

Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Aplikasi Investasi Reksadana Online pada Generasi Millenial dan Generasi Z

Jasmine Aubrey Andrea
Information Systems Management Department,
BINUS Graduate Program – Master of Information Systems
Management,
Bina Nusantara University,
Jakarta, Indonesia 11480
Jasmine.andrea@binus.ac.id

Jarot S. Suroso
Information Systems Management
Department, Binus Graduate Program,
Bina Nusantara University, Jakarta
Jakarta, Indonesia 11480
jsembodo@binus.edu

Abstract— This study aims to analyze the driving factors that can influence individuals in using mutual funds Bibit application. The proposed model has factors from the The theory of technology adoption (TAM) is implemented in this study to analyze how technology adoption of online mutual fund investment with millennial as the main object of research. This research is a quantitative research with a survey method by distributing online questionnaires. Sampling using purposive sampling method. This study Used 5 internal variables and 3 external variables which are Perceived Security, Perceived Trust and User Interface After gathering 168 data respondents, it is found that there are several factors that have positive significance to Actual System Use to adopt online mutual fund application, namely Perceived Security, User Interface, Perceived Usefulness, Perceived Ease of use, Attitude Toward Use and Behavioral Intention to Use. Meanwhile, Perceived Trust have no significance to Actual System Usage of Bibit application. This finding will be useful for online mutual fund application developers to transform conventional mutual fund to online platforms format.

Keywords— Online Mutual Fund Application ,Millennial generation, Gen Z, Technology Acceptance Model (TAM), Technology Adoption

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman, jumlah sektor jasa keuangan di Indonesia yang menerapkan teknologi informasi telah meningkat secara signifikan karena besarnya manfaat yang diberikan fintech yaitu meningkatkan efisiensi ekosistem keuangan. Salah satu implementasi fintech di bidang jasa keuangan adalah melalui Platform Investasi Online. Investasi online saat ini sedang ramai diperbincangkan oleh masyarakat dan investor. Jenis investasi online yang paling banyak diminati saat ini adalah investasi reksa dana online.

Salah satu penyumbang tertinggi sektor investasi di Indonesia berasal dari investasi reksa dana, PT Kustodian Sentral Efek Indonesia (KSEI) mencatat hingga Juli 2021 jumlah Single Investor Identification (SID) bagi investor Reksa Dana per Juli 2021 meningkat sebesar 62,68% dari 3.175.428 SID pada tahun 2020 menjadi 5.165.798 SID pada tahun 2021. Demografi usia investor didominasi oleh masyarakat dengan usia di bawah 30 (58,58%) dan 31 – 40 (21,63%) [1] seperti terlihat pada gambar 1 dan 2 di bawah :



Gambar 1. Data SID dari Kustodian Sentral Efek (KSEI)



Gambar 2. Demografi SID dari Kustodian Sentral Efek (KSEI)

Data di atas menunjukkan bahwa jumlah investor reksa dana telah meningkat sejak kemajuan dan keberadaan platform investasi reksa dana online. Dengan tumbuhnya inovasi, membaiknya industri pasar modal, dan hadirnya fintech, calon investor semakin mudah membuka rekening sekuritas [2].

Salah satu keberhasilan implementasi investasi reksa dana online di Indonesia adalah Aplikasi Bibit, Aplikasi yang dimiliki oleh PT. Bibit Tumbuh bersama yang diluncurkan pada tahun 2019. Bibit merupakan salah satu Aplikasi reksa dana di Indonesia dengan tingkat penerimaan tercepat di masyarakat Indonesia, meskipun Bibit diluncurkan ke publik pada tahun 2019, jumlah pengguna yang bergabung dengan Aplikasi dan Penggunaan Bibit untuk bertransaksi reksa dana telah mengalahkan pesaing lain yang telah lama berkecimpung di bidang reksa dana seperti Bareksa, Tanamduit, Ajaib dan sebagainya [3]. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk menggunakan Bibit sebagai subjek penelitian ini.

Badan Pusat Statistik (BPS) memproyeksikan generasi Milenial dan generasi muda akan menjadi generasi mayoritas dalam struktur demografi di Indonesia [4]. Oleh karena itu, tingginya jumlah generasi milenial dan generasi muda dapat menjadi landasan yang kuat untuk menggunakan Aplikasi keuangan berbasis teknologi, oleh karena itu penting untuk memfokuskan pengembangan platform reksa dana sesuai dengan calon pengguna yang tepat.

Namun Badan Pusat Statistik (BPS) juga melaporkan pada laporan sensus penduduk 2020 (SP2020), Indonesia tercatat memiliki lebih dari 270 juta penduduk dimana 25,87% terdiri dari generasi milenial dan 27,94% adalah generasi Z [5] menjadikannya sepertiga dari seluruh penduduk Indonesia. Artinya, jumlah investor reksa dana masih relatif sedikit jika dibandingkan dengan jumlah populasi milenial di Indonesia.

Sektor investasi memiliki peran penting dalam perekonomian suatu negara, terutama di negara berkembang seperti Indonesia. Tanpa prospek investasi yang baik, sulit untuk meningkatkan perekonomian dalam skala tinggi yang akan membawa kemakmuran bagi negara-negara berkembang. Salah satu sarana yang digunakan untuk mempercepat langkah perbaikan dan perekonomian tersebut adalah melalui pasar modal dengan kegiatan seperti penawaran umum dan perdagangan efek, dimana perusahaan publik akan menangani kegiatan yang berkaitan dengan masalah sekuritas baik itu institusi maupun profesi yang berhubungan dengan sekuritas.

Dalam rangka meningkatkan jumlah SID Indonesia dan menarik perhatian calon investor melalui reksa dana online, penelitian ini akan memberikan informasi mengenai faktor-faktor

yang mempengaruhi penggunaan Aplikasi investasi reksa dana Bibit pada generasi millennial dan generasi Z sehingga hasilnya penelitian ini dapat digunakan untuk selanjutnya pengembang Aplikasi reksa dana online. untuk menarik calon investor Milenial dan Generasi Z.

B. Landasan Teori

a) Investasi Reksa Dana

Singh menyatakan [7] dalam sebuah makalah penelitian yang dilakukan oleh Rahadi dan Dewi [2] bahwa Reksa dana adalah tempat di mana banyak investor yang memiliki tujuan keuangan yang sama dapat mengumpulkan tabungan mereka kemudian menginvestasikan uang yang dikumpulkan dari investor dalam produk pasar modal seperti saham, surat berharga dan obligasi. Keuntungan modal dan realisasi investasi ini akan diprorata oleh pemegang saham. Minat investor pada kepercayaan investasi terus tumbuh karena kesederhanaan dan kemudahan penggunaannya, itulah sebabnya mereka sangat populer di sebagian besar investor. Jenis reksa dana berdasarkan tujuan dan risiko investasi, yaitu reksa dana saham, reksa dana obligasi dan uang dana pasar.

