



**REKOMENDASI DESAIN *USER INTERFACE* BERDASARKAN HASIL  
ANALISIS PENGARUH FAKTOR MINAT TERHADAP PENGGUNAAN  
APLIKASI SEABANK MENGGUNAKAN MODEL UTAUT2**

**TUGAS AKHIR**



**Oleh:**

**SHAVIRA KHOFIFAH AZKA**

**19410100041**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2024**

**REKOMENDASI DESAIN *USER INTERFACE* BERDASARKAN HASIL  
ANALISIS PENGARUH FAKTOR MINAT TERHADAP PENGGUNAAN  
APLIKASI SEABANK MENGGUNAKAN MODEL UTAUT2**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana**



**UNIVERSITAS  
Dinamika**

**Oleh:**

**Nama : Shavira Khofifah Azka  
NIM : 19410100041  
Program Studi : S1 Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2024**

## Tugas Akhir

# REKOMENDASI DESAIN *USER INTERFACE* BERDASARKAN HASIL ANALISIS PENGARUH FAKTOR MINAT TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI SEABANK MENGGUNAKAN MODEL UTAUT2

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Shavira Khofifah Azka**

**NIM: 19410100041**

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: 01 Maret 2024

### Susunan Dewan Pembahas

#### Pembimbing

I. Sulistiowati, S.Si., M.M.

NIDN. 0719016801

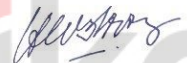
II. Ir. Henry Bambang Setyawan, M.M.

NIDK. 8973650022

#### Pembahas

Dr. Eng. Valentinus Roby Hananto, S.Kom., M.Sc

NIDN. 0715028903



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana:



Digitally signed by

Anjik Sukmaaji

Date: 2024.03.01

13:53:17 +07'00'

**Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.**

NIDN. 0731057301

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika  
UNIVERSITAS DINAMIKA

*Sometimes the process is  
painful and hard, but Allah's  
plan is always the best.*



UNIVERSITAS  
Dinamika



*Saya persembahkan kepada  
Keluarga Tercinta,  
Teman, sahabat dan  
almamater Universitas Dinamika yang Saya banggakan.*

UNIVERSITAS  
Dinamika

**SURAT PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Shavira Khofifah Azka  
NIM : 19410100041  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Tugas Akhir  
Judul Karya : **REKOMENDASI DESAIN *USER INTERFACE* BERDASARKAN HASIL ANALISIS PENGARUH FAKTOR MINAT TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI SEABANK MENGGUNAKAN MODEL UTAUT2**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 09 Januari 2024

Yang menyatakan



**Shavira Khofifah Azka**

**NIM: 19410100041**

## ABSTRAK

SeaBank merupakan sebuah *platform fintech* pembayaran di Indonesia yang menawarkan layanan transfer bank tanpa biaya. Produk utamanya adalah rekening tabungan dengan kemudahan transaksi harian dan bunga yang tinggi. *Platform* ini saat ini memiliki sekitar 5 juta pengguna dengan rating penilaian sebesar 4,8 dari skala penilaian 5 di *Playstore*. Hasil survei dengan 26 responden menemukan beberapa permasalahan, termasuk pada halaman *top up* dan tagihan yang tidak dipisah, layanan pelanggan yang lambat, dan keterbatasan fitur. Analisis minat penggunaan SeaBank dilakukan menggunakan metode UTAUT2 dengan variabel independen serta variabel moderasi seperti gender, usia, dan pengalaman. Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa variabel nilai harga (PV) memiliki pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan aplikasi SeaBank sebesar 21%. Sedangkan variabel lainnya seperti ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi pendukung, motivasi hedonis, kebiasaan, dan keamanan, serta variabel moderasi, tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan. Rekomendasi desain *user interface* pada aplikasi SeaBank mencakup beberapa halaman, termasuk halaman dashboard, halaman transaksi, halaman bantuan, halaman verifikasi transaksi, dan halaman live chat. Hasil usability testing menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan peningkatan rata-rata skor sebelum redesign sebesar 67,03 menjadi 79,06.

**Kata Kunci:** Analisis minat , Modifikasi Model UTAUT2, SeaBank

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Rekomendasi Desain User Interface Berdasarkan Hasil Analisis Pengaruh Faktor Minat Terhadap Penggunaan Aplikasi SeaBank Menggunakan Model UTAUT2.”.

Penyelesaian Tugas Akhir ini terima kasih kepada semua yang telah memberikan bantuan, baik itu masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral maupun materil kepada penulis. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ayah, Bunda, dan keluarga terima kasih atas doa, materi, dan bantuan tak ternilai lainnya yang telah ayah dan bunda berikan selama ini kepada penulis hingga bisa mencapai titik ini.
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika yang telah meluangkan waktunya untuk membantu dalam penulisan jurnal untuk segera menyelesaikan studi ini.
3. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT. selaku Dosen Sistem Informasi yang telah memberikan masukan selama proses perkuliahan.
4. Ibu Sulistiowati, S.Si., M.M. selaku Dosen Pembimbing Satu yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan kepercayaan kepada penulis dalam menyusun laporan akhir ini.
5. Bapak Ir. Henry Bambang Setyawan, M.M. selaku Dosen Pembimbing Kedua yang sennatiasa meluangkan waktun, pikiran, serta memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama pengerjaan laporan akhir ini.
6. Bapak Dr. Eng. Valentinus Roby Hananto, S.Kom., M.Sc., OCA. selaku dosen penguji pada saat sidang Tugas Akhir. Terima kasih telah memberikan evaluasi hingga memberikan saran dan masukan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.
7. Teman-teman terbaik selama perkuliahan dengan memberkan dukungan maupun do'anya selama penulis berada dibangku kuliah yaitu Nazila, Rizka, Retno, dan Mirza.



8. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Surabaya, 26 Februari 2024

Penulis



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan .....	4
1.5 Manfaat .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	6
2.2 <i>Financial Technology</i> (FinTech) .....	7
2.3 <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)</i> ...	8
2.4 Uji Validitas.....	9
2.5 Uji Reliabilitas .....	9
2.6 Analisis Deskriptif .....	9
2.7 <i>Structural Equation Modeling – Partial least Square (SEM-PLS)</i> ....	10
2.8 SPSS .....	10
2.9 SmartPLS .....	10
2.10 <i>User Interface (UI)</i> .....	10
2.11 <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	11
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>12</b>
3.1 Tahapan Pendahuluan .....	12
3.1.1 Identifikasi Masalah .....	13
3.1.2 Studi Literatur dan Observasi .....	13
3.1.3 Model Konseptual .....	13
3.1.4 Penentuan Hipotesis .....	15

3.2 Tahapan Pengumpulan Data .....	19
3.2.1 Perhitungan Populasi dan Sampel .....	19
3.2.2 Penyebaran Kuesioner .....	19
3.2.3 Tabulasi Data .....	24
3.3 Tahapan Analisis Data .....	24
3.3.1 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....	24
3.3.2 Analisis Deskriptif .....	25
3.3.3 Analisis SEM .....	25
3.4 Tahapan Pengambilan Keputusan .....	25
3.4.1 <i>User Research</i> .....	25
3.4.2 <i>Wireframing</i> .....	26
3.4.3 <i>Prototype</i> .....	26
3.4.4 Evaluasi Desain .....	26
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>27</b>
4.1 Analisis Data .....	27
4.1.1 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....	27
4.1.2 Analisis Deskriptif .....	27
4.1.3 Analisis SEM .....	30
4.2 Tahap Pengambilan Keputusan .....	32
4.2.1 Hasil Analisis dan Pembahasan .....	32
4.2.2 Perancangan Rekomendasi .....	33
4.2.3 Evaluasi Desain .....	45
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>47</b>
5.1 Kesimpulan .....	47
5.2 Saran .....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>49</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>51</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu 1 .....	6
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu 2 .....	6
Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu 3 .....	7
Tabel 2.4 Skala Likert .....	9
Tabel 2.5 Pernyataan <i>System Usability Scale</i> .....	11
Tabel 3.1 Definisi Variabel pada Model Konseptual.....	14
Tabel 3.2 Hipotesis Penelitian .....	15
Tabel 3.3 Indikator Variabel Modifikasi UTAUT2 .....	20
Tabel 3.4 Daftar Pernyataan Kuesioner .....	21
Tabel 4. 1 Efek Moderasi Usia.....	31
Tabel 4.2 efek Moderasi Jenis Kelamin.....	32
Tabel 4.3 Efek Moderasi Pengalaman .....	32
Tabel 4.4 Usulan Halaman Desain Variabel Ekspektasi Kinerja.....	33
Tabel 4. 5 Usulan Halaman Desain Variabel Ekspektasi Usaha.....	34
Tabel 4.6 Usulan Halaman Desain Variabel Pengaruh Sosial .....	34
Tabel 4. 7 Usulan Halaman Desain Variabel Kondisi Pendukung .....	34
Tabel 4.8 Usulan Halaman Desain Variabel Motivasi Hedonis .....	35
Tabel 4. 9 Usulan Halaman Desain Variabel Nilai Harga .....	35
Tabel 4. 10 Usulan Halaman Desain Variabel Kebiasaan .....	35
Tabel 4.11 Usulan Halaman Desain Variabel Keamanan.....	36
Tabel 4.12 Usulan Halaman Desain Variabel Minat Pengguna.....	36
Tabel 4.13 Hasil <i>System Usability Scale</i> .....	45
Tabel L3.1 Tabel Uji Validitas .....	52
Tabel L3.2 Tabel Uji Reliabilitas.....	53
Tabel L4.1 Tabel Hasil Analisis Deskriptif Variabel Ekspektasi Kinerja .....	54
Tabel L4.2 Tabel Hasil Analisis Deskriptif Ekspektasi Usaha .....	55
Tabel L4.3 Tabel Hasil Hasil Analisis Deskriptif Variabel Pengaruh Sosial .....	55
Tabel L4.4 Tabel Hasil Analisis Deskriptif Variabel Kondisi Pendukung.....	56
Tabel L4.5 Tabel Hasil Analisis Deskriptif Variabel Motivasi .....	57
Tabel L4.6 Tabel Hasil Analisis Deskriptif Variabel Nilai Harga.....	58

Tabel L4.7 Tabel Hasil Analisis Deskriptif Variabel Kebiasaan.....	59
Tabel L4.8 Tabel Hasil Analisis Deskriptif Variabel Keamanan .....	59
Tabel L4.9 Tabel Hasil Analisis Deskriptif Variabel Minat Penggunaan .....	61
Tabel L6.1 Hasil Uji Analisis Korelasi.....	63
Tabel L8.1 <i>Mean dan Loading Factor</i> Variabel Ekspektasi Kinerja.....	66
Tabel L8.2 <i>Mean dan Loading Factor</i> Variabel Ekspektasi Usaha.....	67
Tabel L8.3 <i>Mean dan Loading Factor</i> Variabel Pengaruh Sosial .....	67
Tabel L8.4 <i>Mean dan Loading Factor</i> Variabel Kondisi Pendukung.....	68
Tabel L8.5 <i>Mean dan Loading Factor</i> Variabel Motivasi Hedonis.....	69
Tabel L8.6 <i>Mean dan Loading Factor</i> Variabel Nilai Harga.....	69
Tabel L8.7 <i>Mean dan Loading Factor</i> Variabel Kebiasaan.....	70
Tabel L8.8 <i>Mean dan Loading Factor</i> Variabel Keamanan .....	70
Tabel L8.9 <i>Mean dan Loading Factor</i> Variabel Minat Penggunaan .....	71



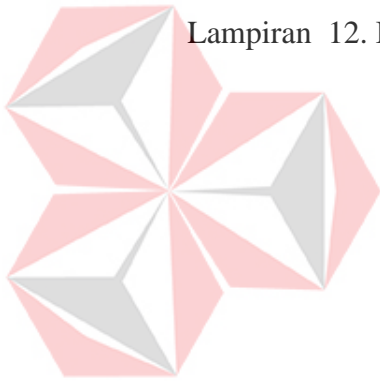
UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Tampilan Halaman Utama Aplikasi SeaBank.....	1
Gambar 1.2 Data Penggunaan Aplikasi SeaBank Pada PlayStore.....	2
Gambar 1.3 Hasil Data Survei Penggunaan Bank Digital .....	2
Gambar 2.1 Framework UTAUT2 (Viswanath Venkatesh, 2012) .....	8
Gambar 3.1 Tahapan Metodologi Penelitian .....	12
Gambar 3.2 Modifikasi Model Konseptual UTAUT2 .....	14
Gambar 4.1 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Dashboard</i> .....	37
Gambar 4.2 <i>Wireframe</i> Halaman Transaksi.....	38
Gambar 4.3 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Top Up</i> .....	38
Gambar 4.4 <i>Wireframe</i> Halaman Verifikasi .....	39
Gambar 4.5 <i>Wireframe</i> Halaman Bantuan .....	39
Gambar 4.6 <i>Prototype</i> Halaman Dashboard .....	40
Gambar 4.7 <i>Prototype</i> Halaman Transaksi .....	41
Gambar 4.8 <i>Prototype</i> Halaman Top Up .....	42
Gambar 4.9 <i>Prototype</i> Halaman Verifikasi.....	42
Gambar 4.10 <i>Prototype</i> Halaman Bantuan .....	43
Gambar 4.11 <i>Prototype</i> Halaman Transfer Bank.....	44
Gambar 4.12 <i>Prototype</i> Halaman <i>Live Chat</i> .....	44
Gambar 4.13 <i>Prototype</i> Halaman Bukti Transaksi .....	45
Gambar L5.1 Hasil bootstraping menggunakan software SmartPL.....	62
Gambar L7.1 Efek Moderasi Usia .....	64
Gambar L7.2 Efek Moderasi jenis Kelamin .....	65
Gambar L7.3 Efek Moderasi Pengalaman .....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Hasil Survey Pengguna Aplikasi SeaBank.....	51
Lampiran 2. Hasil survey testing Aplikasi SeaBank sebelum modifikasi .....	51
Lampiran 3. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....	52
Lampiran 4. Analisis Deskriptif.....	54
Lampiran 5. Analisis SEM.....	62
Lampiran 6. Uji Korelasi .....	63
Lampiran 7. Analisis Efek Moderasi .....	64
Lampiran 8. Pembentukan Variabel laten.....	66
Lampiran 9. Permohonan Penelitian Terhadap Pihak SeaBank.....	72
Lampiran 10 Hasil Cek Plagiasi.....	73
Lampiran 11. Kartu Bimbingan .....	78
Lampiran 12. Biodata.....	79



