkan analisis jalur belum memadai untuk menguji model UTAUT2. *Structural Equation Model (SEM)* merupakan metode yang dianggap cocok untuk menganalisis model UTAUT2, karena merupakan pengembangan dari analisis jalur dan regresi berganda.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis jalur (*path analysis*). Analisis jalur adalah pengembangan dari analisis regresi, dan digunakan untuk melukiskan dan menguji hubungan antar variabel yang berbentuk sebab akibat. Analisis jalur mengukur hubungan langsung antar variabel dalam model (Imam Ghazali, 2008: 93).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas konvergen diukur menggunakan nilai *measurement model* yang dikembangkan dalam penelitian dengan menentukan tingkat validitas setiap indikator yang diestimasi untuk mengukur dimensi dari konsep yang diuji. Indikator dinyatakan valid jika memiliki nilai $C.R > 2$. S.E, sehingga indikator tersebut bisa mengukur model yang disajikan.

Tabel 1. Uji Validasi Konvergen

	Estimate	S.E.	C.R.	P	Label
EE1 <--- EE	1,000				
EE2 <--- EE	,253	,016	26,870	***	
SI1 <--- SI	1,000				
SI2 <--- SI	,159	,018	16,283	***	
PE1 <--- PE	1,000				
PE2 <--- PE	,174	,010	16,687	***	
FC3 <--- FC	,173	,011	17,114	***	
FC4 <--- FC	,180	,012	12,621	***	
UB1 <--- UB	,170	,012	11,914	***	
BI1 <--- BI	1,000				
T1 <--- T	,257	,014	15,365	***	
T2 <--- T	,189	,014	16,652	***	
PK1 <--- PK	1,000				
PK2 <--- PK	,357	,013	21,872	***	
HM1 <--- HM	1,000				
HM2 <--- HM	,211	,019	18,604	***	

Tabel 1. menunjukkan nilai keseluruhan indikator menunjukkan nilai $C.R > 2$.SE, yang mengindikasikan bahwa setiap indikator yang diteliti secara valid mengukur konsep yang diuji (Waluyo, 2019).

Uji Reliabilitas

Dalam analisis **Structural Equation Modeling (SEM)**, pengujian reliabilitas dilakukan melalui reliabilitas konstruk yang menekankan pada pengukuran multidimensional, bukan menggunakan Cronbach's Alpha yang bersifat unidimensional (Waluyo, 2019). Rumus perhitungan reliabilitas konstruk adalah sebagai berikut

Instrumen dianggap reliabel apabila mampu menghasilkan data yang dapat dipercaya serta mencerminkan kondisi sebenarnya. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 165) reliabilitas menunjukkan bahwa suatu instrumen cukup layak digunakan sebagai alat pengumpulan data

karena kualitasnya sudah baik. Dalam analisis **Structural Equation Modeling (SEM)**, pengujian reliabilitas dilakukan melalui reliabilitas konstruk yang menekankan pada pengukuran multidimensional, bukan menggunakan Cronbach's Alpha yang bersifat unidimensional (Waluyo, 2019). Rumus perhitungan reliabilitas konstruk adalah sebagai berikut

$$\text{Construct Reliability} = \frac{(\sum \text{Std.Loading})^2}{(\sum \text{Std.Loading})^2 + \sum \varepsilon_j}$$

Keterangan:

- *Standardized Loading* diperoleh langsung dari hasil perhitungan AMOS 30 untuk setiap indikator, berupa nilai lambda.
- *Measurement error* tiap indikator dihitung dengan rumus 1–reliabilitas indikator, yaitu kuadrat dari standardized loading indikator yang dianalisis.

Batas minimum reliabilitas konstruk ditetapkan pada nilai $> 0,6$. Berdasarkan hasil pada Tabel 4, seluruh konstruk memiliki nilai **Construct Reliability (C.R)** di atas ambang batas sehingga dapat dinyatakan reliabel.