b) Aplikasi Reksa Dana Bibit

Bibit sendiri merupakan salah satu Aplikasi Reksa Dana terpopuler di Indonesia yang diterbitkan oleh PT Bibit Tumbuh Bersama. Bibit merupakan transformasi dari Bibitnomic, platform tabungan investasi yang diakuisisi oleh Stockbit, pada Oktober 2018. Platform tersebut diluncurkan dengan nama Bibit ke publik pada Januari 2019. Pengguna Bibit tersebar di berbagai wilayah Indonesia dari 518 kota dan provinsi dari Aceh hingga Papua, dengan demografi lebih dari 90 persen berusia di bawah 35 tahun. Sebagian besar pengguna tinggal di wilayah Jabodetabek. Berdasarkan wawancara dengan Bisnis pada Maret 2020, CEO Bibit saat itu, Wellson Lo, menjelaskan bahwa Bibit merupakan marketplace atau marketplace yang menjual produk reksa dana. Sejauh ini Bibit telah menjual lebih dari 100 produk reksa dana dari 18 manajer investasi, antara lain PT Majoris Asset Management, PT Pinnacle Investment Indonesia, PT Batavia Prosperindo, PT Sucor Asset Management, PT Manulife Asset Management Indonesia, PT Sinarmas Asset Management, dan lainnya.

c) Generasi Millennial dan Gen Z

Generasi Millennial adalah mereka yang lahir antara tahun 1981-1996, atau saat ini berusia 25 hingga 40 tahun. Millennial (juga dikenal sebagai Generasi Y) adalah kelompok demografis setelah Generasi X. Generasi Z adalah generasi yang lahir setelah tahun 1997 – 2012, atau saat ini berusia 9 hingga 24 tahun [5]. Menurut Kustodian Sentral Efek (KSEI) lebih dari separuh investor di Indonesia didominasi oleh kalangan milenial dan Gen Z, namun jumlah tersebut tidak seberapa dibandingkan dengan seluruh penduduk Indonesia. Diperkuat dengan survei dari Indonesia Millennial Report [4] hanya 2% milenial Indonesia, atau sekitar 8,5 juta orang, menyisihkan pendapatannya untuk berinvestasi. Meski ditetapkan sebagai generasi mayoritas dalam struktur demografis di Indonesia, namun generasi ini terkenal dengan perilaku konsumtifnya dengan istilah-istilah yang saat ini populer di kalangan anak muda, seperti YOLO (Kamu hanya hidup sekali) dan FOMO (Fear of Missing Out) mereka secara mengejutkan tidak terbuka dan terpapar pada kegiatan investasi.

d) Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) oleh Davis [8] adalah salah satu model yang paling banyak digunakan untuk mengukur penerimaan teknologi. Salah satu alasan mengapa model ini menjadi populer adalah karena hubungan antar variabel dapat digambarkan sebagai model. Masing-masing variabel juga memiliki hubungan langsung yang kuat satu sama lain karena telah disempurnakan dan diskalakan dengan menemukan efek dan signifikansi positif dari satu variabel ke variabel lainnya. Selain itu, variabel internal dalam model TAM dapat digabungkan dengan variabel eksternal lainnya untuk menemukan efek langsung yang baru. Sejak pengungkapan pertama, banyak variabel

eksternal telah ditambahkan ke model TAM untuk memprediksi dan menjelaskan penerimaan diikuti dengan niat untuk menggunakan teknologi informasi lebih baik [9]. TAM telah diterapkan pada banyak penelitian terkait teknologi finansial untuk membantu memeriksa penerimaan pengguna layanan pembayaran menggunakan model kemungkinan elaborasi [10]. Variabel utama yang digunakan oleh Fred Davis untuk mengukur penggunaan sistem yang sebenarnya adalah Perceived Usefulness, Perceived Easy of Use, Attitude Toward Using dan Behavioral Intention to Use.

e) *Perceived Usefulness*

Davis [11] mendefinisikan Perceived Usefulness yang dirasakan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Seseorang akan menggunakan suatu sistem jika ia yakin bahwa sistem tersebut bermanfaat, dan sebaliknya tidak akan menggunakannya jika ia merasa sistem tersebut kurang bermanfaat [12]. Hasil penelitian Shulhan & Oetama [13] menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara perceived usefulness dengan minat menggunakan aplikasi investasi Bukareksa.

f) *Perceived Ease of Use*

Davis [11] mendefinisikan persepsi Perceived Ease of Use sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan bebas dari usaha. Individu yang percaya bahwa sistem tersebut mudah digunakan, maka individu tersebut akan menggunakannya, dan sebaliknya jika individu percaya bahwa sistem tersebut tidak mudah digunakan maka individu tersebut tidak akan menggunakannya [12]. Hasil penelitian Shulhan & Oetama [13] menemukan bahwa Perceived Ease of Use berpengaruh positif signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi investasi Bukareksa.

g) *User Interface*

User Interface didefinisikan oleh Cho et al., [14] sebagai persepsi desain struktural Interface sistem informasi yang menyajikan fitur dan fungsi sistem. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Cheng [15] menyatakan bahwa elemen kunci dalam menentukan tingkat kegunaan dan kemudahan penggunaan suatu sistem adalah kualitas desain User Interface. Studi lain oleh Shulhan dan Oetama [13] telah menggunakan User Interface untuk mengukur bagaimana hal itu akan mempengaruhi variabel kunci TAM dengan berfokus pada niat perilaku pengguna untuk menggunakan suatu sistem, ditemukan bahwa User Interface memang memiliki pengaruh pada Behavioral Intention secara tidak langsung melalui efek langsung pada Perceive Ease of Use dan perceived Usefulness.

h) *Perceived Trust*

Persepsi kepercayaan menjadi pertimbangan utama bagi pengguna untuk menggunakan sistem atau tidak. Menurut Lau dan Lee [16], kepercayaan adalah kesediaan seseorang untuk menyerahkan dirinya kepada pihak lain dengan risiko tertentu. Kepercayaan sangat penting dalam transaksi online [17]. Hasil penelitian Dewi & Rahadi [6] membuktikan bahwa persepsi kepercayaan juga akan menjadi faktor penentu lain yang mempengaruhi niat perilaku mengadopsi aplikasi investasi online.

i) *Perceived Security*

Menurut Nambiar, Lu dan Liang [18] keamanan merupakan pertimbangan penting untuk aplikasi seluler yang dapat menimbulkan risiko saat digunakan saat mengirimkan informasi pembayaran penting atau hal penting dan rahasia lainnya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Handoko & Mozes [19] menunjukkan bahwa persepsi keamanan berpengaruh positif signifikan terhadap minat menggunakan reksa dana online.

j) *Attitude Toward Using*

Attitude Toward Using dalam TAM dikonseptualisasikan sebagai sikap terhadap penggunaan sistem dalam bentuk penerimaan atau penolakan sebagai akibat ketika seseorang menggunakan teknologi dalam pekerjaannya [20]. Hoppe dkk. [21] mendefinisikan bahwa sikap menjelaskan penerimaan seseorang terhadap teknologi informasi. Yahyapour [20] mendefinisikan sikap sebagai bentuk evaluasi konsekuensi dari melakukan suatu perilaku.

k) *Behavioral Intention to Use*

Behavioral intention to use merupakan kecenderungan perilaku untuk terus menggunakan suatu teknologi [11]. Kita dapat memprediksi tingkat penggunaan seseorang dalam suatu teknologi komputer dari sikap perhatian pengguna terhadap teknologi tersebut, hal ini dapat dilihat dari keinginan orang tersebut untuk menggunakan teknologi komputer. menambahkan faktor pendukung, motivasi untuk tetap menggunakan teknologi, dan keinginan untuk memotivasi pengguna lain. Arief Hermawan, 2008 dalam Suseno [21] mendefinisikan bahwa niat perilaku untuk menggunakan teknologi (behavioral intention to use) adalah minat (keinginan) seseorang untuk melakukan perilaku tertentu.

l) *Actual System Usage*

Actual System Use adalah perilaku nyata dalam mengadopsi suatu sistem. Actual System Use didefinisikan sebagai bentuk respons psikomotorik eksternal yang diukur oleh seseorang dengan penggunaan nyata [11]. Actual System Use adalah Penggunaan sistem aktual dapat diukur dengan frekuensi dan durasi aktivitas pengguna menggunakan teknologi [22]. Kepuasan dalam menggunakan suatu sistem dapat dirasakan oleh pengguna apabila percaya bahwa sistem tersebut mudah digunakan, meningkatkan produktivitas, yang tercermin dari penggunaan sistem tersebut.