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

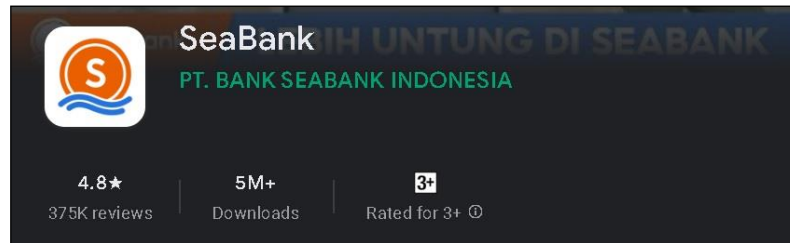
Marketplace Indonesia yaitu Shopee memiliki anak perusahaan yang bergerak pada bank digital yakni PT SeaBank Indonesia (SeaBank). SeaBank merupakan salah satu platform fintech yang memberikan penawaran pelayanan transfer kemana saja tanpa adanya biaya administrasi. Dalam inovasi terbaru di bidang *Financial Technology (FinTech)*, SeaBank dapat diakses melalui perangkat *Android* dan *iOS*. Produk utamanya adalah rekening tabungan yang memudahkan pengelolaan transaksi keuangan sehari-hari dan menawarkan suku bunga yang kompetitif. Tampilan utama aplikasi SeaBank dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Tampilan Halaman Utama Aplikasi SeaBank

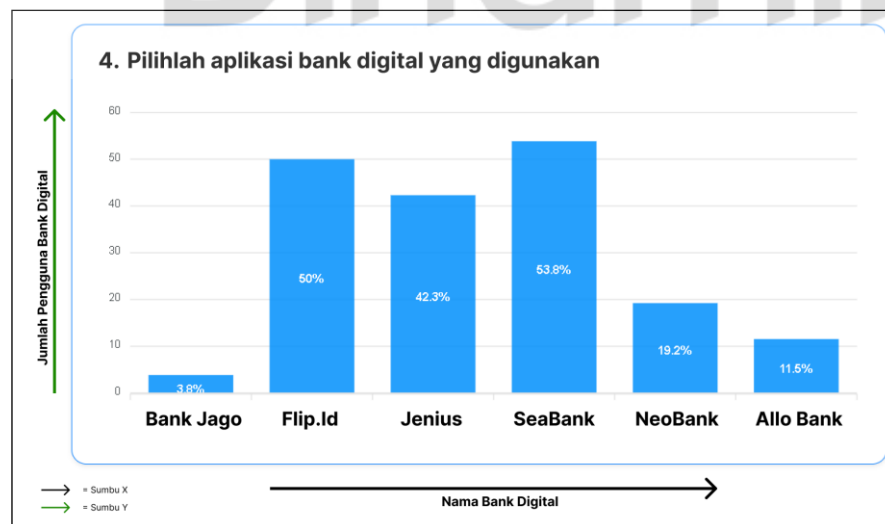
Aplikasi SeaBank telah diunduh oleh sekitar 5 juta pengguna hingga per bulan Maret 2023, dan sudah memiliki rating aplikasi sebesar 4,8 dari skala rating 5,0. Selain itu, aplikasi ini juga telah menerima 373 ribu ulasan dari pengguna yang menunjukkan tingkat minat yang cukup tinggi terhadap layanan bank *digital* SeaBank.





Gambar 1.2 Data Penggunaan Aplikasi SeaBank Pada PlayStore

Dengan jumlah pengguna *cashless* ini melahirkan banyak kompetitor bank digital dengan memberikan kelebihan dalam layanan yang berbeda. Berdasarkan data terbaru per bulan Januari 2023 menurut (Prakoso, 2023) terdapat 10 aplikasi bank digital yang paling banyak diunduh oleh pengguna bank digital di Indonesia, aplikasi tersebut antara lain ada neobank yang telah diunduh oleh 10 juta pengguna, Jenius, Bank Jago, SeaBank yang telah diunduh 5 juta pengguna, Line Bank, Blu by BCA Digital, Allo Bank, digibank by DBS Indonesia, TMRWbyUOB ID yang telah diunduh 1 juta pengguna dan Raya-Digital Bank yang telah diunduh 500 ribu pengguna. Untuk mendukung penelitian ini dilakukan pra penelitian untuk mengetahui seberapa banyak pengguna aplikasi SeaBank yang berdomisili di Kota Surabaya.



Gambar 1.3 Hasil Data Survei Penggunaan Bank Digital

Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada pengguna aplikasi bank digital. Survei pra penelitian dilakukan pada Mei 2023 terhadap 26 pengguna

aplikasi bank digital di Surabaya, dengan tujuan untuk mengetahui jumlah pengguna aplikasi SeaBank di wilayah tersebut. Hasil survei menunjukkan bahwa sebesar 53,8% responden menggunakan aplikasi SeaBank sebagai pilihan utama untuk melakukan transaksi keuangan.

Hasil ulasan pengguna pada playstore dan kuesioner pra penelitian ditemukan permasalahan pada aplikasi yakni, transaksi dana pengguna tidak masuk kedalam rekening, proses *customer service* tidak mendapatkan respon yang cepat dan sulit dihubungi, aplikasi yang tidak dapat merespon setelah melakukan pengupdatean, kurangnya fitur pada aplikasi, kesulitan saat melakukan transaksi, kurangnya penawaran *voucher* dan keluhan saat memasukkan password atau merestart password.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi minat pengguna terhadap aplikasi SeaBank. Metode yang akan digunakan adalah UTAUT2, yang dimodifikasi dengan tambahan konstruk keamanan. Penggunaan UTAUT2 dipilih karena keberhasilannya dalam mengevaluasi tingkat implementasi sistem informasi secara menyeluruh. Telah dilakukan oleh berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa model UTAUT2 efektif dalam menjelaskan penerimaan teknologi dalam bidang keuangan dan perbankan dengan penambahan konstruk keamanan. Beberapa penelitian tersebut meliputi faktor yang memengaruhi *behavior intention* untuk penggunaan aplikasi dompet digital menggunakan model UTAUT2 (Andrianto, 2020), analisis faktor penerimaan teknologi bank digital menggunakan modifikasi UTAUT2 (Mohamad Khoirul Ansor, 2022) dan integrasi *perceived security* dan promosi dalam mendeteksi perilaku konsumsi milenial sorong di era digital: sebuah analisis model UTAUT2 (Irma Yuliani and Muhammad Amin, 2022). UTAUT2 terdiri dari tujuh konstruk utama seperti ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi pendukung, motivasi hedonis, nilai harga, dan kebiasaan. Selain konstruk-konstruk tersebut, penelitian ini juga menambahkan indikator keamanan sebagai faktor tambahan yang dianalisis dalam mempengaruhi minat pengguna terhadap aplikasi SeaBank. Penambahan konstruk keamanan ini bertujuan untuk mengevaluasi pentingnya faktor keamanan dalam penggunaan aplikasi SeaBank. Selain proses analisis penelitian ini juga memberikan rekomendasi desain *user*

*interface* (UI) sebagai masukan bagi pihak pengelola untuk mempertimbangkan peningkatan kepuasan pengguna. Harapannya, hasil penelitian ini dapat menjadi panduan dalam *mengevaluasi user interface* serta faktor-faktor yang dapat meningkatkan kepuasan pengguna aplikasi SeaBank.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah dari proposal Tugas Akhir (TA) ini sebagai berikut:

1. Apakah indikator pada modifikasi UTAUT2 (ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi pendukung, motivasi hedonis, nilai harga, kebiasaan dan keamanan) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat pengguna?
2. Apakah moderasi jenis kelamin (*gender*), usia (*age*) dan pengalaman (*experience*) dapat memperkuat hubungan antara variabel independen dan variabel dependen?
3. Bagaimana rekomendasi *User Interface* berdasarkan analisis faktor yang memengaruhi minat penggunaan aplikasi SeaBank?

## 1.3 Batasan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, batasan masalah dalam penelitian ini dapat diringkas sebagai berikut:

1. Melakukan analisis faktor-faktor yang dapat memengaruhi penggunaan aplikasi SeaBank berdasarkan model UTAUT2 dengan modifikasi penambahan komponen keamanan (*security*).
2. Responden yang akan mengisi kuesioner dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi SeaBank dan tinggal di Kota Surabaya.

## 1.4 Tujuan

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka dapat disampaikan tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui seberapa besar pengaruh indikator pada modifikasi UTAUT2 (ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi pendukung,

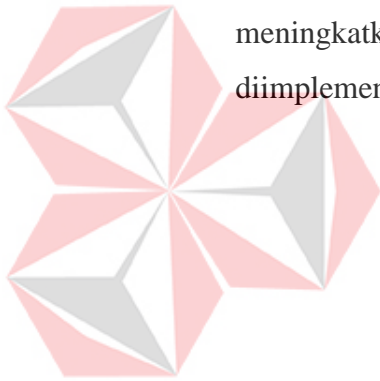
motivasi hedonis, nilai harga, kebiasaan dan keamanan) terhadap minat penggunaan aplikasi SeaBank.

2. Mengetahui variabel moderasi jenis kelamin (*gender*), usia (*age*) dan pengalaman (*experience*) memperkuat atau memperlemah antara hubungan variabel independen dengan variabel dependen.
3. Menghasilkan rekomendasi desain UI berdasarkan hasil analisis minat aplikasi SeaBank.

### **1.5 Manfaat**

Manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini antara lain:

1. Mengetahui faktor yang menjadi pertimbangan nasabah atau pengguna dalam memilih menggunakan aplikasi SeaBank.
2. Memberikan rekomendasi desain yang dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan kualitas layanan aplikasi SeaBank. Transformasi tersebut perlu diimplementasikan secara komprehensif sesuai dengan standar yang berlaku.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian terdahulu sebagai acuan atau gambaran dalam meneliti. Penulis melakukan penelitian terkait topik sebelumnya dengan jenis penelitian yang sama lalu membandingkan perbedaan dari penelitian yang sudah dilakukan.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu 1

Nama Penulis		Judul
Nurhalisa (2022)	Sakir	Penerapan Metode Pieces Framework Sebagai Evaluasi Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi SeaBank di Balikpapan
<b>Hasil Penelitian</b>		Hasil analisis menggunakan metode PIECES framework dengan enam aspek acuan, yaitu Performance, Information and data, Economics, Control and security, Efficiency, serta Service, menunjukkan bahwa aplikasi SeaBank memperoleh predikat puas dan unggul dalam semua aspek penilaian.
<b>Kelebihan</b>		Proses evaluasi dalam penelitian ini menggunakan metode PIECES framework yang mengacu pada enam indikator penilaian: <i>Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, dan Service</i> . Untuk mendapatkan hasil evaluasi terhadap sistem, metode pengukuran data skala <i>Likert</i> digunakan.
<b>Perbedaan</b>		Penelitian ini melakukan evaluasi terhadap aplikasi menggunakan pendekatan modifikasi UTAUT2 dengan penambahan variabel keamanan. Selain itu output pada penelitian ini juga memberikan rekomendasi desain <i>user interface</i> (UI) berdasarkan hasil analisis.

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu 2

Nama Penulis		Judul
Aries (2020)	Andrianto	Faktor yang memengaruhi <i>behavior intention</i> untuk penggunaan aplikasi dompet digital menggunakan model UTAUT2.
<b>Hasil Penelitian</b>		Hasil uji hipotesis terhadap 31 responden pengguna aplikasi LinkAja menunjukkan bahwa, meskipun sebagian besar faktor seperti Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial, Kondisi Pendukung, Motivasi Hedonis, dan Kebiasaan tidak berpengaruh positif terhadap Niat Perilaku, Penilaian terhadap Nilai Harga memiliki pengaruh positif terhadap Niat Perilaku, sementara aplikasi LinkAja dinilai telah memenuhi janji layanan dan pengguna bersedia membayar biaya yang telah ditetapkan oleh aplikasi dompet digital tersebut.
<b>Kelebihan</b>		Penelitian ini menghasilkan analisis faktor-faktor yang memengaruhi niat perilaku pengguna dalam menggunakan aplikasi LinkAja dengan mengadopsi teori Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2), yang mempertimbangkan enam faktor dari tujuh indikator penilaian, termasuk nilai harga, motivasi hedonis, ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan kebiasaan.

<b>Perbedaan</b>	Penelitian ini menambahkan indikator penilaian yaitu keamanan ( <i>security</i> ) sebagai faktor yang mempengaruhi minat pengguna dan memberikan rekomendasi desain atau rancangan UI agar menambahkan minat pengguna berdasarkan ulasan yang ada di <i>playstore</i> .
------------------	---

Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu 3

<b>Nama Penulis</b>	<b>Judul</b>
Ferdiansyah Darmawan (2022)	Analisis Kesuksesan Aplikasi Flip.Id Berdasarkan Persepsi Pengguna dengan Menggunakan Model <i>DELONE and MCLEAN</i>
<b>Hasil Penelitian</b>	Penelitian tugas akhir ini mengevaluasi aplikasi Flip.Id menggunakan model <i>DeLone and McLean</i> . Hasilnya menunjukkan bahwa variabel kualitas sistem mempengaruhi pengguna dan kepuasan pengguna, sementara variabel kualitas informasi mempengaruhi kepuasan pengguna. Rekomendasi termasuk merancang ulang <i>user interface</i> aplikasi dengan halaman dashboard, bantuan, transaksi, pembelian, dan verifikasi. Pengujian prototipe aplikasi dengan metode <i>usability testing</i> menunjukkan skor rata-rata 80,3 dengan kategori " <i>Excellent</i> " dari 15 responden.
<b>Kelebihan</b>	Pada penelitian ini selain melakukan analisis terhadap kesuksesan aplikasi Flip.Id juga menghasilkan rekomendasi desain user interface sebagai bahan masukan pengembang aplikasi Flip.Id dan mendapatkan hasil pengujian prototype dengan kategori excellent.
<b>Perbedaan</b>	Untuk membedakan penelitian akan menggunakan metode UTAUT2 dengan menambahkan variabel keamanan sebagai analisis faktor peminatan penggunaan terhadap aplikasi SeaBank.