Uji Asumsi Klasik

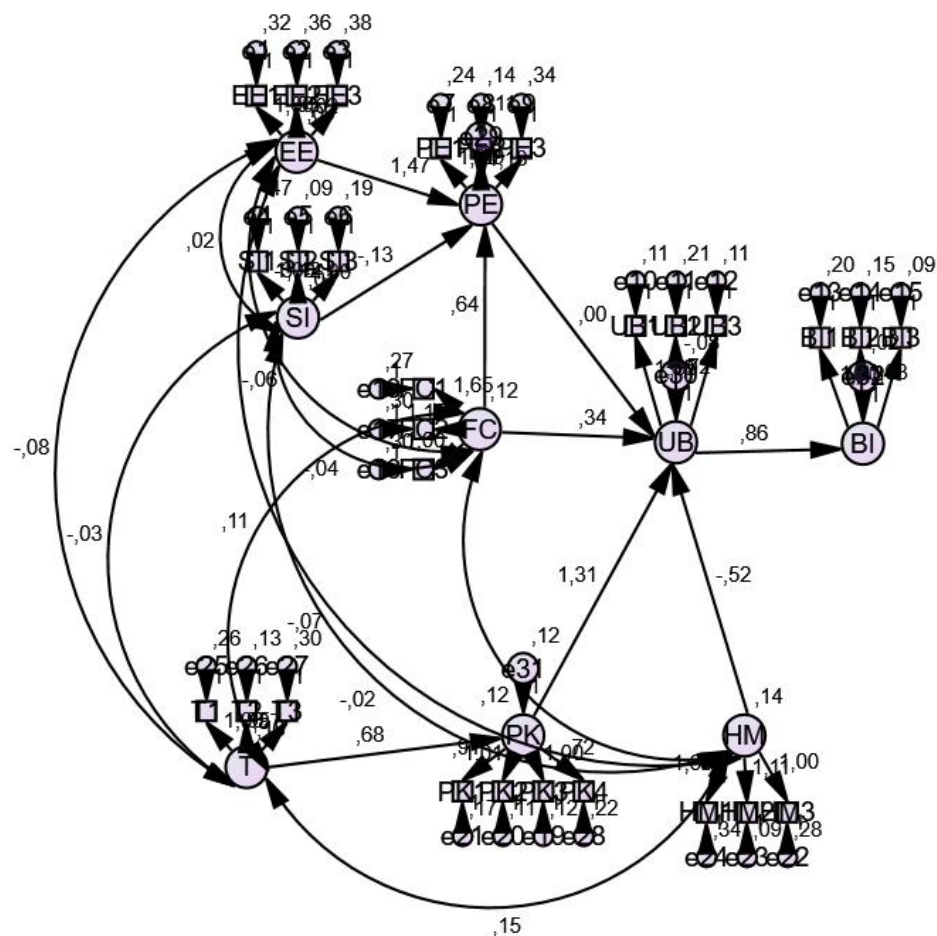
Analisis Faktor Konfirmatori (*Confirmatory Factor Analysis*)

Hasil kuesioner berupa tabulasi data disimpan dalam format Excel dan SPSS untuk kemudian dianalisis menggunakan software AMOS 30. AMOS (*Analysis of Moment Structure*) pertama kali dibuat oleh James L. Arbuckle untuk digunakan dalam membuat model persamaan struktural (Widyawati & Winarno, 2020). Pemilihan software AMOS dibandingkan software sejenis lainnya dalam menguji hipotesis penelitian adalah dikarenakan tampilan AMOS yang *user friendly* dan juga lebih andal dalam menganalisis model SEM.

Analisis SEM dimulai dari melakukan pengembangan model berbasis teori seperti yang dipaparkan dalam Gambar 2.1. Setelah melakukan pengembangan model, langkah selanjutnya berupa penyusunan jalur model. Variabel-variabel laten atau konstruk dalam penelitian ini berjumlah 9 konstruk dengan jumlah seluruh dimensi berjumlah 32. Dalam pembentukan persamaan struktural pada model SEM harus mempunyai dua jenis variabel yakni variabel observasi dan laten. Variabel laten dalam penelitian ini adalah *Effort Expectancy (EE)*, *Social Influence (SI)*, *Performance Expectancy (PE)*, *Facilitating Condition (FC)* dan *Trust (T)*, sementara variabel observasi terdiri dari *Use Behavior (UB)*, *Ease of Use (EU)*, *Product Knowledge (PK)*, dan *Hedonic Motivation (HM)*.