II. METODOLOGI

A. Sumber Data Penelitian

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dengan menyebarkan kuesioner dalam bentuk elektronik menggunakan Google form kepada pengguna Aplikasi Bibit dalam melakukan kegiatan investasi. Dalam penyusunan kuesioner ini menggunakan skala Likert. Selanjutnya responden akan memberikan penilaian terhadap pernyataan yang telah disusun. Karena belum tersedianya data pasti pengguna dari Aplikasi Bibit, maka peneliti mengambil total populasi dari jumlah pengguna reksa dana yang diambil dari data KSEI (2021) per Juli 2021 dengan usia 31 – 40 tahun dan ≤ 30 tahun berdomisili di Jawa, dengan total 2.903.340 pengguna di Indonesia.

B. Populasi dan Pengambilan Sample

Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah pengambilan purposive sampling yaitu teknik penyampelan berdasarkan kriteria tertentu [23]. Pertimbangan tertentu dalam penelitian ini adalah responden yang diminta mengisi kuesioner memiliki kriteria sebagai pengguna Aplikasi Bibit. Pengambilan sampel yang diperoleh dengan kriteria sebagai berikut .:

- 1) Masyarakat yang lahir pada tahun 1982 – 2000 (Generasi Millennial) dan 2001 - 2004 (Generasi Z yang sudah memiliki KTP).
- 2) Masyarakat yang berdomisili di Pulau Jawa, Indonesia (70,07% Investor Indonesia menurut data KSEI, 2021)
- 3) Masyarakat yang menggunakan aplikasi Bibit dalam melakukan kegiatan investasi
- 4) Besar sample yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan jumlah total 2.903.340 pengguna di Indonesia

Teknik yang digunakan untuk menentukan ukuran sampel adalah dengan menggunakan metode perhitungan dari Slovin dan Hair et al., (2014), penggunaan metode slovin untuk menghitung sample perwakilan atau representative yang sesuai untuk model sedangkan penggunaan model hair untuk menghitung persyaratan minimum sample untuk model.

Teknik pertama yaitu Slovin, Sample yang mewakili populasi merupakan pengguna aplikasi Bibit dengan umur 31 – 40 tahun dan ≤ 30 tahun yang berdomisili Jawa. Dengan populasi pengguna berdomisili di Jawa sebanyak 2.903.340, dan dengan penentuan banyaknya sample menggunakan rumus slovin, maka perhitungannya menjadi :

$$n = \frac{N}{1 + ne^2}$$

Berdasarkan penjelasan diatas, berikut adalah perhitungan ukuran sampel menggunakan rumus slovin :

$$n = \frac{2.903.340}{(1 + (2.903.340)(0,1)(0,1))}$$

$n=99,996$ Dibulatkan menjadi 100 responden

Untuk metode Hair et al., (2014), dalam Analisis Data Multivariatnya disebutkan bahwa persyaratan minimum yang diperlukan untuk sampel adalah lima kali jumlah indikator penelitian dan rasio yang digunakan adalah 5:1. Mereka juga menyebutkan bahwa semakin banyak sampel yang dikumpulkan, semakin akurat hasilnya. Terdapat 28 indikator dalam penelitian ini, maka besar sampel untuk penelitian ini adalah :

$$5 \times 28 = 140 \text{ responden}$$

Dengan demikian, besar sampel minimal penelitian ini adalah 140 responden menggunakan metode Hair et al., (2014).

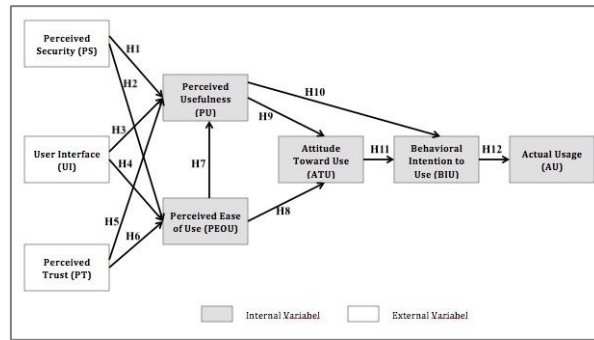
Jadi, jumlah total responden dalam penelitian ini $\text{Max}(100, 140) = 140$ pengguna untuk menjadi responden dan dengan menggunakan toleransi kesalahan sebesar 10%. Penggunaan margin error 10% dengan tingkat kepercayaan hasil 90% dirasa peneliti sudah cukup untuk mewakili populasi yang besar ini, terutama karena mayoritas pengguna berdomisili di pulau Jawa.

C. Analytical Approach

Data akan dianalisis dengan menggunakan PLS-SEM. Kemudian SEM-PLS (Structural Equation Modeling-Partial Least Square) menganalisis data menggunakan aplikasi smartPLS 3. Menganalisis data menggunakan SEM-PLS, mengambil jalur model yang berguna sehingga diagram dapat menampilkan hipotesis dan hubungan variabel yang akan diuji. Untuk mengevaluasi model pengukuran akan dilakukan uji seri menggunakan SmartPLS, yaitu uji outer model yang berisi uji validitas konvergen menggunakan nilai outer loading dan Average Variance Extracted (AVE), uji validitas diskriminan menggunakan nilai cross loading variabel dan uji Reliabilitas menggunakan Cronbach's alpha (α) dan nilai Composite reliability (CR). Sedangkan untuk pengukuran untuk pengujian hipotesis diuji pada inner model dengan melihat nilai T-Statistic dan P pada analisis koefisien Path, pada tahap ini juga diuji koefisien determinasi (R^2) dan effect size (f^2) untuk mengetahui besarnya signifikansi masing-masing variabel.

D. Model Penelitian

Setelah melakukan studi literatur, penelitian ini akan mengadopsi Technology Acceptance Model (TAM) oleh davis [8] dan menggunakan semua variabel independen dan dependen yaitu Perceived ease of use (PEOU), Perceived usefulness (PU), Attitude Toward Using (ATU), Behavioral Intention to Use (BIU) dan Actual System Usage (AU) dengan tambahan faktor eksternal yang ditambahkan oleh penulis sebagai kontribusi dan kebaruan penelitian seperti Perceived Trust (PT), User interface (UI) dan Perceived Security (PS) seperti yang ditunjukkan pada model gambar 3 di bawah ini :



Gambar 3 Model Penelitian

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dikembangkan dari setiap hubungan langsung antara dua variabel pada model yang ditunjukkan pada gambar 3. Setiap hipotesis mengukur pengaruh positif signifikan dari variabel di mana panah dimulai dari satu variabel ke mana panah menunjuk pada variabel yang terpengaruh. Hasilnya, 12 hipotesis dikembangkan sebagai berikut :