## 2.2 Financial Technology (FinTech)

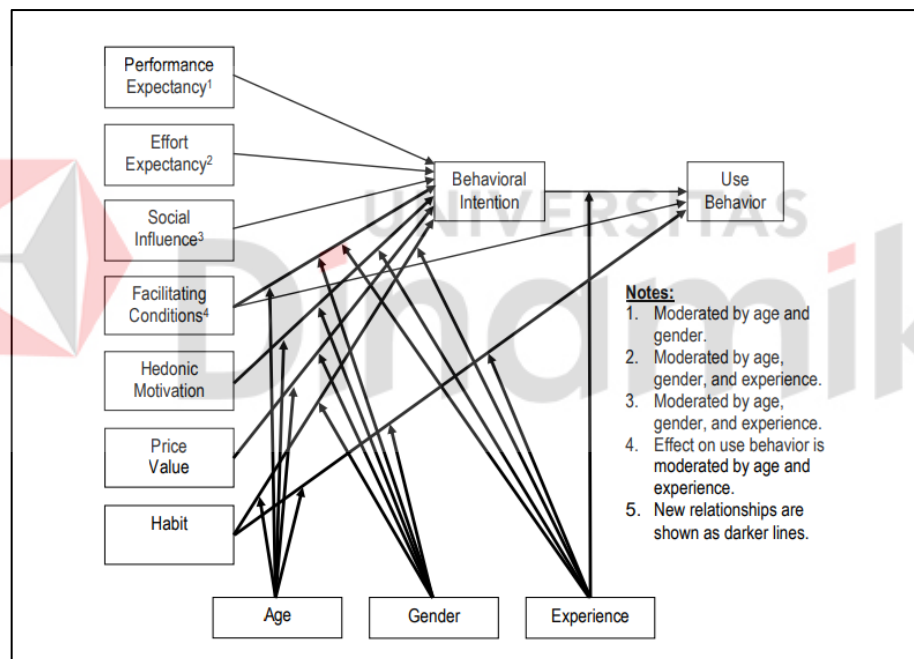
Fintech merupakan inovasi pada industri keuangan atau *financial* yang memanfaatkan teknologi. Produk fintech dibangun/dirancang agar mekanisme transaksi keuangan dapat berjalan secara spesifik. (Tobing, E.H. H. and Adrian, 2020). *Financial technology* merupakan hasil gabungan antara layanan keuangan dan teknologi yang mengubah cara tradisional menjadi lebih *modern*, di mana transaksi keuangan yang sebelumnya memerlukan pertemuan langsung dan pembawaan uang tunai kini dapat dilakukan secara *online* dari jarak jauh (Tobing, E.H. H. and Adrian, 2020). Terdapat 2 jenis kategori fintech yang ada di Indonesia berdasarkan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK).

Menurut Financial Stability Board (FSB), lembaga internasional yang mengeluarkan rekomendasi kebijakan dan mengawasi sistem keuangan global, Fintech dibagi menjadi empat kategori, yaitu:

1. *Peer To Peer Lending (P2P)* adalah platform daring yang menghubungkan investor dan peminjam, dimana investor memberikan pinjaman dan menerima bunga atas dana yang dipinjamkan kepada peminjam melalui platform tersebut.

2. Market Aggregator: Jenis *Fintech* yang menggunakan sistem agregasi produk (harga, fitur, dan manfaat) dengan menyesuaikan data keuangan konsumen untuk pengambilan keputusan.
3. Kategori Payment Clearing dan Settlement dalam *Fintech* menyediakan layanan pembayaran digital melalui bank digital dan lembaga keuangan non-bank, serta mengurus proses kliring dan penyelesaian transaksi secara elektronik.
4. Manajemen Risiko dan Investasi merupakan jenis *Fintech* yang bertugas sebagai perencana keuangan yang memberikan informasi tentang risiko dan berbagai model investasi yang sesuai dengan situasi keuangan individu nasabah.

### 2.3 *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)*



Gambar 2.1 Framework UTAUT2 (Viswanath Venkatesh, 2012)

Metode *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)* adalah modifikasi perkembangan dari model UTAUT yang sudah ada sebelumnya. Walaupun UTAUT sering digunakan dalam penelitian untuk menilai adopsi teknologi, tantangan timbul karena variasi budaya, populasi, dan teknologi. Pada tahun 2012, Viswanath Venkatesh memperkenalkan UTAUT2 sebagai penyempurnaan dari model UTAUT sebelumnya. UTAUT2 menambahkan tiga

konsep baru, yakni motivasi hedonis, nilai harga, dan kebiasaan. (Viswanath Venkatesh, 2012).

## 2.4 Uji Validitas

Tujuan uji validitas adalah untuk mengukur sejauh mana instrumen atau metode pengukuran mencerminkan konsep yang ingin diukur, sehingga memungkinkan penilaian terhadap sejauh mana pernyataan dalam kuesioner sesuai dengan konsep yang diinginkan. Uji ini juga digunakan untuk memeriksa apakah pernyataan dalam kuesioner secara memadai mencerminkan indikator dari setiap variabel yang ada, sehingga memastikan validitasnya (Ghozali, 2018).

Uji validitas akan dilakukan menggunakan bantuan *software* SPSS. Tabel 2.4 digunakan untuk menilai tanggapan responden terhadap indikator-indikator yang disajikan dalam kuesioner. Tabel tersebut menggambarkan *skala Likert* yang mencakup opsi jawaban dalam bentuk angka beserta deskripsi tingkat persetujuan terhadap pernyataan dalam kuesioner.

Tabel 2.4 Skala Likert

Keterangan intensitas kesetujuan pernyataan pada kuesioner					
Angka	1	2	3	4	5
Keterangan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju

## 2.5 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan sebagai memverifikasi konsistensi dan keandalan instrumen penelitian. Dalam analisis ini, menggunakan metode perhitungan Cronbach's Alpha. Ketika nilai *Cronbach's Alpha* melebihi 0,60, instrumen dianggap memiliki reliabilitas yang baik, menunjukkan tingkat keandalan yang tinggi. Namun jika nilai tersebut kurang dari 0,60, maka instrumen dianggap tidak memiliki reliabilitas yang memadai. (Ghozali, 2018).

## 2.6 Analisis Deskriptif

Metode analisis deskriptif merupakan pendekatan statistik yang bertujuan untuk memberikan gambaran atau deskripsi tentang data yang telah terkumpul, tanpa bermaksud membuat kesimpulan umum atau generalisasi (Sugiyono, 2018). Pendekatan deskriptif diterapkan untuk memahami distribusi nilai-nilai kuesioner



yang disajikan kepada responden pada setiap variabel. Metode median dan standar deviasi digunakan untuk analisis ini.

### **2.7 *Structural Equation Modeling – Partial least Square (SEM-PLS)***

Metode analisis *Structural Equation Modeling* (SEM) merupakan suatu teknik statistik yang digunakan untuk menilai hubungan linier antara variabel yang terukur dan variabel yang tidak terukur secara langsung secara bersamaan. *Partial Least Squares* (PLS) adalah metode yang efektif dalam analisis ini karena fleksibel terhadap skala pengukuran, ukuran sampel, dan distribusi residual. Dalam PLS, indikator dapat dimodelkan sebagai tipe reflektif atau formatif. Oleh karena itu, penggunaan metode SEM-PLS menjadi relevan dalam konteks analisis data yang berasal dari kuesioner.

### **2.8 SPSS**

*Statistical Product and Service Solution* (SPSS) merupakan perangkat lunak yang terkenal di kalangan peneliti karena kemampuannya dalam mendukung dan melakukan analisis data secara efisien. Kelebihan utama dari perangkat lunak ini adalah kemampuannya untuk melakukan perhitungan statistik dengan cepat, baik untuk analisis sederhana maupun kompleks.

### **2.9 SmartPLS**

SmartPLS adalah perangkat lunak statistik yang dikenal sebagai alat yang sangat andal karena mampu mengolah data primer tanpa memerlukan asumsi distribusi data tertentu. Selain itu, kemampuan untuk menerapkan model regresi pada SmartPLS memungkinkan analisis sampel data yang terbatas. Edisi terbaru SmartPLS juga dilengkapi dengan model-model yang mendukung analisis efek *moderating*, *quadratic*, dan *multigroup*.

### **2.10 *User Interface* (UI)**

*User Interface* (UI) merupakan elemen dari komputer dan perangkat lunak yang dapat diakses secara visual, auditif, atau melalui interaksi haptik. Ini juga melibatkan interaksi verbal, baik secara langsung maupun melalui proses pemahaman khusus. Desain UI yang baik adalah jendela yang memperlihatkan

kemampuan sistem dan menghubungkan antara kemampuan program dengan kebutuhan pengguna.

### 2.11 *System Usability Scale (SUS)*

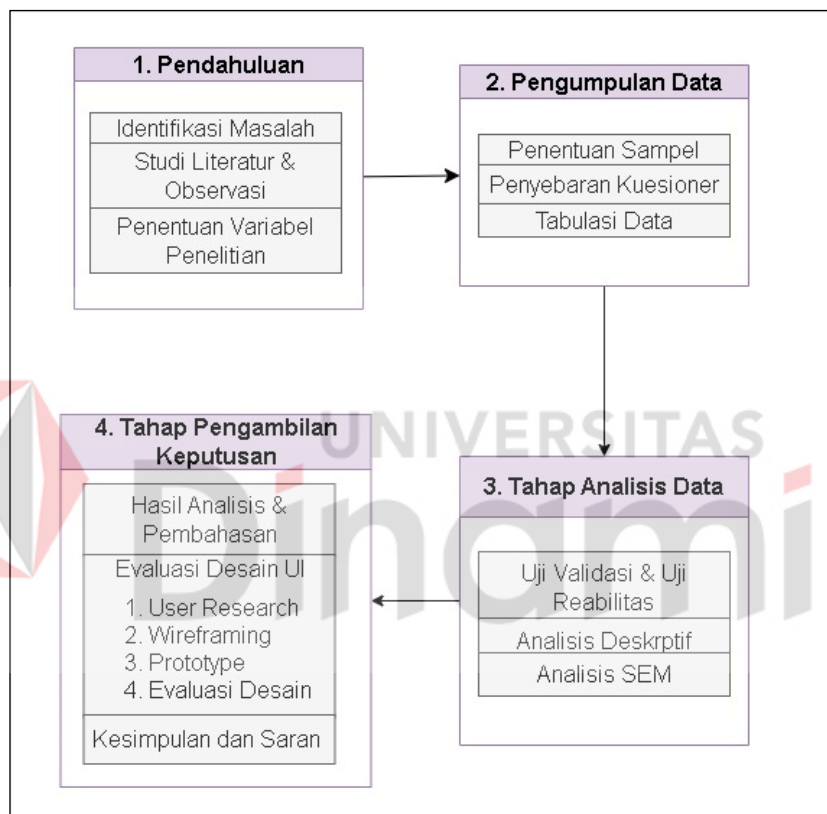
*System Usability Scale (SUS)* merupakan sebuah instrumen evaluasi yang terdiri dari 10 pertanyaan yang sederhana, yang digunakan untuk mendapatkan gambaran subjektif mengenai *usability* suatu sistem. Pengguna memberikan penilaian mereka menggunakan skala Likert dengan rentang skor dari 0 hingga 100. Hasil dari pengujian SUS ini digunakan sebagai umpan balik untuk mengembangkan sistem tersebut agar meningkatkan kualitas *usability*-nya.

Tabel 2.5 Pernyataan *System Usability Scale*

No	Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8	Saya merasa sistem ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bagian metodologi penelitian akan menjelaskan langkah-langkah yang akan digunakan selama pelaksanaan penelitian. Diagram gambar 3.1 mengilustrasikan urutan langkah-langkah yang mencakup langkah dan metode yang digunakan dalam pengerjaan penelitian ini.



Gambar 3.1 Tahapan Metodologi Penelitian

### 3.1 Tahapan Pendahuluan

Pada langkah ini penulis mengidentifikasi permasalahan yang ada, menguatkan pendekatan dengan studi literatur dan observasi (pra-penelitian), serta menetapkan variabel penelitian yang relevan.

### 3.1.1 Identifikasi Masalah

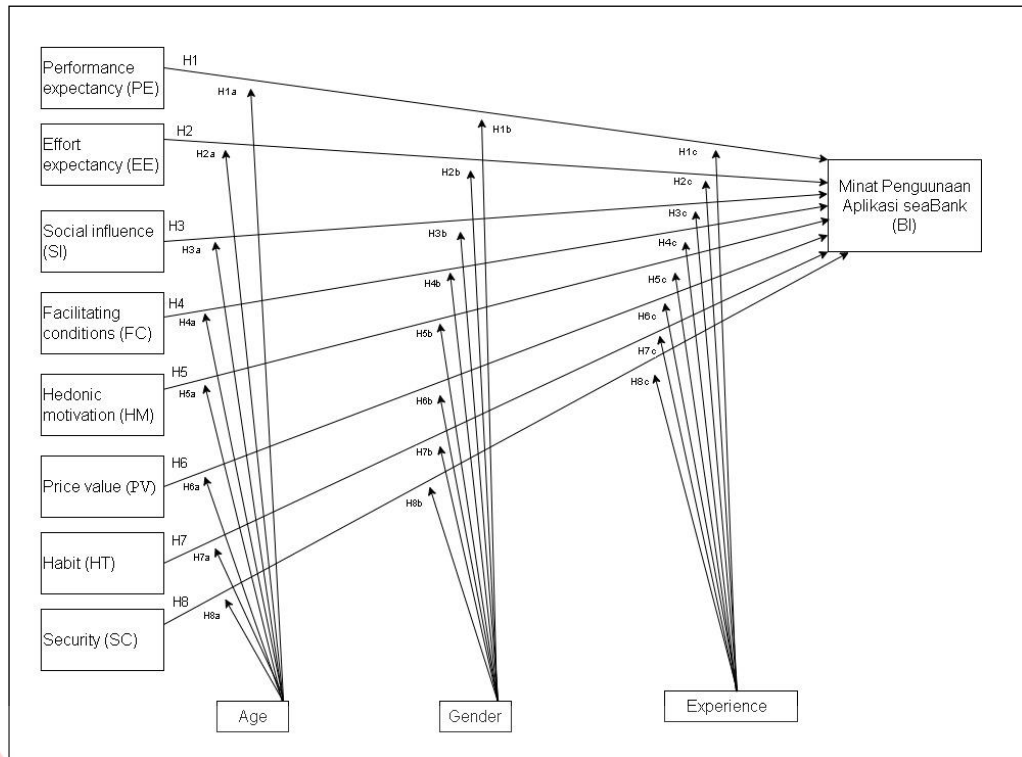
Dalam tahap identifikasi masalah, langkah awal dalam penelitian ini adalah menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan aplikasi SeaBank menggunakan metode UTAUT2. Penelitian ini menggunakan metode penyusunan kuesioner dan observasi untuk melakukan identifikasi dan analisis dengan tujuan menemukan solusi bagi permasalahan yang dihadapi.

### 3.1.2 Studi Literatur dan Observasi

Langkah berikutnya adalah studi literatur, di mana dilakukan riset untuk mengumpulkan dan menelaah bahan-bahan referensi terkait pengukuran kesuksesan dengan metode UTAUT2 dalam konteks penelitian ini. Referensi tersebut dapat berupa artikel, jurnal, atau sumber lainnya. Observasi dilakukan dengan cara menganalisis permasalahan melalui pengamatan dan mencoba mengakses penggunaan aplikasi SeaBank secara langsung.