Langkah selanjutnya adalah pengkonversian diagram jalur ke persamaan struktural. Gambar di bawah menunjukkan bahwa hasil analisis faktor konfirmatori dari masing-masing konstruk mengungkapkan bahwa data yang telah dikumpulkan memiliki kecocokan dengan konstruk. Hal ini terlihat dari nilai probabilitas semua konstruk $\geq 0,05$, sehingga pengujian masing-masing konstruk dan pengujian seluruh model dapat dilakukan.

Langkah berikutnya adalah analisis kecocokan model dengan membuat diagram persamaan struktural model secara keseluruhan (Gambar 2) Langkah selanjutnya adalah pengujian model dan analisis terhadap model yang dikembangkan untuk melihat konsistensi antara model teoritis dan data yang dikumpulkan (tabel 2)

**Gambar 2. Diagram Jalur**

Penilaian *overall model fit* merupakan penilaian yang mengukur kesesuaian input observasi atau input sesungguhnya (matrik kovarian atau korelasi) dengan prediksi dari model yang diajukan (*proposed model*).

Tabel 2. *Goodness of Fit Index*

Kriteria Ukuran	Indek	Nilai Acuan	Nilai Hitung	Keterangan
Kai kuadrat (X2)		Sekecil mungkin	6,194	Baik
p-value		$\geq 0,05$	0,103	Baik
CMIN/DF		$\leq 2,00$	0,065	Baik
GFI		$\geq 0,90$	0,974	Baik
RMSEA		$\leq 0,08$	0,048	Baik
AGFI		$\geq 0,90$	0,872	Kurang baik
TLI		$\geq 0,90$	0,99	Baik
NFI		$\geq 0,90$	0,902	Baik

Sumber: Data Primer Pengujian Hipotesis, 2025

Berdasarkan tabel di atas secara garis besar pengujian *goodness of fit* menunjukkan hasil evaluasi baik.

Uji Hipotesis

Jumlah sampel yang digunakan dalam uji data dengan AMOS 30.0 sebanyak 387 responden. Nilai *chi-square* yang dihasilkan sebesar 6,194. Untuk menguji model IMMPA pada penggunaan QRIS dengan bantuan program AMOS 387.0 dapat dilihat dari *estimate* (koefisien jalur) yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Pengujian Hipotesis

	Estimate	S.E.	C.R.	P	Kesimpulan
PE <--- EE	,804	,086	8,404	***	Diterima
PE <--- SI	-3,146	3,885	-,444	,454	Ditolak
PE <--- FC	3,546	3,543	1,001	,314	Ditolak
PK <--- T	-,334	,081	-3,451	,014	Ditolak
UB <--- PE	1,031	,141	4,336	***	Diterima
UB <--- FC	1,104	,134	8,688	***	Diterima
UB <--- PK	1,334	,133	8,314	***	Diterima
UB <--- HM	1,348	,153	8,344	***	Diterima
BI <--- UB	1,043	,145	4,410	***	Diterima

Sumber: Data Primer Pengujian Hipotesis, 2025

Dalam pengujian hipotesis penelitian ini kriteria yang digunakan adalah dengan melihat nilai *critical ratio* yang melampaui t tabel sebesar 1,9861 dan nilai p lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 dianggap terdapat pengaruh positif dan signifikan antar variabel. Sebaliknya, hipotesis ditolak apabila nilai *c.r* < 1,9861 dan nilai probabilitasnya > taraf signifikansi 0,05.

Dari hasil pengujian hipotesis yang dilakukan terdapat beberapa hipotesis yang tidak terdukung dengan penjabaran sebagai berikut:

1. H1: terdapat pengaruh tidak langsung *Effort Expectancy* terhadap *Use to Behavior* dengan *Performance Expectancy* sebagai intervening. Dalam pengujian hipotesis didapat nilai $p < 0,05$ dan *c.r* > 1.986 yakni sebesar 8.404. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima yang artinya terdapat pengaruh tidak langsung antara langsung *Facilitating Condition* terhadap *Use to Behavior* dengan *Performance Expectancy* sebagai intervening .
2. H2 : terdapat pengaruh *Performance Expectancy* terhadap *Facilitating Condition*. Dalam pengujian hipotesis didapat nilai $p > 0,05$, yakni sebesar 3.17 dan *c.r* < 1.986 yakni sebesar 1.001. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis ditolak yang artinya tidak terdapat pengaruh antara langsung *Performance Expectancy* terhadap *Facilitating Condition* .
3. H3 : terdapat pengaruh *Performance Expectancy* terhadap *User Behavior*. Dalam pengujian hipotesis didapat nilai $p < 0,05$ dan *c.r* > 1.986 yakni sebesar 4.336. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima yang artinya terdapat pengaruh *Performance Expectancy* terhadap *User Behavior*
4. H4 : terdapat pengaruh *Social Influence* terhadap *Performance Expectancy*. Dalam pengujian hipotesis didapat nilai $p > 0,05$, yakni sebesar 4,57 dan *c.r* < 1.986 yakni sebesar ,444. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis ditolak yang artinya tidak terdapat pengaruh antara *Social Influence* terhadap *Performance Expectancy*.
5. H5 : terdapat pengaruh *Trust* terhadap *Product Knowledge*. Dalam pengujian hipotesis didapat nilai $p > 0,05$, yakni sebesar 0,14 dan *c.r* < 1.986 yakni sebesar -3.451. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis ditolak yang artinya tidak terdapat pengaruh *Trust* terhadap *Product Knowledge* QRIS.

6. H6 : terdapat pengaruh tidak langsung *Hedonic Motivation* terhadap *Behavior Intention* dengan *User Behavior* sebagai intervening. Dalam pengujian hipotesis didapat nilai $p < 0,05$ dan $c.r > 1.986$ yakni sebesar 8.344. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima yang artinya terdapat pengaruh tidak langsung *Hedonic Motivation* terhadap *Behavior Intention* dengan *User Behavior* sebagai intervening.
7. H7 : terdapat pengaruh antara *User Behavior* terhadap *Behavior Intention*. Dalam pengujian hipotesis didapat nilai $p < 0,05$ dan $c.r > 1.986$ yakni sebesar 4.410. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima yang artinya terdapat pengaruh *User Behavior* terhadap *Behavior Intention*.
8. H8 : terdapat pengaruh tidak langsung *Facilitating Condition* terhadap *Behavior Intention* dengan *User Behavior* sebagai intervening. Dalam pengujian hipotesis didapat nilai $p < 0,05$ dan $c.r > 1.986$ yakni sebesar 8.688. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima yang artinya terdapat pengaruh tidak langsung *Facilitating Condition* terhadap *Behavior Intention* dengan *User Behavior* sebagai intervening.
9. H9 : terdapat pengaruh tidak langsung *Product Knowledge* terhadap *Behavior Intention* dengan *User Behavior* sebagai intervening. Dalam pengujian hipotesis didapat nilai $p < 0,05$ dan $c.r > 1.986$ yakni sebesar 8.314. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima yang artinya terdapat pengaruh tidak langsung *Product Knowledge* terhadap *Behavior Intention* dengan *User Behavior* sebagai intervening.

Hasil uji H1, H3, H6, H7, H8, dan H9 yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara variabel *Effort Expectancy*, *Facilitating Condition*, *Product Knowledge*, *User Behavior* dan *Performance Expectancy* terhadap *Behavior Intention* sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Venkatesh et al., 2012a)(Kurniadi et al., 2021)(Raza et al., 2019). Sementara H2, H4 dan H5 dari hasil uji hipotesis tidak terbukti sehingga tidak ada pengaruh antara *Performance Expectancy*, *Social Influence*, dan *Trust* terhadap *User Behavior*. Hal ini mengindikasikan bahwa kinerja produk, pengaruh sosial serta kepercayaan bukan merupakan faktor penting dalam mempengaruhi seseorang menggunakan suatu produk teknologi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil pengujian menunjukan bahwa variabel terdapat pengaruh antara variabel *Effort Expectancy*, *Facilitating Condition*, *Product Knowledge*, *User Behavior* dan *Performance Expectancy* terhadap *Behavior Intention*.
2. Hasil uji hipotesis membuktikan bahwa tidak ada pengaruh antara *Performance Expectancy*, *Social Influence*, dan *Trust* terhadap *User Behavior*.
3. Kinerja produk, pengaruh sosial serta kepercayaan bukan merupakan faktor penting dalam mempengaruhi seseorang menggunakan suatu produk teknologi.