- H1 : Perceived Security (PS) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perceived Usefulness (PU) Aplikasi Investasi reksadana online Bibit pada generasi millennial dan generasi z.
- H2 : Perceived Security (PS) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perceived Easy of Use (PEOU) Aplikasi Investasi reksadana online Bibit pada generasi millennial dan generasi z
- H3 : User Interface (UI) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perceived Usefulness (PU) Aplikasi Investasi reksadana online Bibit pada generasi millennial dan generasi z
- H4 : User Interface (UI) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perceived Easy of Use (PEOU) Aplikasi Investasi reksadana online Bibit pada generasi millennial dan generasi z
- H5 : Perceived Trust (PT) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perceived Usefulness (PU) Aplikasi Investasi reksadana online Bibit pada generasi millennial dan generasi z
- H6 : Perceived Trust (PT) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perceived Easy of Use (PEOU) Aplikasi Investasi reksadana online Bibit pada generasi millennial dan generasi z
- H7 : Perceived Easy of Use (PEOU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perceived Usefulness (PU) Aplikasi Investasi reksadana online Bibit pada generasi millennial dan generasi z
- H8 : Perceived Easy of Use (PEOU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Attitude Toward Using (ATU) Aplikasi Investasi reksadana online Bibit pada generasi millennial dan generasi z
- H9 : Perceived Usefulness (PU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Attitude Toward Using (ATU) Aplikasi Investasi reksadana online Bibit pada generasi millennial dan generasi z
- H10 : Perceived Usefulness (PU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Behavioural Intention to Use (BIU) Aplikasi Investasi reksadana online Bibit pada generasi millennial dan generasi z
- H11 : Attitude Toward Using (ATU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Behavioural Intention to Use (BIU) Aplikasi Investasi reksadana online Bibit pada generasi millennial dan generasi z
- H12 : Behavioural Intention to Use (BIU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Actual System Usage (AU) Aplikasi Investasi reksadana online Bibit pada generasi millennial dan generasi z

Penelitian ini menggunakan total 28 pertanyaan yang dikembangkan dari beberapa penelitian sebelumnya tentang TAM seperti terlihat pada tabel I.

Tabel I. Pernyataan Penelitian

No	Pernyataan kuisioner	Sumber
1	Dengan menggunakan Aplikasi Bibit, saya dapat menyelesaikan transaksi reksa dana lebih cepat (PU1)	[8], [18]
2	Menggunakan Aplikasi Bibit membuat transaksi reksa dana lebih mudah (PU2)	
3	Transaksi reksa dana lebih efektif menggunakan Aplikasi Bibit (PU3)	
4	Secara Keseluruhan Aplikasi Bibit sangat berguna untuk melakukan transaksi reksa dana (PU4)	
5	Mempelajari Aplikasi Bibit adalah suatu hal yang mudah (PEOU1)	[8], [18]
6	Mudah untuk memahami langkah-langkah penggunaan aplikasi Bibit (PEOU2)	
7	Tidak memerlukan usaha lebih dalam menggunakan Aplikasi Bibit untuk bertransaksi reksa dana (PEOU3)	
8	Secara Keseluruhan, Aplikasi Bibit mudah digunakan (PEOU4)	
9	Desain tampilan yang ada pada Aplikasi Bibit mudah untuk dilihat dan dibaca (UI1)	[9]
10	Aplikasi Bibit menyediakan tata letak halaman yang baik (layout page) (UI2)	
11	Aplikasi Bibit menyediakan navigasi menu dan ikon yang dirancang dengan baik serta struktur informasi yang jelas. (UI3)	
12	Saya menggunakan Aplikasi Bibit karena keamanan dan privasi dijamin oleh otoritas Jasa Keuangan (OJK) (PT1)	[8], [18]
13	Saya percaya kualitas produk reksa dana yang dikelola oleh manajer investasi yang bekerja sama dengan Aplikasi Bibit (PT2)	
14	Saya percaya bahwa Aplikasi Bibit dapat dipercaya secara hukum yang berlaku (PT3)	
15	Saya merasa aman saat melakukan transaksi di Aplikasi Bibit (PS1)	[17]
16	Saya percaya bahwa informasi pribadi yang ada di Aplikasi Bibit tidak akan tersebar ke orang lain (PS2)	
17	Saya merasa keamanan informasi di Aplikasi Bibit dapat diandalkan (PS3)	
18	Saya percaya bahwa customer service dari Aplikasi Bibit akan membantu saya apabila terdapat masalah dalam bertransaksi dalam Aplikasi Bibit (PS4)	
19	Saya suka menggunakan Aplikasi Bibit (ATU1)	[17]
20	Menurut saya, sangat disarankan menggunakan bibit dalam melakukan transaksi reksa dana (ATU2)	
21	Secara keseluruhan, penggunaan Aplikasi Bibit sangat menyenangkan (ATU3)	
22	Saya berkeinginan untuk menggunakan Aplikasi Bibit dalam melakukan transaksi reksa dana (BIU1)	[17], [25]
23	Saya akan sering berinvestasi reksadana Aplikasi Bibit (BIU2)	
24	Saya akan menggunakan Aplikasi Bibit di masa mendatang	

	(BIU3)	[8], [22]
25	Saya merekomendasikan Aplikasi Bibit kepada orang lain (BIU4)	
26	Saya sering menggunakan Aplikasi Bibit selama seminggu terakhir (AU1)	
27	Saya sering menggunakan Aplikasi bibit selama sebulan terakhir (AU2)	
28	Secara keseluruhan saya puas dengan kinerja Aplikasi Bibit (AU3)	

III. HASIL PENELITIAN

A. Profil Responden

Hasil di bawah ini menunjukkan profil demografis dari 168 responden yang sesuai dengan kriteria sampel peneliti dimana responden harus berusia 17 – 40 tahun. Periode pengumpulan kuesioner berlangsung selama empat minggu dari tanggal 22 Oktober hingga 12 November 2021 yang dibagikan menggunakan Google form. Tabel II berikut berisi rincian data responden yang layak untuk dianalisis lebih lanjut.

Tabel II. Profil Responden

Kategori	Pilihan	#	%
Gender	Laki - Laki	90	52,9
	Perempuan	80	47,1
Usia	17 - 22 Tahun	88	51,8
	23 - 28 Tahun	58	34,1
	29 - 34 Tahun	23	13,5
	35 - 40 Tahun	1	0,6
Pekerjaan	Pelajar atau Mahasiswa	87	51,2
	Wirausaha	22	12,9
	Pegawai	56	32,9
	Ibu Rumah Tangga	4	2,4
	Lainnya	1	0,6
Domisili	DKI Jakarta	103	57,9
	Jawa Barat	54	31,8
	Jawa Tengah	12	7,1
	Jawa Timur	0	0
	Lainnya	1	0,6

Hasil yang diperoleh dari penyebaran kuesioner adalah 52,9% responden berjenis kelamin laki-laki dan sisanya berjenis kelamin perempuan, sedikit lebih dari separuh responden; usia antara 17-22 tahun, 34,1% berusia 23-28 tahun menunjukkan mayoritas responden adalah generasi z dan sisanya adalah generasi milenial. Lebih dari separuh responden adalah mahasiswa yang menyiratkan Bibit memberikan kesempatan kepada nasabah yang lebih muda untuk menjadi bagian dari transaksi reksa dana, sebagian besar responden lainnya adalah karyawan dan 12,9% adalah Pengusaha. Lebih dari separuh responden berasal dari DKI Jakarta dan sebagian besar lainnya sebesar 31,8% berasal dari Jawa Barat dan sebagian kecil berasal dari Jawa Tengah.