### 3.1.3 Model Konseptual

Dalam kerangka penelitian ini didasarkan pada metode *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2) digunakan sebagai landasan teoretis, dengan tambahan konstruk keamanan (*security*) untuk melengkapi analisis yang relevan dengan konteks aplikasi SeaBank. Berikut adalah gambar yang menjelaskan mengenai model konseptual metode UTAUT2.



Gambar 3.2 Modifikasi Model Konseptual UTAUT2  
 Pada Tabel 3.1 menjelaskan tentang hipotesis penelitian yang terkait dengan gambar 3.2 Model Konseptual UTAUT2.

Tabel 3.1 Definisi Variabel pada Model Konseptual

Konstruk	Kode	Definisi
<i>Performance Expectancy</i>	PE	Seberapa besar manfaat yang akan diperoleh dalam melakukan aktivitas sehari-hari dengan menggunakan layanan aplikasi SeaBank
<i>Effort Expectancy</i>	EE	Seberapa mudah layanan atau aplikasi SeaBank digunakan
<i>Social Influence</i>	SI	Seberapa yakin seseorang bahwa orang-orang terdekatnya percaya bahwa ia harus menggunakan SeaBank
<i>Facilitating Conditions</i>	FC	Perpektif pengguna SeaBank terhadap fasilitas dan bantuan yang tersedia untuk melakukan transaksi keuangan.

Konstruk	Kode	Definisi
<i>Hedonic Motivation</i>	HM	Keuntungan yang dirasakan dari menggunakan aplikasi SeaBank
<i>Price Value</i>	PV	Perbandingan antara manfaat dan biaya yang terkait dengan penggunaan layanan SeaBank
<i>Habit</i>	HT	Seberapa sering orang cenderung menggunakan layanan SeaBank secara otomatis dalam aktivitas mereka
<i>Security</i>	SC	Seberapa jauh keamanan yang diberikan oleh SeaBank dalam aktivitas perbankan
Minat Penggunaan SeaBank ( <i>Behavioral Intention</i> )	BI	Minat seseorang dalam menggunakan SeaBank

### 3.1.4 Penentuan Hipotesis

Dengan merujuk pada model penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

Tabel 3.2 Hipotesis Penelitian

Hipotesis	Keterangan
H1	Apakah ekspektasi kinerja (PE) berpengaruh terhadap minat penggunaan aplikasi SeaBank? (BI)
H1a	Apakah moderator usia ( <i>age</i> ) memperkuat/memperlemah hubungan antara ekspektasi kinerja (PE) dengan minat untuk menggunakan SeaBank (BI)?
H1b	Apakah moderator jenis kelamin ( <i>gender</i> ) memperkuat/memperlemah hubungan antara ekspektasi kinerja (PE) dengan minat untuk menggunakan aplikasi SeaBank (BI)?

Hipotesis	Keterangan
H1c	Apakah moderator pengalaman ( <i>experience</i> ) memperkuat/memperlemah hubungan antara ekspektasi kinerja (PE) dengan minat untuk menggunakan aplikasi SeaBank (BI)?
H2	Apakah ekspektasi usaha (EE) berpengaruh terhadap minat penggunaan aplikasi SeaBank (BI)?
H2a	Apakah moderator usia ( <i>age</i> ) memperkuat/memperlemah hubungan antara ekspektasi usaha (EE) dengan minat untuk menggunakan aplikasi SeaBank (BI)?
H2b	Apakah moderator jenis kelamin ( <i>gender</i> ) memperkuat/memperlemah hubungan antara ekspektasi usaha (EE) dengan minat untuk menggunakan SeaBank (BI)?
H2c	Apakah moderator pengalaman ( <i>experience</i> ) memperkuat/memperlemah hubungan antara ekspektasi usaha (EE) dengan minat untuk menggunakan aplikasi SeaBank (BI)?
H3	Apakah pengaruh sosial (SI) berpengaruh terhadap minat penggunaan aplikasi SeaBank (BI)?
H3a	Apakah moderator usia ( <i>age</i> ) memperkuat/memperlemah hubungan antara pengaruh sosial (SI) dengan minat untuk menggunakan aplikasi SeaBank (BI)?
H3b	Apakah moderator jenis kelamin ( <i>gender</i> ) memperkuat/memperlemah hubungan antara pengaruh sosial (SI) dengan minat untuk menggunakan aplikasi SeaBank (BI)?
H3c	Apakah moderator pengalaman ( <i>experience</i> ) memperkuat/memperlemah hubungan antara pengaruh sosial (SI) dengan minat untuk menggunakan aplikasi SeaBank (BI)?
H4	Apakah kondisi pendukung (FC) berpengaruh terhadap minat penggunaan aplikasi SeaBank (BI)?
H4a	Apakah moderator usia ( <i>age</i> ) memperkuat/memperlemah hubungan antara kondisi pendukung (FC) dengan minat untuk menggunakan aplikasi SeaBank (BI)?

Hipotesis	Keterangan
H4b	Apakah moderator jenis kelamin ( <i>gender</i> ) memperkuat/memperlemah hubungan antara kondisi pendukung (FC) dengan minat untuk menggunakan aplikasi SeaBank (BI)?
H4c	Apakah moderator pengalaman ( <i>experience</i> ) memperkuat/memperlemah hubungan antara kondisi pendukung (FC) dengan minat untuk menggunakan aplikasi SeaBank (BI)?
H5	Apakah motivasi hedonis (HM) berpengaruh terhadap minat penggunaan teknologi aplikasi SeaBank (BI)?
H5a	Apakah moderator usia ( <i>age</i> ) memperkuat/memperlemah hubungan antara motivasi hedonis (HM) dengan minat untuk menggunakan aplikasi SeaBank (BI)?
H5b	Apakah moderator jenis kelamin ( <i>gender</i> ) memperkuat/memperlemah hubungan antara motivasi hedonis (HM) dengan minat untuk menggunakan aplikasi SeaBank (BI)?
H5c	Apakah moderator pengalaman ( <i>experience</i> ) memperkuat/memperlemah hubungan antara motivasi hedonis (HM) dengan minat untuk menggunakan aplikasi SeaBank (BI)?
H6	Apakah nilai harga (PV) berpengaruh terhadap minat penggunaan teknologi aplikasi SeaBank (BI)?
H6a	Apakah moderator usia ( <i>age</i> ) memperkuat/memperlemah hubungan antara nilai harga (PV) dengan minat untuk menggunakan aplikasi SeaBank (BI)?
H6b	Apakah moderator jenis kelamin ( <i>gender</i> ) memperkuat/memperlemah hubungan antara nilai harga (PV) dengan minat untuk menggunakan aplikasi SeaBank (BI)?
H6c	Apakah moderator pengalaman ( <i>experience</i> ) memperkuat/memperlemah hubungan antara nilai harga (PV) dengan minat untuk menggunakan aplikasi SeaBank (BI)?
H7	Apakah kebiasaan (HT) berpengaruh terhadap minat penggunaan aplikasi SeaBank (BI)?



Hipotesis	Keterangan
H7a	Apakah moderator usia ( <i>age</i> ) memperkuat/memperlemah hubungan antara kebiasaan (HT) dengan minat untuk menggunakan aplikasi SeaBank (BI)?
H7b	Apakah moderator jenis kelamin ( <i>gender</i> ) memperkuat/memperlemah hubungan antara kebiasaan (HT) dengan minat untuk menggunakan aplikasi SeaBank (BI)?
H7c	Apakah moderator pengalaman ( <i>experience</i> ) memperkuat/memperlemah hubungan antara kebiasaan (HT) dengan minat untuk menggunakan bank digital (BI)
H8	Apakah keamanan (SC) berpengaruh terhadap minat untuk menggunakan aplikasi SeaBank (BI)?
H8a	Apakah moderator usia ( <i>age</i> ) memperkuat/memperlemah hubungan antara keamanan (SC) dengan minat untuk menggunakan aplikasi SeaBank (BI)?
H8b	Apakah moderator jenis kelamin ( <i>gender</i> ) memperkuat/memperlemah hubungan antara keamanan (SC) dengan minat untuk menggunakan aplikasi SeaBank (BI)?
H8c	Apakah moderator pengalaman ( <i>experience</i> ) memperkuat/memperlemah hubungan antara keamanan (SC) dengan minat untuk menggunakan SeaBank?

Penelitian ini melibatkan delapan variabel eksogen, yang mencakup ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi pendukung, motivasi hedonis, nilai harga, kebiasaan, dan keamanan. Selain itu, ada tiga moderator (usia, jenis kelamin dan pengalaman) yang memengaruhi keterkaitan antara variabel independen dan variabel dependen, yakni jenis kelamin, usia, dan pengalaman. Variabel-variabel ini bertujuan untuk mengidentifikasi secara lebih komprehensif faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan aplikasi SeaBank.

### 3.2 Tahapan Pengumpulan Data

Langkah berikutnya adalah mengumpulkan data dengan menyusun kuesioner yang akan disebar melalui media sosial. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data terkait variabel yang memengaruhi minat penggunaan aplikasi SeaBank. Pada langkah ini, juga akan ditetapkan kriteria serta dilakukan perhitungan sampel yang diperlukan.

#### 3.2.1 Perhitungan Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini, data didapatkan melalui penyebaran kuesioner yang disebar kepada pengguna aplikasi SeaBank. Responden akan memberikan penilaian dari setiap pernyataan menggunakan *skala likert* yang terdiri dari 5 poin, di mana 1 poin menandakan 'sangat tidak hingga 5 poin menandakan 'sangat setuju'. Data dikumpulkan dengan menyebarkan poster yang mengandung tautan *Google Form* melalui berbagai *platform* media sosial.

Dalam pengambilan sampel penelitian ini mengacu pada metode *Maximum Likelihood Estimation* (MLE). Pada acuan yang digunakan memberikan rekomendasi 100-200 sampel dan pada penelitian ini mengambil 115 sampel untuk dianalisis. Penelitian ini menggunakan responden yang menggunakan aplikasi ban digital SeaBank dan berdomisili di kota Surabaya.

#### 3.2.2 Penyebaran Kuesioner

Kuesioner survei terdiri dari 33 pernyataan yang akan disebarluaskan melalui jejaring sosial. Hasil survei ini akan digunakan sebagai bahan analisis data terkait dengan variabel yang mempengaruhi minat penggunaan aplikasi SeaBank. Pertanyaan dalam kuesioner ini didasarkan pada penelitian sebelumnya dan mengadopsi konstruk UTAUT2 untuk menjaga konsistensi dengan kerangka teoritis yang digunakan dalam penelitian ini. (Viswanath Venkatesh, 2012). Sedangkan untuk pertanyaan yang terkait dengan konstruk keamanan, diadaptasi dari penelitian (Shin, D. H., 2010) dan (Harris, 2016).

Tabel 3.3 Indikator Variabel Modifikasi UTAUT2

Variabel	Indikator	
Performance Expectancy (PE)	PE1	Resepsi pemanfaatan
	PE2	Peningkatan efisiensi
	PE3	Kemajuan produktivitas
	PE4	Akses informasi yang mudah
Effort Expectancy (EE)	EE1	Penggunaan yang sederhana
	EE2	Interaksi yang mudah
	EE3	Kemudahan pembelajaran
	EE4	Peningkatan kemahiran
Social Influence (SI)	SI1	Dukungan dari orang dekat
	SI2	Dukungan dari tokoh berpengaruh
	SI3	Dukungan dari figur terpercaya
Facilitating Condition (FC)	F1	Fasilitas Internet yang mendukung
	F2	Perangkat yang tersedia
	F3	Bantuan teknis
Hedonic Motivation (HM)	HM1	Menarik
	HM2	Menyenangkan
	HM3	<i>User Friendly</i>
Price Value (PV)	PV1	Harga terjangkau
	PV2	Banyak keuntungan
	PV3	Akses tidak terbatas
Habit (H)	H1	Rutinitas
	H2	Ketergantungan
	H3	Kewajiban
Security (SC)	SC1	Kepercayaan data pribadi tidak dimanipulasi
	SC2	Mempercayai keamanan informasi pribadi
	SC3	Informasi pribadi tidak dapat diakses orang lain
	SC4	Perlindungan siber

Variabel	Indikator	
		SC5
	SC6	Perlindungan akses ke aplikasi lain
	SC7	Perlindungan informasi transaksi
Behavioral Intention (BI)	BI1	Menggunakan lebih sering
	BI2	Menggunakan jangka panjang
	BI3	Kepuasan

Tabel 3.4 Daftar Pernyataan Kuesioner

No.	Kode	Pernyataan	Referensi
1.		Ekspektasi Kinerja ( <i>Performance Expectancy</i> )	
	PE1	Aplikasi SeaBank bermanfaat bagi kehidupan saya sehari-hari	
	PE2	Penggunaan aplikasi SeaBank membantu saya mencapai hal-hal yang penting	(Viswanath Venkatesh, 2012)
	PE3	Dengan menggunakan aplikasi SeaBank saya dapat menyelesaikan transaksi lebih cepat	
	PE4	Penggunaan aplikasi SeaBank meningkatkan produktivitas saya	
2.		Ekspektasi Usaha ( <i>Effort Expectancy</i> )	
	EE1	Saya dapat dengan mudah belajar menggunakan aplikasi SeaBank	(Viswanath Venkatesh, 2012)
	EE2	Desain antarmuka pengguna aplikasi SeaBank jelas dan mudah dipahami bagi saya	
	EE3	Saya merasa aplikasi SeaBank mudah digunakan	
	EE4	Saya mampu menggunakan fitur pada aplikasi SeaBank dengan cepat	
3.		Pengaruh Sosial ( <i>Social Influence</i> )	
	SI1	Orang terdekat saya menyarankan saya untuk menggunakan aplikasi SeaBank	

No.	Kode	Pernyataan	Referensi
	SI2	Orang-orang yang mempengaruhi kebiasaan saya menyarankan untuk menggunakan aplikasi SeaBank	(Viswanath Venkatesh, 2012)
	SI3	Saya memilih aplikasi SeaBank atas dasar rekomendasi dari orang yang saya percayai	
4.	Kondisi Pendukung ( <i>Facilitating Conditions</i> )		
	FC1	Saya memiliki pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggunakan aplikasi SeaBank	
	FC2	SeaBank kompatibel dengan aplikasi lain yang saya gunakan	(Viswanath Venkatesh, 2012)
	FC3	Saya mendapatkan bantuan dari <i>customer service</i> ketika mendapatkan kendala saat menggunakan SeaBank	
5.	Motivasi Hedonis ( <i>Hedonic Motivation</i> )		
	HM1	Penggunaan fitur responsif dan menarik	(Viswanath Venkatesh, 2012)
	HM2	Penggunaan fitur SeaBank mudah dan menyenangkan	
	HM3	Penggunaan fitur SeaBank tepat sasaran	
6.	Nilai Harga ( <i>Price Value</i> )		
	PV1	SeaBank menetapkan harga administrasi yang terjangkau	(Viswanath Venkatesh, 2012)
	PV2	SeaBank memberikan lebih banyak manfaat daripada biaya administrasi yang diberikan	
	PV3	Penggunaan aplikasi SeaBank dapat menghemat uang dan waktu saya	
7.	Kebiasaan ( <i>Habit</i> )		