Saran untuk penelitian berikutnya terhadap pengembangan model UTAUT2 terhadap penggunaan *finansial technology* (fintech) khususnya pada produk P2P agar dapat melakukan penelitian dengan menambah variabel lainnya yang dapat diteliti lebih lanjut penambahan jumlah sampel juga diperlukan untuk penelitian lebih lanjut.

DAFTAR REFERENSI

- Amanah, D. (2018). PERILAKU BELANJA ONLINE DI INDONESIA : STUDI KASUS. *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, 9(October), 193–213. <https://doi.org/10.21009/JRMSI.009.2.02>
- Bank Indonesia. (2019). *Lampiran Siaran Pers No. 21/62/ Dkom*. <https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/news-release/Documents/FAQ-QRIS-17082019.pdf>
- Di Pietro, L., Guglielmetti Mugion, R., Mattia, G., Renzi, M. F., & Toni, M. (2015). The Integrated Model on Mobile Payment Acceptance (IMMPA): An empirical application to public transport. *Transportation Research Part C: Emerging Technologies*, 56, 463–479. <https://doi.org/10.1016/j.trc.2015.05.001>
- Hair, J. F., Black, W. C., & Babin, B. J. (2010). *Multivariate Data Analysis: A Global Perspective*. Pearson Education. <https://books.google.co.id/books?id=SLRPLgAACAAJ>
- Indonesia, B. (2021). *Laporan Perekonomian Provinsi Kepulauan Bangka Belitung November 2021*.
- Jung, J.-H., Kwon, E., & Kim, D. H. (2020). Mobile payment service usage: U.S. consumers' motivations and intentions. *Computers in Human Behavior Reports*, 1(May), 100008. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2020.100008>
- Kurniadi, E., Gladisca, G., Mariani, M., & A, M. B. (2021). Analysis Factors Affecting Lenders Intention In P2p Lending Platform Using Utaut2 Model. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 12(3), 3527–3537.
- Marginingsih, R. (2021). Financial Technology (Fintech) Dalam Inklusi Keuangan Nasional di Masa Pandemi Covid-19. *Moneter - Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 8(1), 56–64. <https://doi.org/10.31294/moneter.v8i1.9903>
- Mayanti, R. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan User Terhadap Penerapan Quick Response Indonesia Standard Sebagai Teknologi Pembayaran Pada Dompot Digital. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, 25(2), 123–135. <https://doi.org/10.35760/eb.2020.v25i2.2413>
- Perdana, J. (2017, May 23). *Klasifikasi Empat Jenis Fintech Menurut Bank Indonesia*. Marketeers. <https://www.marketeers.com/fintech-bank-indonesia-klasifikasi/>
- Raza, A., Koondhar, M. Y., Khan, M. S., Shaikh, H., & Shah, A. (2019, December 1). An integrated model for Acceptance of QR code Mobile Payment System in Pakistan. *ICETAS 2019 - 2019 6th IEEE International Conference on Engineering, Technologies and Applied Sciences*. <https://doi.org/10.1109/ICETAS48360.2019.9117543>
- Satgas Waspada Investasi, S. (2021). *ERANTAS PINJOL ILEGAL, SATGAS WASPADA INVESTASI TUTUP 116 PINJOL ILEGAL*.
- Siregar, B. (n.d.). *Apa itu Fintech dan Beragam Jenis Layanannya di Indonesia*. 2021. Retrieved December 24, 2021, from <https://tirto.id/apa-itu-fintech-dan-beragam-jenis-layanannya-di-indonesia-f9hd>
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012a). Consumer acceptance and use of information

-
- technology: Extending the unified theory of acceptance and use of technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 36(1), 157–178. <https://doi.org/10.2307/41410412>
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012b). Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology. *MIS Quarterly*, 36(1), 157–178. <https://doi.org/10.1109/MWSYM.2015.7167037>
- Waluyo, M. (2019). Mudah Cepat Tepat Penggunaan Tools Amos Dalam Aplikasi (SEM). In *UPN Jatim*.
- Widyawati, D., & Winarno, W. W. (2020). Memahami Perilaku Penerimaan Mobile Payment di Kalangan Muda (Mahasiswa) Menggunakan Pengembangan Model IMMPA. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(2), 453. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i2.2068>