B. Outer Model

a) Uji Validitas Konvergen

Dalam mengevaluasi model pengukuran dilakukan uji validitas diskriminan dan konvergen dimana untuk mengukur validitas konvergen nilai Outer loading harus lebih besar dari 0,7 untuk setiap indikator, dan Average Variance Extracted (AVE) harus lebih besar dari 0,5 nilai harus dipenuhi agar dapat diterima, jika nilai kondisi tidak terpenuhi maka indikator tersebut harus dikeluarkan dari proses analisis [26].

Variabel	Indikator	Outer Loading	AVE
Perceived Usefulness	PU1	0,900	0,680
	PU2	0,800	
	PU3	0,779	
	PU4	0,814	
Perceived Ease of Use	PEOU1	0,813	0,611
	PEOU2	0,747	
	PEOU3	0,788	
	PEOU4	0,776	
User Interface	UI1	0,846	0,695
	UI2	0,839	
	UI3	0,814	
Perceived Trust	PT1	0,844	0,671
	PT2	0,762	
	PT3	0,849	
Perceived Security	PS1	0,854	0,705
	PS2	0,803	
	PS3	0,877	
	PS4	0,821	
Attitude Toward Using	ATU1	0,858	0,726
	ATU2	0,854	
	ATU3	0,845	
Behavioural Intention to Use	BIU1	0,858	0,670
	BIU2	0,791	
	BIU3	0,786	
	BIU4	0,837	
Actual System Usage	AU1	0,836	0,696
	AU2	0,814	
	AU3	0,852	

Tabel III menunjukkan nilai outer loading dan AVE hasil kuesioner, dapat dilihat bahwa semua indikator memenuhi nilai yang dipersyaratkan untuk validitas outer loading yaitu lebih dari 0,7 pada setiap item dalam penelitian. Begitu juga dengan nilai AVE, tidak ada indikator yang harus dihilangkan karena nilai valid dari AVE pada setiap item lebih besar dari 0.5

b) Uji Validitas Diskriminan

Validitas diskriminan yang diperoleh dari model pengukuran dengan indikator reflektif dapat diketahui berdasarkan nilai Cross Loading pada konstruk, jika nilai yang terdapat pada Cross Loading lebih kecil dari indikator lainnya maka indikator tersebut harus dihilangkan [26].

Tabel III. Nilai Cross Loadings

	ATU	AU	BIU	PEOU	PS	PT	PU	UI
ATU1	0,858	0,743	0,698	0,671	0,624	0,684	0,762	0,725
ATU2	0,854	0,681	0,751	0,668	0,740	0,747	0,751	0,716
ATU3	0,845	0,702	0,642	0,663	0,696	0,693	0,717	0,702
AU1	0,600	0,836	0,625	0,587	0,542	0,534	0,557	0,618
AU2	0,612	0,814	0,582	0,625	0,583	0,592	0,613	0,562
AU3	0,838	0,852	0,749	0,675	0,695	0,763	0,782	0,774
BIU1	0,702	0,662	0,858	0,615	0,728	0,688	0,672	0,728
BIU2	0,652	0,646	0,791	0,610	0,624	0,601	0,606	0,566
BIU3	0,658	0,635	0,786	0,619	0,664	0,586	0,603	0,676
BIU4	0,669	0,641	0,837	0,631	0,725	0,653	0,717	0,709
PEOU1	0,595	0,631	0,605	0,813	0,594	0,565	0,640	0,594
PEOU2	0,571	0,575	0,575	0,747	0,551	0,488	0,616	0,590
PEOU3	0,616	0,559	0,566	0,788	0,599	0,629	0,664	0,619
PEOU4	0,657	0,599	0,615	0,776	0,697	0,648	0,705	0,649
PS1	0,755	0,638	0,731	0,685	0,854	0,732	0,727	0,664
PS2	0,651	0,539	0,727	0,632	0,803	0,660	0,680	0,673
PS3	0,710	0,652	0,740	0,665	0,877	0,771	0,729	0,757
PS4	0,579	0,633	0,610	0,653	0,821	0,618	0,590	0,597
PT1	0,723	0,592	0,635	0,596	0,694	0,844	0,689	0,661
PT2	0,569	0,601	0,575	0,607	0,582	0,762	0,537	0,642
PT3	0,740	0,684	0,684	0,642	0,754	0,849	0,737	0,768
PU1	0,756	0,666	0,713	0,678	0,693	0,691	0,900	0,748
PU2	0,696	0,687	0,603	0,756	0,621	0,615	0,800	0,645
PU3	0,708	0,613	0,633	0,700	0,688	0,676	0,779	0,615
PU4	0,717	0,640	0,668	0,650	0,682	0,670	0,814	0,763
UI1	0,707	0,619	0,703	0,656	0,710	0,739	0,741	0,846
UI2	0,695	0,733	0,741	0,681	0,685	0,711	0,683	0,839
UI3	0,694	0,627	0,603	0,627	0,611	0,661	0,680	0,814

Validitas diskriminan yang diperoleh dari model pengukuran dengan indikator reflektif dapat diketahui berdasarkan nilai Cross Loading pada konstruk, jika nilai yang terdapat pada Cross Loading lebih kecil dari indikator lainnya maka indikator tersebut harus dihilangkan

c) *Uji Reliabilitas*

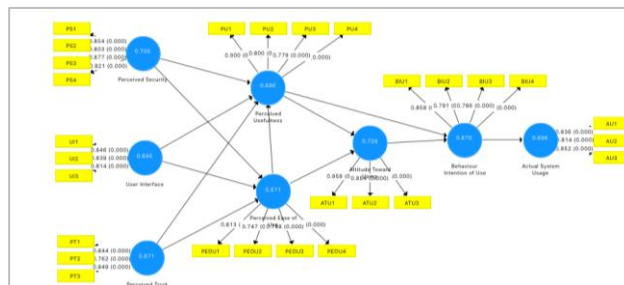
Uji reliabilitas juga dilakukan terhadap soal-soal yang digunakan untuk menentukan kualitas, suatu variabel dikatakan reliabel jika nilai cronbach's alpha (α) di atas 0,6 sedangkan jika 0,6-0,7 dianggap dapat diterima dan 0,7-0,9 puas diikuti dengan nilai Composite Reliability (CR) lebih besar dari 0,7 [27].

Tabel IV. Nilai Conbach's alpha dan Composite Reliability

Variabel	Indikator	CR	α
Perceived Usefulness	PU1	0,895	0,842
	PU2		
	PU3		
	PU4		
Perceived Ease of Use	PEOU1	0,862	0,787
	PEOU2		
	PEOU3		
	PEOU4		
User Interface	UI1	0,872	0,780
	UI2		
	UI3		
Perceived Trust	PT1	0,859	0,755
	PT2		
	PT3		
Perceived Security	PS1	0,905	0,860
	PS2		
	PS3		
	PS4		
Attitude Toward Using	ATU1	0,888	0,812
	ATU2		
	ATU3		
Behavioral Intention to Use	BIU1	0,890	0,835
	BIU2		
	BIU3		
	BIU4		
Actual System Usage	AU1	0,873	0,783
	AU2		
	AU3		

Tabel di atas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha (α) dan composite reliability dari masing-masing indikator penelitian, hasilnya menunjukkan bahwa semua indikator memenuhi kriteria dan reliabel untuk digunakan lebih lanjut dalam penelitian

d) Framework Struktural Outer



Gambar 4. Framework Struktural Outer

Gambar 4 menampilkan kerangka struktural akhir untuk model penelitian outer bersama dengan nilai-p, Outer Loadings dan Average Variance Extracted (AVE) dari masing-masing indikator.