No.	Kode	Pernyataan	Referensi
	HT1	Saya sudah terbiasa menggunakan aplikasi SeaBank	(Viswanath Venkatesh, 2012)
	HT2	Saya memiliki ketergantungan menggunakan aplikasi SeaBank	
	HT3	Menggunakan SeaBank menjadi keterbiasaan saya	
8.	Keamanan ( <i>Security</i> )		
	SC1	Saya Percaya informasi yang diberikan oleh SeaBank tidak akan dimanipulasi oleh pihak yang tidak berkepentingan	(Shin, D. H., 2010)
	SC2	Saya yakin informasi pribadi yang saya berikan akan dijaga secara aman oleh SeaBank	
	SC3	Saya percaya pihak yang tidak berkepentingan tidak dapat melihat informasi yang saya berikan pada SeaBank	(Harris, 2016)
	SC4	Saya percaya SeaBank melindungi saya dari serangan siber	
	SC5	Saya percaya SeaBank melindungi privasi saya	
	SC6	Saya percaya aplikasi SeaBank melindungi saya dengan mencegah aplikasi bank digital lain untuk mendapatkan akses yang tidak dibutuhkan	
	SC7	Saya percaya aplikasi SeaBank dapat melindungi informasi transaksi saya	
9.	Minat Penggunaan ( <i>Behavioral intention</i> )		
	BI1	Saya akan menggunakan aplikasi SeaBank untuk melakukan transaksi lagi	(Viswanath Venkatesh, 2012)
	BI2	Saya akan akan selalu menggunakan aplikasi SeaBank dikehidupan sehari-hari	

No.	Kode	Pernyataan	Referensi
	BI3	Saya merasa puas pada layanan aplikasi SeaBank	

### 3.2.3 Tabulasi Data

Tabulasi adalah langkah dalam penelitian yang melibatkan pembuatan tabel untuk menyusun data yang telah dikode sesuai dengan kebutuhan analisis. Keakuratan sangat penting dalam langkah ini untuk meminimalkan kemungkinan kesalahan yang dapat mempengaruhi hasil analisis. Pada penelitian ini, data yang didapat dari penyebaran kuesioner akan dibuat dalam tabel menggunakan *software Microsoft Excel* guna memfasilitasi proses analisis data.

### 3.3 Tahapan Analisis Data

Pada tahapan analisis data akan dilakukan 3 (tiga) pengujian yaitu uji validitas dan reabilitas yang akan menggunakan software SPSS dan pengujian analisis data dengan metode *Structural Equation Model (SEM)* akan menggunakan perangkat lunak SmartPLS.

#### 3.3.1 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Uji Validitas dilakukan untuk menilai sejauh mana instrumen tersebut mampu mengukur secara tepat dan akurat konsep atau variabel yang diteliti. Hal ini dilakukan dengan memastikan bahwa pernyataan atau variabel benar-benar mencerminkan tujuan yang ingin diukur. Salah satu metode yang umum digunakan adalah uji validitas konstruksi, yang dapat dilakukan dengan melihat korelasi antara item-item dalam instrumen dengan variabel yang seharusnya diukur.

Sementara itu, Uji Reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen tersebut konsisten dan dapat diandalkan dalam memberikan hasil yang seragam saat mengukur konsep yang sama. Salah satu cara yang sering digunakan dalam uji reliabilitas adalah menggunakan *Cronbach's Alpha*. Apabila nilai *Cronbach's Alpha*  $> 0,6$ , menandakan bahwa instrumen tersebut dianggap memadai dan dapat diandalkan untuk digunakan dalam penelitian.

### 3.3.2 Analisis Deskriptif

Metode analisis deskriptif diterapkan untuk memperoleh hasil tentang penyebaran data dari kuesioner yang telah diisi oleh responden pada setiap variabel. Proses ini melibatkan penggunaan nilai median dan standar deviasi sebagai alat untuk memahami bagaimana data tersebar dan bagaimana nilai-nilai pusatnya terletak dalam distribusi. Pendekatan deskriptif ini memungkinkan data yang dianalisis disusun secara teratur untuk memahami karakteristiknya dengan lebih baik. *Output* dari analisis deskriptif berupa tabel ringkasan statistik yang mencakup nilai median dan standar deviasi dari setiap variabel.

### 3.3.3 Analisis SEM

Metode *Structural Equation Modeling* (SEM) digunakan dalam analisis data dengan bantuan perangkat lunak SmartPLS. Setelah validitas dan reliabilitas diuji, data kemudian diproses menggunakan aplikasi dengan mengikuti uji asumsi klasik, seperti uji linearitas.

## 3.4 Tahapan Pengambilan Keputusan

Pada langkah ini, disertakan hasil analisis yang telah dilakukan mengenai pembahasan mengenai temuan hasil dan saran terkait desain *user interface* (UI) untuk aplikasi SeaBank agar dapat ditingkatkan dan dikembangkan di masa yang akan datang. Proses pengembangan desain UI mencakup:

### 3.4.1 User Research

Tahap selanjutnya yaitu menyusun rekomendasi desain *user interface* (UI) berdasarkan hasil dari analisis yang telah dilakukan menggunakan modifikasi metode UTAUT2. Untuk mendukung pembuatan desain *user interface*, hasil analisis dapat dijadikan panduan bagi peneliti dalam memahami kebutuhan dan preferensi pengguna, serta memastikan desain yang dikembangkan memenuhi harapan pengguna (*user*) melalui pembentukan variabel laten.

Pembentukan variabel laten dilakukan untuk menilai desain elemen-elemen antarmuka pengguna (UI) yang perlu dikembangkan atau diperbaiki. Proses ini didasarkan pada hasil analisis data. Analisis data meliputi penilaian terhadap nilai



rata-rata (*mean*) dan faktor muatan (*loading factor*), yang memberikan gambaran tentang persepsi pengguna saat ini dan harapan mereka terhadap aplikasi SeaBank di masa mendatang. Jika nilai *loading factor* tertinggi tidak sesuai dengan nilai *mean* tertinggi, prioritas akan diberikan kepada perubahan dan kebijakan organisasi sesuai dengan faktor muatan tertinggi. Namun, jika nilai tertinggi dari kedua faktor tersebut ada pada indikator yang sama, maka prioritas akan diberikan kepada indikator dengan nilai tertinggi.

### 3.4.2 Wireframing

*Wireframing* merupakan proses pembuatan sketsa elemen-elemen utama yang digunakan dalam pembuatan desain *user interface*. Tahapan ini berfokus pada fungsi, struktur dan navigasi desain *user interface*. Pada tahap ini berisikan penjelasan pembuatan *wireframe* yang melibatkan elemen-elemen penting seperti menu navigasi dalam desain *user interface*.

### 3.4.3 Prototype

*Prototype* adalah interaksi dari desain antarmuka pengguna yang lebih lanjut dari pembuatan *wireframe*. Pembuatan *prototype* bertujuan untuk membuat interaksi dari setiap elemen dan perpindahan menu. Perancangan pembuatan *prototype* ini menggunakan aplikasi figma.

### 3.4.4 Evaluasi Desain

Langkah akhir pada penelitian ini yaitu melakukan evaluasi desain setelah diperoleh hasil analisis. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang merupakan teknik testing kegunaan untuk mengetahui kepuasan pengguna serta kinerja sistem secara menyeluruh sebelum dilakukan implementasi lanjutan.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Analisis Data**

Dalam analisis data, hasil uji validitas, uji reliabilitas, dan analisis deskriptif akan dijabarkan menggunakan perangkat lunak SPSS.

##### **4.1.1 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas**

Uji validitas merupakan tahap penting dalam penelitian tugas akhir yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana alat ukur atau instrumen yang digunakan dapat mengukur konsep atau variabel yang diteliti secara akurat dan konsisten. Uji validitas bertujuan untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan benar-benar mencerminkan apa yang seharusnya diukur, sehingga hasil penelitian dapat diandalkan.

Uji validitas dalam SPSS merupakan proses untuk memastikan bahwa alat pengukuran atau kuesioner yang digunakan memiliki kualitas yang baik dalam mengukur konstruk yang diteliti. Hasil uji validitas pada lampiran 3 menunjukkan bahwa semua kuesioner untuk variabel dalam penelitian ini lulus uji validitas karena nilai r hitung lebih besar dari rtabel. Dengan nilai rtabel untuk  $df = n - 2$  atau 113, yaitu 0,1832, instrumen pengukuran yang digunakan telah terbukti valid untuk mengukur konstruk yang diteliti.

Uji reliabilitas merupakan metode yang digunakan untuk mengukur tingkat konsistensi dan keandalan suatu alat ukur atau kuesioner dalam mengukur suatu konstruk. Salah satu statistik yang sering digunakan dalam uji reliabilitas adalah Cronbach's Alpha. Cronbach's Alpha adalah koefisien reliabilitas yang berkisar antara 0 hingga 1. Jika nilai Cronbach's Alpha adalah 0,60 atau lebih, maka alat ukur dianggap memiliki reliabilitas yang baik. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 4.

##### **4.1.2 Analisis Deskriptif**

Analisis deskriptif kuesioner merupakan langkah dalam menganalisis data yang diperoleh dari kuesioner dalam penelitian tugas akhir secara deskriptif dan

statistik. Hasil analisis deskriptif untuk setiap variabel telah disajikan dalam tabel yang terlampir pada lampiran 4.

- a. **Variabel Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*)**. Variabel ini terdiri dari empat sub variabel, yaitu PE1, PE2, PE3, dan PE4. Hasil analisis menunjukkan bahwa responden memberikan skor ekspektasi kinerja antara rentang 3.00 hingga 5.00. Rata-rata skor untuk PE1, PE2, PE3, dan PE4 adalah 4.4087, 4.2783, 4.3739, dan 4.2087 secara berturut-turut. Standar deviasi menunjukkan variasi skor yang relatif kecil, kecuali untuk sub variabel PE4 yang memiliki variasi yang sedikit lebih tinggi. Hasil analisis deskriptif ini memberikan gambaran tentang tingkat ekspektasi kinerja dari responden dalam konteks penelitian ini.
- b. **Variabel Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*)**. Terdapat empat sub variabel yang termasuk dalam variabel ini, yaitu EE1, EE2, EE3, dan EE4. Hasil analisis menunjukkan bahwa responden memberikan skor ekspektasi usaha antara rentang 3.00 hingga 5.00. Rata-rata skor untuk EE1, EE2, EE3, dan EE4 adalah 4.3913, 4.2435, 4.4522, dan 4.2522 secara berturut-turut. Standar deviasi menunjukkan tingkat variasi skor yang relatif kecil, menunjukkan bahwa responden cenderung memberikan skor yang konsisten pada sub variabel ekspektasi usaha. Hasil analisis deskriptif ini memberikan gambaran tentang tingkat ekspektasi usaha dari responden dalam konteks penelitian ini.
- c. **Variabel Pengaruh Sosial (*Social Influence*)**. Variabel ini terdiri dari tiga sub variabel, yaitu SI1, SI2, dan SI3. Hasil analisis menunjukkan bahwa responden memberikan skor pengaruh sosial antara rentang 1.00 hingga 5.00. Rata-rata skor untuk SI1, SI2, dan SI3 adalah 3.9043, 3.9478, dan 4.0087 secara berturut-turut. Standar deviasi menunjukkan tingkat variasi skor yang cukup signifikan, menunjukkan variasi dalam persepsi pengaruh sosial dari responden. Hasil analisis deskriptif ini memberikan gambaran tentang tingkat pengaruh sosial yang dirasakan oleh responden dalam konteks penelitian ini.
- d. **Variabel Kondisi Pendukung (*Facilitating Conditions*)**. Variabel ini terdiri dari tiga sub variabel, yaitu FC1, FC2, dan FC3. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa responden memberikan skor kondisi pendukung antara

rentang 3.00 hingga 5.00. Rata-rata skor untuk FC1, FC2, dan FC3 adalah 4.2783, 4.3304, dan 4.1739 secara berturut-turut. Standar deviasi menunjukkan tingkat variasi skor yang relatif rendah, menunjukkan bahwa persepsi responden terhadap kondisi pendukung cenderung konsisten. Hasil analisis deskriptif ini memberikan gambaran tentang tingkat kondisi pendukung yang dirasakan oleh responden dalam konteks penelitian ini.

- e. **Variabel Motivasi Hedonis (*Hedonic Motivation*)**. Variabel ini terdiri dari tiga sub variabel, yaitu HM1, HM2, dan HM3. Hasil analisis menunjukkan bahwa responden memberikan skor motivasi hedonis antara rentang 3.00 hingga 5.00. Rata-rata skor untuk HM1, HM2, dan HM3 adalah 4.3043, 4.3652, dan 4.2957 secara berturut-turut. Standar deviasi menunjukkan tingkat variasi skor yang relatif rendah, menunjukkan bahwa persepsi responden terhadap motivasi hedonis cenderung konsisten. Hasil analisis deskriptif ini memberikan gambaran tentang tingkat motivasi hedonis yang dirasakan oleh responden dalam konteks penelitian ini.
- f. **Variabel Nilai Harga (*Price Value*)**. Variabel ini terdiri dari tiga sub variabel, yaitu PV1, PV2, dan PV3. Hasil analisis menunjukkan bahwa responden memberikan skor nilai harga antara rentang 2.00 hingga 5.00. Rata-rata skor untuk PV1, PV2, dan PV3 adalah 4.2087, 4.2522, dan 4.3043 secara berturut-turut. Standar deviasi menunjukkan tingkat variasi skor yang relatif rendah, menunjukkan bahwa persepsi responden terhadap nilai harga cenderung konsisten. Hasil analisis deskriptif ini memberikan gambaran tentang persepsi responden terhadap nilai harga dalam konteks penelitian ini.
- g. **Variabel Kebiasaan (*Habit*)**. Variabel ini terdiri dari tiga sub variabel, yaitu HT1, HT2, dan HT3. Hasil analisis menunjukkan bahwa responden memberikan skor kebiasaan antara rentang 2.00 hingga 5.00. Rata-rata skor untuk HT1, HT2, dan HT3 adalah 4.1913, 3.5652, dan 3.8783 secara berturut-turut. Standar deviasi menunjukkan tingkat variasi skor yang relatif rendah untuk HT1 dan HT3, namun tinggi untuk HT2, menunjukkan variasi yang lebih besar dalam persepsi responden terhadap kebiasaan tersebut. Hasil analisis deskriptif ini memberikan gambaran tentang kebiasaan responden dalam konteks penelitian ini.