C. Inner Model

a) Nilai Path Coefficient

Untuk pengujian Inner structural model, penulis menggunakan fitur bootstrapping pada smartPLS dan menggunakan 5000 (lima ribu) subsampel untuk menghitung t-statistik dan nilai p dengan level signifikansi 5% dimana nilai t-statistik harus lebih besar dari 1,96 dan p-

value kurang dari 0,05 untuk variabel yang dapat diterima dan dianggap memiliki dampak positif

Tabel V. Nilai Path Coefficient

	O	M	SD	T-Stat	P-val	Hasil
ATU -> BIU	0,528	0,521	0,109	4,840	0,000	Diterima
BIU -> AU	0,789	0,794	0,043	18,569	0,000	Diterima
PEOU -> ATU	0,164	0,162	0,104	1,576	0,115	Ditolak
PEOU -> PU	0,375	0,370	0,102	3,675	0,000	Diterima
PS -> PEOU	0,395	0,397	0,136	2,908	0,004	Diterima
PS -> PU	0,175	0,181	0,096	1,834	0,067	Ditolak
PT -> PEOU	0,090	0,089	0,121	0,743	0,458	Ditolak
PT -> PU	0,121	0,122	0,095	1,274	0,203	Ditolak
PU -> ATU	0,734	0,736	0,094	7,835	0,000	Diterima
PU -> BIU	0,334	0,342	0,112	2,989	0,003	Diterima
UI -> PEOU	0,393	0,395	0,111	3,538	0,000	Diterima
UI -> PU	0,304	0,302	0,100	3,040	0,002	Diterima

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah pengaruh positif Perceived Security (PS), User Interface (UI), Perceived Trust (PT), Perceived Ease of Use (PEOU), Perceived Usefulness (PU), Attitude Toward Using (ATU), Behavioral Intention to Use (BIU) terhadap Actual System Use (AU) Aplikasi Bibit. Tabel V menunjukkan bahwa 4 dari 12 hipotesis ditolak karena nilai t-statistiknya tidak lebih besar dari 1,96 diikuti oleh nilai p-nya lebih dari tingkat signifikansi penelitian yaitu 0,05.

b) Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Pada tahap ini peneliti juga menggunakan nilai koefisien determinasi (R^2) untuk mewakili kesesuaian data penelitian pada model dan untuk menunjukkan persentase signifikan antara variabel independen yang digunakan di dalam dan di luar penelitian terhadap variabel dependen [28]. Nilai R^2 dapat digunakan untuk mengukur pengaruh variabel independen tertentu terhadap variabel dependen dengan menghilangkan variabel independen dari model secara individual dan memeriksa apakah ada perbedaan dalam nilai R^2 . Akurasi prediksi untuk variabel laten endogen dianggap tinggi untuk nilai R^2 yang lebih tinggi atau sama dengan 0,75, dianggap sedang untuk nilai antara 0,5 dan 0,75, dan dianggap Lemah untuk nilai antara 0,25 dan 0,5 (Joe F Hair et al., 2011). Hasil koefisien determinan disajikan seperti tabel di bawah ini:

Tabel VI. Nilai Koefisien Determinasi

Variabel	Nilai Koefisien Determinasi (R^2)	Keterangan
ATU	0,770	Tinggi
AU	0,623	Sedang
BIU	0,698	Sedang
PEOU	0,686	Sedang
PU	0,812	Tinggi

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai R^2 untuk Attitude Toward Using (ATU) adalah 0,770 yang menunjukkan Perceived Security (PS), User Interface (UI), Perceived Trust (PT), Perceived Ease of Use (PEOU), Perceived Usefulness (PU) mempengaruhi 77% hasil Attitude Toward Using pada Aplikasi Bibit sedangkan sisanya sebesar 23% berasal dari variabel di luar penelitian ini. Hal yang sama berlaku untuk Actual System Use (AU) dimana 62,3% hasil akhir dipengaruhi oleh variabel dalam penelitian ini, untuk variabel Behavioral Intention to Use 30,2% hasil berasal dari variabel di luar penelitian ini. Variabel Perceived Usefulness (PU) memiliki nilai R^2 tertinggi yaitu 81,2% sedangkan hasil Perceived Ease of Use (PEOU) hanya dipengaruhi oleh variabel dalam penelitian ini sebesar 68,6%.

c) *Uji Effect Size (f^2)*

The last test done by the author in the inner model is Effect size (f^2) test to see how big the size of influence of each independent variables towards dependent variables. The values greater than 0.02 represent the magnitude of weak influences of dependent variables, values greater than 0.15 represent the magnitude of medium influences of dependent variables, and values greater than 0.35 represent the magnitude of large influences of dependent variables whereas the value less than 0,02 is considered too weak to be mentioned or described in the table [28].

Tabel VII. Nilai Effect Size (f^2)

Jalur Variabel	f^2	Keterangan
ATU →BIU	0,220	Medium
BIU →AU	1,655	Besar
PEOU →ATU	0,034	Lemah
PEOU →PU	0,235	Medium
PS →PEOU	0,136	Lemah
PS →PU	0,039	Lemah
PT →PEOU	0,006	-
PT →PU	0,017	-
PU →ATU	0,679	Besar
PU →BIU	0,088	Lemah
UI →PEOU	0,124	Lemah
UI →PU	0,110	Lemah

Dari tabel di atas dapat kita simpulkan beberapa hal :

- Terdapat pengaruh sedang dari variabel nilai Attitude Toward Using (ATU) terhadap variabel hasil Behavioral Intention to Use (BIU)
- Terdapat pengaruh yang sangat besar antara variabel nilai Behavioral Intention to Use (BIU) terhadap variabel hasil Actual System Use (AU)
- Terdapat pengaruh yang lemah antara nilai variabel Perceived Ease of Use (PEOU) terhadap variabel hasil Attitude Toward Using (ATU)
- Ada pengaruh sedang variabel nilai Perceived Ease of Use (PEOU) terhadap variabel hasil Perceived Usefulness (PU)
- Terdapat pengaruh yang lemah antara nilai variabel Perceived Security (PS) terhadap variabel hasil Perceived Ease of Use (PEOU)
- Ada pengaruh lemah nilai variabel Perceived Security (PS) terhadap variabel hasil Perceived Usefulness (PU)
- Terdapat pengaruh yang sangat lemah antara nilai variabel Perceived Trust (PT) terhadap variabel hasil Perceived Ease of Use (PEOU)
- Terdapat pengaruh yang sangat lemah antara nilai variabel Perceived Trust (PT) terhadap variabel hasil Perceived Usefulness (PU)

- Terdapat pengaruh yang besar antara nilai variabel Perceived Usefulness (PU) terhadap variabel hasil Attitude Toward Using (ATU)
- Terdapat pengaruh lemah variabel nilai Perceived Usefulness (PU) terhadap variabel hasil Behavioral Intention to Use (BIU)
- Terdapat pengaruh yang lemah dari nilai variabel User Interface (UI) terhadap variabel Perceived Ease of Use (PEOU)
- Terdapat pengaruh yang lemah dari nilai variabel User Interface (UI) terhadap variabel hasil Perceived Usefulness (PU)

d) *Uji Effect Tidak Langsung (Indirect Effect)*

Hasil efek tidak langsung dicapai melalui teknik bootstrap untuk mengetahui signifikansi efek mediasi pada jalur hubungan. T-statistik dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh signifikan dari pengaruh tidak langsung. Jika nilai t-Statistik lebih tinggi dari 1,96 seperti yang dijelaskan pada bagian 4.5.2.2 t-Statistik, ukuran pengaruh tidak langsung antar variabel dianggap signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 33 pengaruh tidak langsung yang tidak signifikan dan 20 pengaruh tidak langsung yang signifikan.

Tabel VIII. Nilai Effect Tidak Langsung Terhadap AU

No	Jalur Variabel	t- Statistics	Keterangan
1.	ATU -> BIU -> AU	4,362	Signifikan
2.	PEOU -> PU -> ATU -> BIU -> AU	2,423	Signifikan
3.	PEOU -> PU -> BIU -> AU	2,381	Signifikan
4.	PU -> ATU -> BIU -> AU	3,682	Signifikan
5.	PU -> BIU -> AU	3,024	Signifikan
6.	UI -> PEOU -> PU -> ATU -> BIU -> AU	2,203	Signifikan
7.	UI -> PU -> ATU -> BIU -> AU	2,276	Signifikan
8.	UI -> PU -> BIU -> AU	2,008	Signifikan

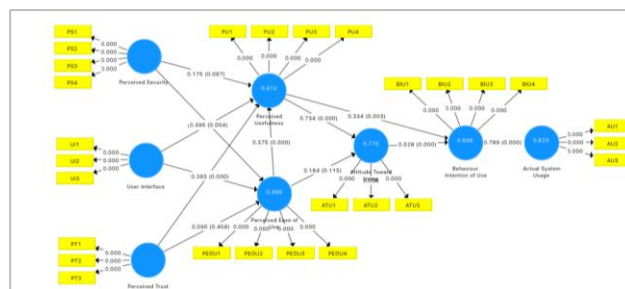
Dari 20 hasil signifikan tersebut hanya 8 hasil yang memiliki efek tidak langsung terhadap variable dependen atau Actual System of Use, hasil ini membuktikan bahwa adanya signifikansi terhadap variable dependen dengan mediasi variable lain, yaitu :

1. ATU -> BIU -> AU
Attitude Toward Using berpengaruh secara tidak langsung terhadap Actual System Use melalui variable Behavioural Intention to Use.
2. PEOU -> PU -> ATU -> BIU -> AU
Perceived Ease of Use berpengaruh secara tidak langsung terhadap Actual System Use melalui variable Percieved Usefulness, Attitude Toward Using dan Behavioural Intention to Use.
3. PEOU -> PU -> BIU -> AU
Perceived Ease of Use berpengaruh secara tidak langsung terhadap Actual System Use melalui variable Percieved Usefulness, dan Behavioural Intention to Use.
4. PU -> ATU -> BIU -> AU
Perceived Usefulness berpengaruh secara tidak langsung terhadap Actual System Use melalui variable Attitude Toward Using dan Behavioural Intention to Use.
5. PU -> BIU -> AU
Perceived Usefulness berpengaruh secara tidak langsung terhadap Actual System Use melalui variable Behavioral Intention to Use.
6. UI -> PEOU -> PU -> ATU -> BIU -> AU

User Interface berpengaruh secara tidak langsung terhadap Actual System Use melalui Variable Percieved Ease of Use, Perceived Usefulness, Attitude Toward Use dan Behavioural Intention to Use.

7. UI -> PU -> ATU -> BIU -> A
User Interface berpengaruh secara tidak langsung terhadap Actual System Use melalui variable Perceived Usefulness, Attitude Toward Using dan Behavioural Intention to Use.
8. UI -> PU -> BIU -> AU
User Interface berpengaruh secara tidak langsung terhadap Actual System Use melalui variable Perceived Usefulness dan Behavioural Intention to Use.

e) *Framework Struktural Inner*



Gambar 5. Framework Struktural Inner

Gambar 4 menampilkan kerangka struktural akhir untuk model penelitian Inner beserta Path Coefficient, nilai-p, Outer Loadings dan koefisien determinasi (R^2) dari masing-masing indikator.

IV. DISKUSI PENELITIAN

Berdasarkan hasil statistik yang didapat, ditemukan bahwa Perceived Security (PS) berpengaruh positif lemah yang tidak signifikan terhadap Perceived Usefulness (PU) menggunakan Aplikasi Reksdana Online Bibit, dengan nilai Path Coefficient 0,175 dan nilai t-statistik 1,834, hal ini menunjukkan bahwa pengguna cenderung tidak mempertimbangkan keamanan aplikasi sebagai aspek kegunaan pada saat menggunakan aplikasi Bibit. Perceived Security juga ditemukan tidak memiliki pengaruh signifikan secara tidak langsung terhadap Actual System Use. Oleh karena itu hipotesis pertama yang menyatakan “Perceived Security (PS) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perceived Usefulness (PU) Aplikasi Investasi Reksa Dana Bibit Online pada Generasi Milenial dan Generasi Z” ditolak. Hasil ini didukung oleh hasil penelitian [19].

Hasil lain juga ditemukan bahwa Perceived Security (PS) berpengaruh positif signifikan terhadap Perceived Ease of Use (PEOU) Aplikasi investasi reksa dana Bibit online, hal ini menunjukkan bahwa pengguna menganggap keamanan aplikasi membuat penggunaan aplikasi Bibit lebih mudah. Oleh karena itu hipotesis kedua yang menyatakan “Perceived Security (PS) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perceived Ease of Use (PEOU) Aplikasi investasi reksa dana Bibit online pada generasi millennial dan generasi z” diterima. Hasil ini sesuai dengan penelitian [19].

Penelitian ini juga menemukan bahwa User Interface (UI) memiliki pengaruh positif sedang yang signifikan terhadap Perceived Usefulness (PU) menggunakan Aplikasi Reksdana Online Bibit, dengan nilai Path Coefficient 0,304 dan nilai t-statistik 3,040. hal ini menunjukkan bahwa pengguna cenderung menganggap aplikasi Bibit bermanfaat karena mereka percaya bahwa desain Bibit membantu mereka melakukan transaksi reksa dana lebih mudah. UI juga ditemukan memiliki pengaruh tidak langsung yang signifikan terhadap Behavioral Intention to Use (BIU) melalui PU dengan t-statistik 1,977, hal ini menunjukkan tampilan aplikasi membuat pengguna berkeinginan untuk menggunakan aplikasi secara berulang. Selanjutnya, UI ditemukan memiliki pengaruh tidak langsung signifikan terhadap BIU lewat Attitude Toward Use (ATU) dengan t-statistik 2,367, hal ini

menunjukkan bahwa tampilan aplikasi memberikan kesan yg baik kepada pengguna aplikasi. UI ditemukan memiliki pengaruh tidak langsung yang signifikan terhadap Actual Usage (AU) dengan t-statistik 2,276, hal ini menunjukkan bahwa tampilan suatu aplikasi mendorong aktivitas penggunaan aplikasi. Dengan demikian hipotesis ketiga yang menyatakan “User Interface (UI) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perceived Usefulness (PU) Aplikasi investasi reksa dana Bibit online pada generasi milenial dan generasi z” diterima. Hasil ini bertentangan dengan penelitian [13].

Hasil penelitian menunjukkan bahwa User Interface (UI) memiliki pengaruh positif sedang yang signifikan terhadap Perceived Ease of Use (PEOU) menggunakan Aplikasi Reksdana Online Bibit, dengan nilai Path Coefficient 0,393 dan nilai t-statistik 3,538. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna cenderung menerima Bibit Perceived Ease of Use karena percaya desain aplikasi jelas dan mudah dipahami, mudah digunakan, dan secara keseluruhan menggunakan aplikasi Bibit dengan mudah. Oleh karena itu hipotesis keempat yang menyatakan, “User Interface (UI) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perceived Ease of Use (PEOU) Aplikasi investasi reksa dana online Bibit generasi milenial dan generasi z” diterima. Hasil ini sesuai dengan penelitian [13] dan [29].