- h. **Variabel Keamanan (*Security*)**. Variabel ini terdiri dari tujuh sub variabel, yaitu SC1, SC2, SC3, SC4, SC5, SC6, dan SC7. Hasil analisis menunjukkan bahwa responden memberikan skor keamanan antara rentang 1.00 hingga 5.00. Rata-rata skor untuk SC1, SC2, SC3, SC4, SC5, SC6, dan SC7 adalah 4.2174, 4.3217, 4.2957, 4.2609, 4.2522, 4.3739, dan 4.2696 secara berturut-turut. Standar deviasi menunjukkan tingkat variasi skor yang relatif rendah untuk sebagian besar sub variabel, menunjukkan keseragaman persepsi responden terkait keamanan. Namun, sub variabel SC6 memiliki standar deviasi yang lebih rendah, menunjukkan konsistensi tinggi dalam persepsi responden terkait keamanan. Hasil analisis deskriptif ini memberikan gambaran tentang persepsi responden terhadap keamanan dalam konteks penelitian ini.
- i. **Variabel Minat Penggunaan (*Behavioral Intention*)**. Variabel ini terdiri dari tiga sub variabel, yaitu BI1, BI2, dan BI3. Hasil analisis menunjukkan bahwa responden memberikan skor minat penggunaan antara rentang 3.00 hingga 5.00. Rata-rata skor untuk BI1, BI2, dan BI3 adalah 4.4000, 4.0609, dan 4.4087 secara berturut-turut. Standar deviasi menunjukkan tingkat variasi skor yang relatif rendah, menunjukkan keseragaman persepsi responden terkait minat penggunaan. Hasil analisis deskriptif ini memberikan gambaran tentang sejauh mana responden memiliki minat untuk menggunakan objek yang diteliti dalam penelitian ini.

#### 4.1.3 Analisis SEM

Analisis model *Structural Equation Modeling* (SEM) yang juga sering disebut sebagai inner model. Tujuan dari analisis SEM ini adalah untuk menganalisis hipotesis penelitian dengan menggambarkan hubungan dan pengaruh antar variabel laten dalam suatu model. Hasil bootstrapping dapat dilihat pada lampiran 5.

##### 1. Uji Hipotesis

Untuk mengidentifikasi keterkaitan antar variabel, digunakan metode bootstrapping, suatu pendekatan nonparametrik yang mengukur akurasi estimasi. Dalam metode PLS (Partial Least Squares), keputusan terkait penerimaan atau penolakan hipotesis didasarkan pada signifikansi nilai (P Value). Penilaian

signifikansi dalam aplikasi SmartPLS ditentukan oleh koefisien parameter dan nilai signifikansi t-statistik. Jika nilai *t-value* > 1.96 atau nilai *p-value* < 0.05 pada tingkat signifikansi 5%, maka dampak variabel eksogen terhadap endogen dianggap signifikan dan hipotesis diterima. Namun, jika nilai *t-value* < 1.96 atau nilai *p-value* > 0.05, maka dampak variabel eksogen terhadap variabel endogen dianggap tidak signifikan dan hipotesis ditolak. Temuan analisis menunjukkan bahwa hipotesis tentang nilai harga atau *price value* memiliki dampak yang signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi SeaBank. Sementara itu, hipotesis lainnya tidak signifikan atau ditolak. Hasil analisis korelasi dapat dilihat pada lampiran 6, tabel L6.1.

## 2. Analisis Efek Moderasi

### a. Efek Moderasi Usia

Hasil analisis efek moderasi usia dalam penelitian ini mengungkap bahwa semua efek moderasi usia memiliki nilai *P Values* < dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa moderator usia tidak memiliki kemampuan untuk meningkatkan atau mengurangi pengaruh variabel PE, EE, SI, FC, HM, PV, HT, dan SC terhadap minat penggunaan aplikasi SeaBank (BI).

Tabel 4. 1 Efek Moderasi Usia

Hubungan	T Statistik	P Values	Keterangan
Age*EE -> BI	1,520	0.129	Tidak Berpengaruh
Age*FC -> BI	0.342	0.733	Tidak Berpengaruh
Age*HM -> BI	1,205	0.229	Tidak Berpengaruh
Age*HT -> BI	1,496	0.135	Tidak Berpengaruh
Age*PE -> BI	0.016	0.987	Tidak Berpengaruh
Age*PV -> BI	0.263	0.793	Tidak Berpengaruh
Age*SC_ -> BI	0.152	0.880	Tidak Berpengaruh
Age*SI -> BI	0.229	0.819	Tidak Berpengaruh

### b. Efek Moderasi Jenis Kelamin

Hasil analisis efek moderasi jenis kelamin dalam penelitian ini menunjukkan bahwa semua efek moderasi jenis kelamin memiliki nilai *P Values* < 0,05. Ini menunjukkan bahwa moderator jenis kelamin tidak memiliki kemampuan untuk meningkatkan atau mengurangi pengaruh variabel PE, EE, SI, FC, HM, PV, HT, dan SC terhadap minat penggunaan aplikasi SeaBank (BI).

Tabel 4.2 efek Moderasi Jenis Kelamin

Konstruk	T Statistik	P Values	Keterangan
Gender*EE -> BI	0.257	0.797	Tidak Berpengaruh
Gender*FC -> BI	0.043	0.966	Tidak Berpengaruh
Gender*HM -> BI	0.891	0.374	Tidak Berpengaruh
Gender*HT -> BI	0.784	0.434	Tidak Berpengaruh
Gender*PE -> BI	0.793	0.428	Tidak Berpengaruh
Gender*PV -> BI	0.416	0.677	Tidak Berpengaruh
Gender*SC -> BI	0.573	0.567	Tidak Berpengaruh
Gender*SI -> BI	0.528	0.598	Tidak Berpengaruh

### c. Efek Moderasi Pengalaman

Hasil analisis efek moderasi pengalaman dalam penelitian ini menunjukkan bahwa semua efek moderasi pengalaman memiliki nilai *P Values* < 0,05. Ini menunjukkan bahwa moderator pengalaman tidak mampu meningkatkan atau mengurangi pengaruh variabel PE, EE, SI, FC, HM, PV, HT, dan SC terhadap minat penggunaan aplikasi SeaBank (BI).

Tabel 4.3 Efek Moderasi Pengalaman

Konstruk	T Statistik	P Values	Keterangan
Experience*EE -> BI	0.802	0.423	Tidak Berpengaruh
Experience*FC -> BI	0.322	0.747	Tidak Berpengaruh
Experience*HM -> BI	0.682	0.495	Tidak Berpengaruh
Experience*HT -> BI	0.857	0.392	Tidak Berpengaruh
Experience*PE -> BI	0.844	0.399	Tidak Berpengaruh
Experience*PV -> BI	0.471	0.638	Tidak Berpengaruh
Experience*SC -> BI	1,465	0.144	Tidak Berpengaruh
Experience*SI -> BI	0.354	0.723	Tidak Berpengaruh

## 4.2 Tahap Pengambilan Keputusan

### 4.2.1 Hasil Analisis dan Pembahasan

Pada bagian ini membahas hasil analisis yang telah dilakukan dalam bagian sebelumnya.

## 1. Pembentukan Variabel Laten

Proses pembentukan variabel laten melibatkan evaluasi nilai *mean* dan *loading factor*. Nilai *mean* mencerminkan persepsi responden terhadap aplikasi SeaBank pada saat penelitian dilakukan, sementara *loading factor* mencerminkan harapan mereka terhadap aplikasi tersebut. Apabila nilai tertinggi dari keduanya terdapat pada indikator yang sama, prioritas akan diberikan pada indikator dengan angka terbesar. Hasil dari nilai *mean* dan *loading factor* untuk setiap variabel dapat dilihat di lampiran 8.

### 4.2.2 Perancangan Rekomendasi

#### 1. *User Research*

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan rekomendasi desain UI berdasarkan temuan dan diskusi yang telah dilakukan dengan menerapkan modifikasi pada kerangka kerja UTAUT2. Hasil analisis dan diskusi mengenai variabel yang memengaruhi kesuksesan aplikasi SeaBank adalah sebagai berikut:

##### a. Variabel Ekspektasi Kinerja

Tabel 4.4 Usulan Halaman Desain Variabel Ekspektasi Kinerja

Pernyataan	Hasil Wawancara dengan Pengguna	Halaman Yang Diusulkan
<b>Aplikasi SeaBank bermanfaat bagi kehidupan saya sehari-hari</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada tampilan depan terdapat fitur chat CS, agar ketika terdapat masalah bisa langsung diselesaikan</li> <li>• Tambahan fitur bayar tagihan untuk mempermudah pembayaran</li> </ul>	Halaman <i>dashboard</i>
Penggunaan aplikasi SeaBank membantu saya mencapai hal-hal yang penting		
Dengan menggunakan aplikasi SeaBank saya dapat menyelesaikan transaksi lebih cepat		
Penggunaan aplikasi SeaBank meningkatkan produktivitas saya		



## b. Variabel Ekspektasi Usaha

Tabel 4. 5 Usulan Halaman Desain Variabel Ekspektasi Usaha

Pernyataan	Hasil Wawancara dengan Pengguna	Halaman Yang Diusulkan
Saya dapat dengan mudah belajar menggunakan aplikasi SeaBank	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adanya fitur “favorit” untuk memberikankemudahan dalam mengakses transaksi yang sering digunakan.</li> </ul>	Halaman transaksi Halaman dashboard (fitur)
Desain antarmuka pengguna aplikasi SeaBank jelas dan mudah dipahami bagi saya		
<b>Saya merasa aplikasi SeaBank mudah digunakan</b>		
Saya mampu menggunakan fitur pada aplikasi SeaBank dengan cepat		

## c. Variabel Pengaruh Sosial

Tabel 4.6 Usulan Halaman Desain Variabel Pengaruh Sosial

Pernyataan	Hasil Wawancara dengan Pengguna	Halaman Yang Diusulkan
Orang terdekat saya menyarankan saya untuk menggunakan aplikasi SeaBank	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adanya informasi biaya admin yang murah</li> <li>Memberikan tawaran bunga yang besar</li> </ul>	Halaman <i>dashboard</i> (iklan)
Orang-orang yang mempengaruhi kebiasaan saya menyarankan untuk menggunakan aplikasi SeaBank		
<b>Saya memilih aplikasi SeaBank atas dasar rekomendasi dari orang yang saya percayai</b>		

## d. Variabel Kondisi Pendukung

Tabel 4. 7 Usulan Halaman Desain Variabel Kondisi Pendukung

Pernyataan	Hasil Wawancara dengan Pengguna	Halaman Yang Diusulkan
Saya memiliki pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggunakan aplikasi SeaBank	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menu top up dan tagihan dipisahkan karena sedikit kesulitan ketika buru-buru ingin melakukan transaksi</li> <li>Adanya tambahan top up ke berbagai platform e wallet</li> </ul>	Halaman fitur transaksi ( <i>dashboard</i> )
<b>SeaBank kompatibel dengan aplikasi lain yang saya gunakan</b>		
Saya mendapatkan bantuan dari customer service ketika mendapatkan kendala saat menggunakan SeaBank		

## e. Variabel Motivasi Hedonis

Tabel 4.8 Usulan Halaman Desain Variabel Motivasi Hedonis

Pernyataan	Hasil Wawancara dengan Pengguna	Halaman Yang Diusulkan
Penggunaan fitur responsif dan menarik	• Adanya fitur pengelompokan dana tabungan	Halaman Dashboard (iklan)
<b>Penggunaan fitur SeaBank mudah dan menyenangkan</b>	• Tidak ada pembatasan transaksi transfer antar bank tanpa biaya admin	Tampilan sub fitur pengelolaan keuangan
Penggunaan fitur seabank tepat sasaran		

## f. Variabel Nilai Harga

Tabel 4.9 Usulan Halaman Desain Variabel Nilai Harga

Pernyataan	Hasil Wawancara dengan Pengguna	Halaman Yang Diusulkan
SeaBank menetapkan harga administrasi yang terjangkau	• Adanya fitur kelompok yang biasanya dilakukan secara rutin agar mempermudah proses transaksi kembali	Halaman transaksi
SeaBank memberikan lebih banyak manfaat daripada biaya administrasi yang diberikan		
<b>Penggunaan aplikasi SeaBank dapat menghemat uang dan waktu saya</b>		

## g. Variabel Kebiasaan

Tabel 4.10 Usulan Halaman Desain Variabel Kebiasaan

Pernyataan	Hasil Wawancara dengan Pengguna	Halaman Yang Diusulkan
<b>Saya sudah terbiasa menggunakan aplikasi SeaBank</b>	• Penambahan fitur informasi cabang aplikasi SeaBank	Halaman bantuan
Saya memiliki ketergantungan menggunakan aplikasi SeaBank		
Menggunakan SeaBank menjadi keterbiasaan saya		

## h. Variabel Keamanan

Tabel 4.11 Usulan Halaman Desain Variabel Keamanan

Pernyataan	Hasil Wawancara dengan Pengguna	Halaman Yang Diusulkan
Saya Percaya informasi yang diberikan oleh SeaBank tidak akan dimanipulasi oleh pihak yang tidak berkepentingan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ada 2 kali informasi verifikasi jika uang telah berhasil terkirim</li> </ul>	Halaman bukti transaksi Halaman verifikasi
Saya yakin informasi pribadi yang saya berikan akan dijaga secara aman oleh SeaBank		
Saya percaya pihak yang tidak berkepentingan tidak dapat melihat informasi yang saya berikan pada SeaBank		
Saya percaya SeaBank melindungi saya dari serangan siber		
Saya percaya SeaBank melindungi privasi saya		
<b>Saya percaya aplikasi SeaBank melindungi saya dengan mencegah aplikasi bank digital lain untuk mendapatkan akses yang tidak dibutuhkan</b>		
Saya percaya aplikasi SeaBank dapat melindungi informasi transaksi saya		

## i. Variabel Minat Pengguna

Tabel 4.12 Usulan Halaman Desain Variabel Minat Pengguna

Pernyataan	Hasil Wawancara dengan Pengguna	Halaman Yang Diusulkan
Saya akan menggunakan aplikasi SeaBank untuk melakukan transaksi lagi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adanya tempat pengaduan jika terjadi masalah</li> </ul>	Halaman <i>live chat</i>
Saya akan akan selalu menggunakan aplikasi SeaBank dikehidupan sehari-hari		
<b>Saya merasa puas pada layanan aplikasi SeaBank</b>		

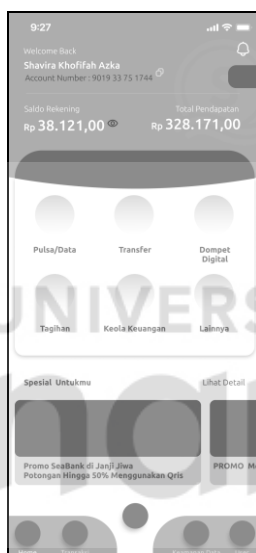
Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa kebutuhan pengguna di masa depan untuk aplikasi SeaBank melibatkan peningkatan keamanan data, penyediaan tampilan fitur yang informatif, pelayanan pelanggan yang memuaskan, dan kemudahan pengguna dalam bertransaksi. Sebagai rekomendasi perbaikan, disarankan untuk mengoptimalkan beberapa tampilan, seperti halaman *dashboard*, halaman *customer service* yang mencakup pusat bantuan dan layanan *live chat*, halaman verifikasi, halaman transaksi, halaman bukti transaksi, dan sub-fitur

transaksi. Rekomendasi desain ini didasarkan pada variabel yang signifikan, permasalahan yang teridentifikasi, dan tanggapan dari survei pengguna.

## 2. Wireframing

### a. Wireframe Halaman Dashboard

Pada desain awal (*wireframe*) halaman *dashboard* terdapat ikon-ikon yang menggambarkan berbagai fitur pembayaran dan transaksi seperti pengisian pulsa dan kuota data, transfer antar bank, pengisian dompet digital, pembayaran tagihan, manajemen keuangan, serta menu layanan lainnya. Selain itu terdapat tampilan lainnya seperti iklan khusus untuk pengguna aplikasi SeaBank, transaksi, aspek keamanan data, dan juga opsi bantuan.



Gambar 4.1 Wireframe Halaman Dashboard

### b. Wireframe Halaman Transaksi

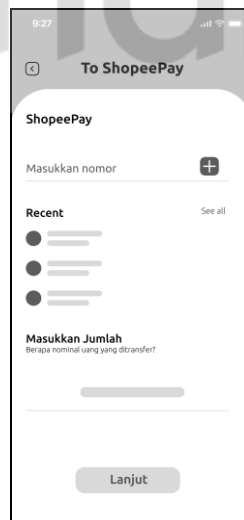
Gambar 4.2 menunjukkan *wireframe* halaman transaksi yang mencakup beberapa sub-fitur untuk berbagai jenis transfer dana dan scan *Qris*. Tampilan transaksi juga menyajikan informasi tentang *history* transaksi terakhir.



Gambar 4.2 *Wireframe* Halaman Transaksi

c. *Wireframe* Halaman Pembelian *E-Wallet*

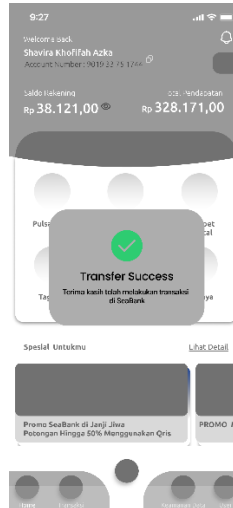
*Wireframe* halaman pengisian *e-wallet* shopee mencakup beberapa kolom yang perlu diisi, termasuk nomor shopee tujuan dan jumlah nominal pembelian. Selain itu, halaman tersebut menampilkan riwayat transaksi terakhir. *Wireframe* halaman pembelian *E-Wallet* dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 *Wireframe* Halaman *Top Up*

#### d. *Wireframe* Halaman Informasi Verifikasi

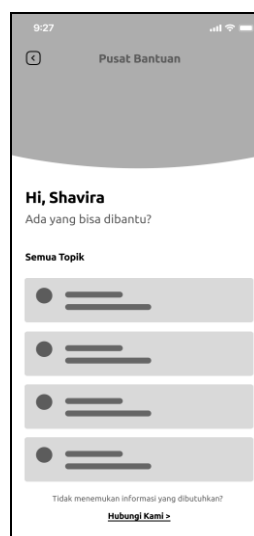
*Wireframe* halaman informasi verifikasi menampilkan hasil bahwa proses transfer dana sudah sukses terkirim. Tampilan *wireframe* halaman verifikasi dapat dilihat pada gambar 4.4



Gambar 4.4 *Wireframe* Halaman Verifikasi

#### e. *Wireframe* Halaman Bantuan

*Wireframe* halaman bantuan menampilkan topik-topik yang sesuai dengan masalah yang sering dialami oleh pengguna aplikasi SeaBank. Selain itu, halaman ini memberikan petunjuk tentang untuk menghubungi personel layanan pelanggan melalui opsi "Hubungi Kami" yang akan terhubung melalui *live chat*. Tampilan *wireframe* halaman bantuan dapat dilihat pada gambar 4.9.

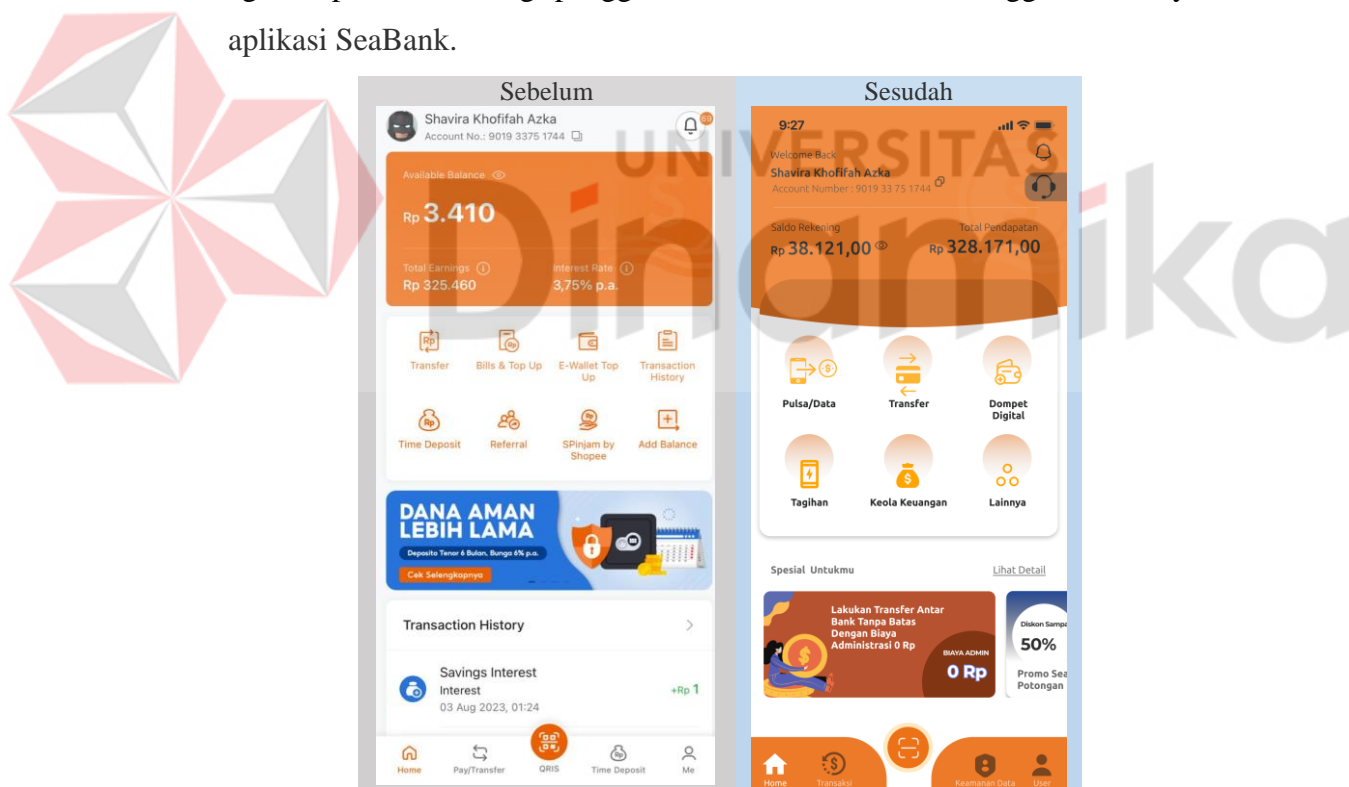


Gambar 4.5 *Wireframe* Halaman Bantuan

### 3. Prototype

#### a. Tampilan Halaman Dashboard

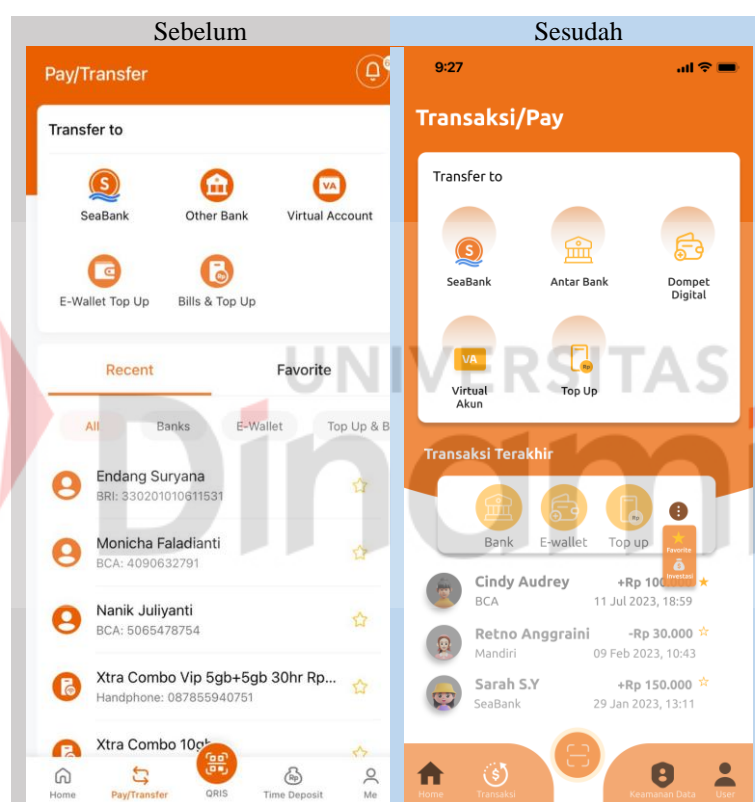
Pada halaman dashboard tampilan **sebelumnya** tidak terdapat akses call center atau menu bantuan, keamanan data dan memiliki duplikasi akses ke menu deposit. Dalam tampilan **rekomendasi**, disarankan menambahkan akses langsung ke *call center* atau menu bantuan pada tampilan awal, serta meningkatkan visibilitas keamanan data. Hal ini bertujuan memberikan akses yang cepat dan mudah bagi pengguna yang memerlukan bantuan atau ingin menyampaikan keluhan secara langsung kepada layanan pelanggan dan keamanan data di dalam menu akun. Selain itu, perubahan sub fitur keola keuangan agar pengguna dapat mengatur keuangan mereka. Terdapat juga tampilan awal iklan yang berisikan biaya administrasi 0Rp tanpa batas transfer agar dapat mendorong pengguna untuk lebih aktif menggunakan layanan aplikasi SeaBank.



Gambar 4.6 *Prototype* Halaman Dashboard

## b. Tampilan Halaman Transaksi

Pada desain **sebelumnya**, pengguna harus menggeser ke samping untuk memilih transaksi terakhir dari bank, e-wallet, dan transaksi lainnya. Selain itu, tampilan sebelumnya tidak menampilkan informasi waktu kapan transaksi dilakukan untuk setiap transaksi. Oleh karena itu, dalam **rekomendasi desain**, diperlukan pembuatan menu interaksi yang lebih efisien, serta penambahan informasi waktu transaksi terakhir. Selain itu diberikan penambahan tampilan favorit sehingga pengguna dapat dengan mudah mengirimkan dana kepada orang yang sering ditransfer.

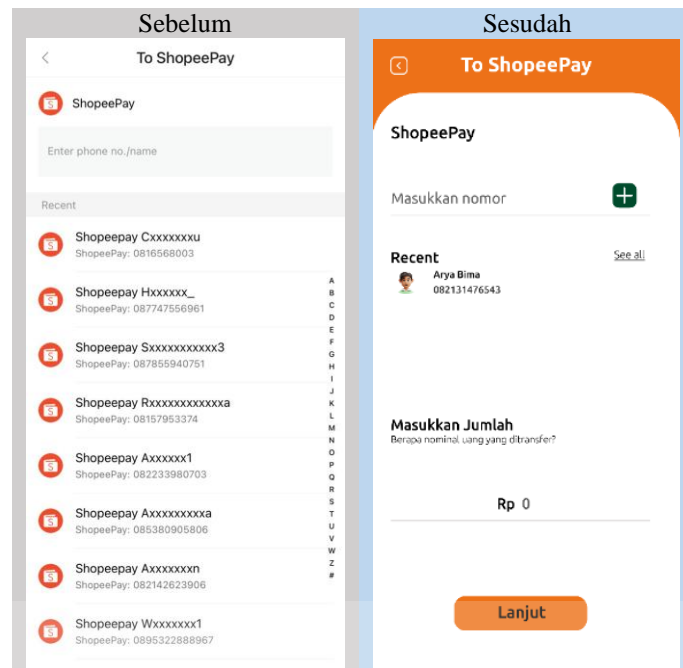


Gambar 4.7 *Prototype* Halaman Transaksi

## c. Tampilan Halaman Pembelian *E-Wallet*

Desain halaman pembelian *e-wallet* pada penelitian ini menggunakan contoh tampilan dari pengisian ShopeePay. Tampilan yang **direkomendasikan** yakni memberikan perubahan desain agar mudah dipahami dan menambahkan fitur atau button memasukkan nomor apabila pengguna memiliki nomor pelanggan shopeepay yang ingin dituju.

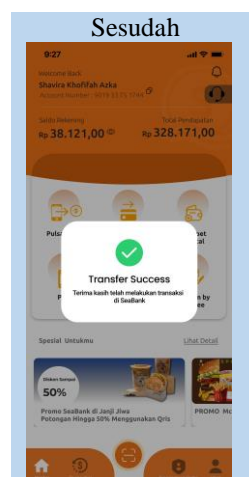




Gambar 4.8 *Prototype* Halaman Top Up

#### d. Tampilan Halaman Verifikasi

Pada desain **sebelumnya** aplikasi tidak memberikan notifikasi atau tampilan bahwa proses transaksi berhasil dilakukan. Sehingga pada **rekomendasi** desain ini memberikan tampilan notifikasi tersebut dengan tujuan agar pengguna lebih yakin bahwa transaksi dana berhasil dilakukan.



Gambar 4.9 *Prototype* Halaman Verifikasi

### e. Tampilan Halaman Bantuan

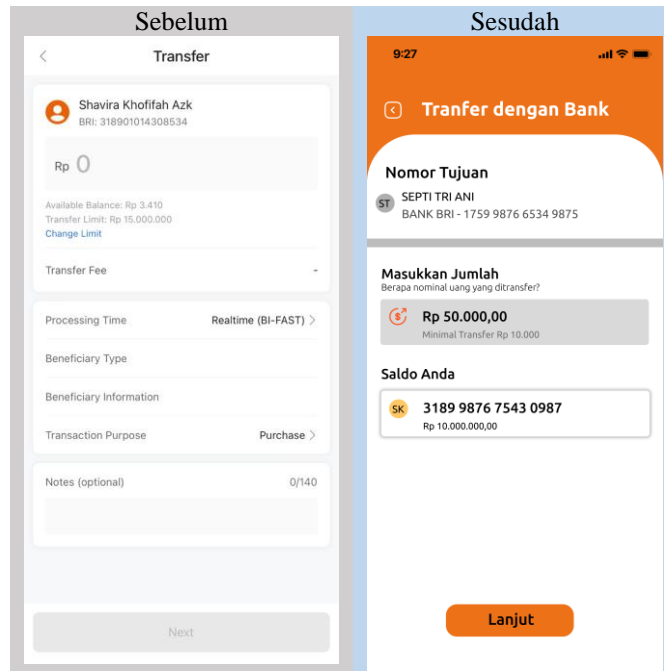
Pada *prototype* halaman *help centre* atau pusat bantuan ini mengalami redesign agar pengguna tidak perlu melakukan scroll hingga ke bagian bawah halaman. Desain baru dibuat untuk memberikan informasi yang lebih padat dan mudah diakses. Perubahan yang diberikan yaitu dengan membuat struktur menu yang baik agar pengguna dapat menemukan kategori menu bantuan tertentu. Serta ditambahkan sub fitur kantor cabang agar pengguna dapat mengunjungi kantor cabang terdekat apabila diperlukannya laporan masalah.



Gambar 4.10 *Prototype* Halaman Bantuan

### f. Tampilan Transfer Bank

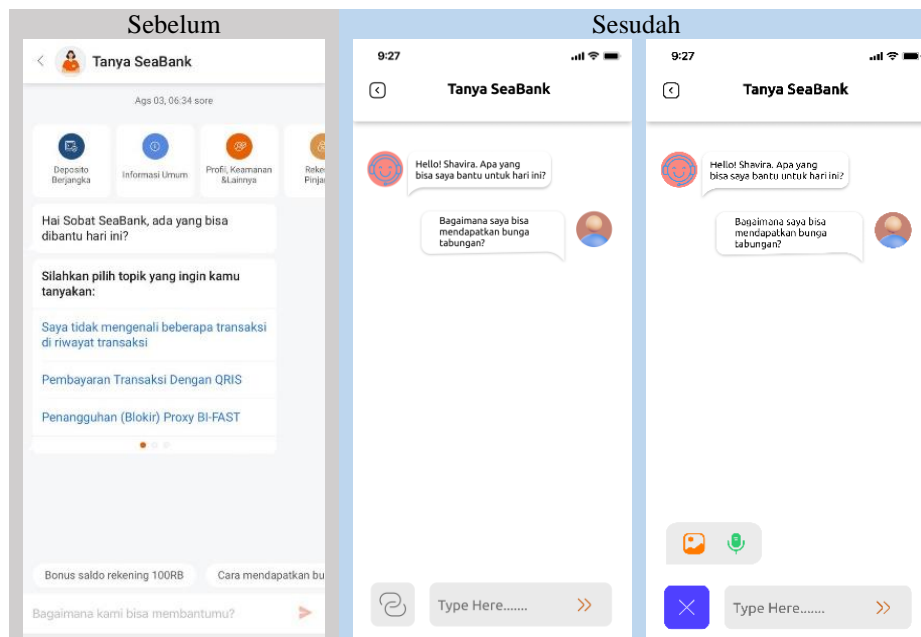
Pada halaman **sebelumnya** ketika ingin melakukan transfer dana tidak terdapat informasi saldo yang dimiliki. Sehingga pada **rekomendasi** desain diberikan tampilan informasi saldo yang tersedia pada bawah tampilan jumlah uang yang ingin dikirim. Tujuan informasi saldo yang tersedia ini adalah pengguna mengetahui jumlah saldo yang dimiliki sebelum melakukan transaksi pentransferan uang.



Gambar 4.11 *Prototype* Halaman Transfer Bank

### g. Tampilan *Live Chat*

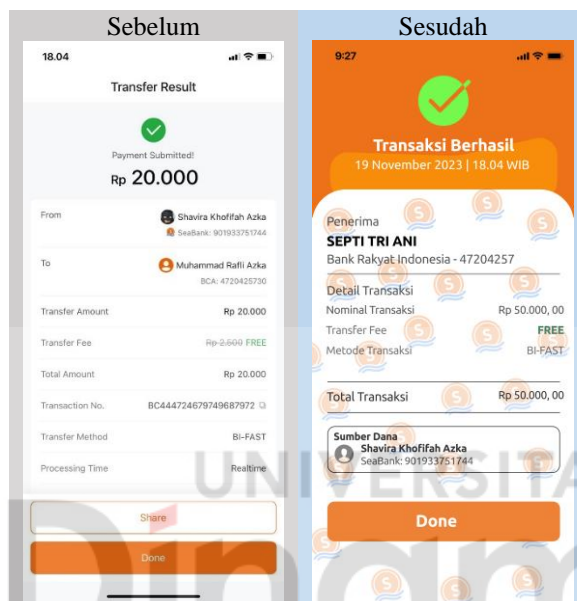
Hasil pada *prototype* tampilan *live chat* yakni memberikan rekomendasi dengan penambahan fitur upload gambar dan *voice note*. Rekomendasi desain ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengungkapkan kendala melalui gambar dan pesan suara, serta meningkatkan efisiensi komunikasi antara pengguna dan pihak layanan pelanggan.



Gambar 4.12 *Prototype* Halaman *Live Chat*

### h. Tampilan Bukti Transaksi

Rekomendasi ini mengusulkan penambahan watermark pada bukti transaksi untuk mengurangi risiko pemalsuan dan meningkatkan kesadaran pengguna terhadap potensi penyalahgunaan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab, hal ini didukung dari (OJK Kalteng, 2023) mengenai banyak kasus pemalsuan bukti transaksi.



Gambar 4. 13Prototipe Halaman Bukti Transaksi

### 4.2.3 Evaluasi Desain

Dalam tahap evaluasi desain, rekomendasi desain yang telah disusun diuji menggunakan metode System Usability Scale. Hasil pengujian ini terdokumentasi pada tabel 4.34.

Tabel 4.13 Hasil *System Usability Scale*

No	Respon den	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jmlh	Nilai (Jml x 2,5)
1	Respon den 1	4	3	4	4	4	3	4	3	4	0	33	82.5
2	Respon den 2	4	3	3	3	3	2	4	3	4	1	30	75
3	Respon den 3	4	3	4	3	4	1	3	3	4	0	29	72.5

No	Respon den	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jmlh	Nilai (Jml x 2,5)
4	Respon den 4	4	3	4	1	3	0	2	2	3	0	22	55
5	Respon den 5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	38	95
6	Respon den 6	3	3	3	3	4	3	3	3	3	0	28	70
7	Respon den 7	4	3	2	3	3	3	2	3	3	0	26	65
8	Respon den 8	4	3	4	3	4	4	3	3	4	1	33	82.5
9	Respon den 9	4	3	4	3	4	3	4	4	4	0	33	82.5
10	Respon den 10	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	35	87.5
11	Respon den 11	4	4	4	3	4	3	4	3	4	2	35	87.5
12	Respon den 12	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	35	87.5
13	Respon den 13	4	4	2	3	3	3	3	3	4	3	32	80
14	Respon den 14	4	4	3	3	4	3	3	3	4	0	31	77.5
15	Respon den 15	4	4	4	1	3	3	4	3	4	3	33	82.5
16	Respon den 16	4	4	4	3	4	4	3	3	4	0	33	82.5
<b>Rata-rata</b>												<b>79.06</b>	

Setelah dilakukan testing sebelum *redesign* dengan rata-rata skor 67,03 (lihat lampiran 2), hasil *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan bahwa rekomendasi desain aplikasi SeaBank memperoleh rata-rata skor sebesar 79,06 yang mengindikasikan kualitas *good*. Ini menunjukkan bahwa perubahan *design* aplikasi berhasil meningkatkan pengalaman pengguna dan kualitas *usability* aplikasi.

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa evaluasi terhadap aplikasi SeaBank dilakukan dengan menerapkan model UTAUT2 menggunakan sampel 115 responden untuk menganalisis faktor yang memengaruhi minat penggunaan aplikasi SeaBank. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Setelah melakukan analisis korelasi terhadap variabel-variabel dalam penelitian ini, ditemukan bahwa beberapa indikator variabel **tidak memiliki pengaruh signifikan** terhadap minat penggunaan aplikasi SeaBank. Variabel-variabel tersebut meliputi ekspektasi kinerja (PE), ekspektasi usaha (EE), pengaruh sosial (SE), kondisi pendukung (FC), motivasi hedonis (HM), kebiasaan (HT), dan keamanan (SC). Sementara itu, hasil analisis menunjukkan bahwa indikator nilai harga (PV) memperlihatkan adanya **pengaruh signifikan** terhadap minat penggunaan aplikasi SeaBank, sehingga dapat meningkatkan penggunaan aplikasi Seabank sebesar 21%. Hasil penelitian ini juga didukung oleh (Andrianto, 2020) yang dalam penelitiannya variabel nilai harga (PV) memiliki nilai yang signifikan.
2. Variabel moderasi pada metode dalam penelitian ini, yang mencakup usia (*age*), jenis kelamin (*gender*), dan pengalaman (*experience*), tidak memiliki dampak yang signifikan baik untuk memperkuat maupun melemahkan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen.
3. Hasil dari pengembangan desain antarmuka pengguna (UI) sesuai dengan hasil analisis variabel yang berpengaruh terhadap minat penggunaan aplikasi SeaBank dan usulan dari pengguna, yang meliputi halaman *dashboard*, halaman transaksi, tampilan sub fitur pengelolaan keuangan, halaman bantuan, halaman bukti transaksi, tampilan verifikasi transaksi dan halaman *live chat*.
4. Hasil pengujian menggunakan *System Usability Testing* (SUS) pada 16 (enam belas) responden menunjukkan peningkatan skor rata-rata yaitu dari 67,03 (sebelum *redesign*) menjadi 79,06 (sesudah *redesign*).

## 5.2 Saran

Di bawah ini tercantum beberapa rekomendasi perbaikan untuk memperbaiki hasil *redesign user interface* (UI) dan melanjutkan proses analisis:

1. Penelitian dapat dilanjutkan menggunakan teori UTAUT2 dengan menambahkan variabel lain seperti persepsi risiko kualitas sistem dan kualitas informasi
2. Hasil *design* dapat ditambahkan halaman pengelompokan keuangan berdasarkan penggunaannya, sehingga dana tabungan dapat dikelola lebih mudah.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR PUSTAKA

- Andrianto, A. (2020, Agustus). FAKTOR YANG MEMENGARUHI BEHAVIOR INTENTION UNTUK PENGGUNAAN APLIKASI DOMPET DIGITAL MENGGUNAKAN MODEL UTAUT2. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, 25 No.2, 111-122.
- Darmawan, F. (2022). *Analisis Kesuksesan Aplikasi Flip.Id Berdasarkan Persepsi Pengguna Dengan Menggunakan Model Delone And Mclean*.
- Dina Mirayanti Hutauruk. (2021, Juni 10). *Tak ada lisensi khusus, perizinan bank digital di Indonesia ikuti aturan bank umum*. Retrieved from KONTAN.CO.ID: <https://keuangan.kontan.co.id/news/tak-ada-lisensi-khusus-perizinan-bank-digital-di-indonesia-ikuti-aturan-bank-umum>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Universitas Diponegoro.
- Harris, M. A. (2016). *Identifying factors influencing consumers' intent to install mobile applications*. *International Journal of Information Management*.
- Irma Yuliani and Muhammad Amin. (2022). Integrasi Perceived Security dan Promosi dalam Mendeteksi Perilaku Konsumsi Milenial Sorong di Era Digital: Sebuah Analisis Model UTAUT2. *Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam*, 195-214.
- Mohamad Khoirul Ansor. (2022). *Analisis Faktor Penerimaan Teknologi Bank Digital Menggunakan Modifikasi UTAUT2*.
- OJK Kalteng. (2023). *Waspadai Modus Baru Penipuan Gunakan Bukti Transfer Palsu*. [kontenkalteng.com](https://kontenkalteng.com). Retrieved from <https://kontenkalteng.com/ekonomi-bisnis/baca/ojk-kalteng-waspadai-modus-baru-penipuan-gunakan-bukti-transfer-palsu>
- Prakoso, J. P. (2023, Januari 7). *DAFTAR 10 APLIKASI BANK DIGITAL PALING BANYAK DIUNDUH*. Retrieved from [bisnisindonesia.id](https://bisnisindonesia.id): <https://bisnisindonesia.id/article/daftar-10-aplikasi-bank-digital-paling-banyak-diunduh>
- Roy Franedy and Tito Bosnia. (2018, January 10). *Ini Dia Empat Jenis Fintech di Indonesia*. Retrieved from [CNBC Indonesia](https://www.cnbc.com):



<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20180110145800-37-1126/ini-dia-empat-jenis-fintech-di-indonesia>

Sakir, N. (2022). Penerapan Metode Pieces Framework Sebagai Evaluasi Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Seabank di Balikpapan. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 344–351.

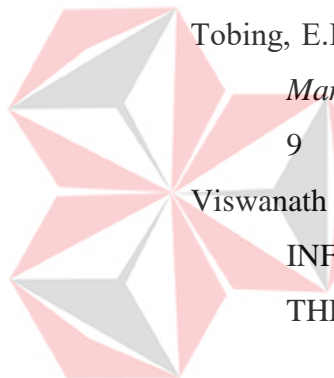
Salamah, E. U. (2015). Structural Equation Modeling-Partial Least Square untuk Pemodelan Derajat Kesehatan Kabupaten/Kota di Jawa Timur (Studi Kasus Data Indeks Pembangunan Kesehatan Masyarakat Jawa Timur 2013) . *JURNAL SAINS DAN SENI ITS*, 169-174.

Shin, D. H. (2010). *The effects of trust, security and privacy in social networking: A security-based approach to understand the pattern of adoption. Interacting with Computers.*

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Tobing, E.H. H. and Adrian. (2020). ntech and Government Regulation". *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 121-126. doi:10.1016/b978-0-12-813497-9.00015-9

Viswanath Venkatesh, J. Y. (2012). CONSUMER ACCEPTANCE AND USE OF INFORMATION TECHNOLOGY: EXTENDING THE UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY. 157-178.



UNIVERSITAS  
Dinamika