Hasil Perhitungan ini juga menyatakan bahwa Perceived Trust (PT) berpengaruh positif lemah yang tidak signifikan terhadap Perceived Usefulness (PU) menggunakan Aplikasi Reksdana Online Bibit, dengan nilai Path Coefficient 0,121 dan nilai t-statistik 1,274. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pengguna memberikan kepercayaannya terhadap aplikasi Bibit, bukan berarti mereka menganggapnya demikian. adalah aplikasi reksa dana yang paling berguna, ini menyarankan agar pengguna juga memiliki niat untuk menggunakan aplikasi serupa lainnya. Dengan demikian hipotesis kelima yang menyatakan “Perceived Trust (PT) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perceived Usefulness (PU) Aplikasi investasi reksa dana online Bibit pada generasi millennial dan generasi z” diterima. Hasil ini bertentangan dengan penelitian [2] dan [6].

Hasil Perhitungan penelitian juga menyatakan bahwa Perceived Trust (PT) berpengaruh positif lemah yang tidak signifikan terhadap Perceived Ease of Use (PEOU) menggunakan Aplikasi Reksdana Online Bibit, dengan nilai Path Coefficient 0,090 dan nilai t-statistik 0,743. Hal ini menunjukkan pengguna cenderung tidak mempertimbangkan keamanan aplikasi sebagai aspek kegunaan dalam menggunakan Bibit aplikasi. Dengan demikian hipotesis keenam yang menyatakan “Perceived Trust (PT) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perceived Ease of Use (PEOU) Aplikasi investasi reksa dana online Bibit pada generasi millennial dan generasi z” diterima. Hasil ini bertentangan dengan penelitian [2] dan [6].

Penelitian ini juga menemukan bahwa Perceived Ease of Use (PEOU) memiliki pengaruh positif sedang yang signifikan terhadap Perceived Usefulness (PU) menggunakan Aplikasi Reksdana Online Bibit, dengan nilai Path Coefficient 0,375 dan nilai t-statistik 3,675. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna cenderung menganggap Bibit bermanfaat karena mereka percaya bahwa aplikasi Bibit jelas dan dimengerti, mudah digunakan, dan secara keseluruhan menggunakan aplikasi Bibit mudah. PEOU ditemukan memiliki pengaruh tidak langsung yang signifikan terhadap Actual Usage (AU) melalui PU, ATU dan BIU dengan t-statistik 2,423, hal ini menunjukkan bahwa bergunanya aplikasi Bibit dalam kegiatan pengguna memberikan kesan yg baik kepada pengguna aplikasi yang lalu membuat pengguna berkeinginan untuk menggunakan aplikasi secara berulang yang berujung mendorong aktivitas penggunaan aplikasi. Dengan demikian hipotesis ketujuh yang menyatakan “Perceived Ease of Use (PEOU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perceived Usefulness (PU) Aplikasi investasi reksa dana online Bibit pada generasi millennial dan generasi z” diterima. Hasil ini sesuai dengan penelitian [19] tetapi bertentangan dengan penelitian [13].

Selanjutnya ditemukan bahwa Perceived Ease of Use (PEOU) berpengaruh positif lemah yang tidak signifikan terhadap Attitude Toward Using (ATU) menggunakan Aplikasi Reksdana Online Bibit, dengan nilai Path Coefficient 0,164 dan nilai t-statistik 1,576. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pengguna merasa mudah dalam menggunakan Aplikasi Bibit hal ini tidak berarti mereka menganggap pengalaman itu menyenangkan. Oleh karena itu hipotesis kedelapan yang menyatakan “Perceived Ease of Use (PEOU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Attitude Toward Using (ATU)

Aplikasi investasi reksa dana online Bibit pada generasi millennial dan generasi z” ditolak. Hasil ini bertentangan dengan penelitian [13].

Penelitian ini juga menemukan bahwa Perceived Usefulness (PU) memiliki pengaruh positif kuat yang signifikan terhadap Attitude Toward Using (ATU) menggunakan Aplikasi Reksdana Online Bibit, dengan nilai Path Coefficient 0,734 dan nilai t-statistik 7,835. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna Bibit percaya aplikasi tersebut berguna dalam melakukan transaksi reksa dana, mereka menyukai menggunakan fitur Bibit dan secara keseluruhan, menggunakan fitur Bibit sangat menyenangkan. Dengan demikian hipotesis kesembilan yang menyatakan “Perceived Usefulness (PU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Attitude Toward Using (ATU) Aplikasi investasi reksa dana online Bibit pada generasi milenial dan generasi z” diterima. Hasil ini sesuai dengan penelitian [13].

Hasil statistik juga menunjukkan bahwa Perceived Usefulness (PU) memiliki pengaruh positif sedang yang signifikan terhadap Behavioral Intention to Use (BIU) menggunakan Aplikasi Reksdana Online Bibit, dengan nilai Path Coefficient 0,334 dan nilai t-statistik 2,989. Hal ini menunjukkan bahwa minat pengguna menggunakan fungsi dan konten aplikasi Bibit di melakukan transaksi reksa dana dipengaruhi oleh manfaat yang dirasakan pengguna. Mereka sering menggunakan fungsi dan konten aplikasi. Mereka akan menggunakan fungsionalitas dan konten Bibit di masa mendatang. Mereka akan merekomendasikan Bibit kepada orang lain. PU juga ditemukan memiliki pengaruh tidak langsung yang signifikan terhadap Actual System Usage (AU) melalui ATU dengan t-statistik 3,024, kegunaan aplikasi memberikan kesan yang baik kepada pengguna sehingga muncul keinginan untuk menggunakan aplikasi secara berulang. Dengan demikian hipotesis kesepuluh yang menyatakan “Perceived Usefulness (PU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Behavioral Intention to Use (BIU) Aplikasi investasi reksa dana online Bibit pada generasi millennial dan generasi z” diterima. Hasil ini sesuai dengan penelitian [13].

Hal berikutnya yang ditemukan penelitian ini adalah bahwa Attitude Toward Using (ATU) memiliki pengaruh positif sedang yang signifikan terhadap Behavioral Intention to Use (BIU) menggunakan Aplikasi Reksdana Online Bibit, dengan nilai Path Coefficient 0,528 dan nilai t-statistik 4,840. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna yang memiliki waktu yang menyenangkan menggunakan aplikasi akan memiliki pikiran sering menggunakan fungsi dan konten aplikasi. Mereka akan menggunakan fungsionalitas dan konten Bibit di masa mendatang. Mereka akan merekomendasikan Bibit kepada orang lain. ATU juga ditemukan memiliki pengaruh tidak langsung yang signifikan terhadap Actual System Usage (AU) melalui BIU dengan t-statistik 4,362, hal ini menunjukkan bahwa apabila suatu aplikasi memberikan kesan yang baik terhadap pengguna maka hal itu akan menjadi salah satu faktor pendukung dalam penggunaan nyata aplikasi tersebut. Dengan demikian hipotesis kesebelas yang menyatakan “Attitude Toward Using (ATU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Behavioral Intention to Use (BIU) Aplikasi investasi reksa dana online Bibit pada generasi millennial dan generasi z” diterima. Hasil ini sesuai dengan penelitian [13].

Terakhir, penelitian ini menemukan bahwa Behavioral Intention to Use (BIU) memiliki pengaruh positif sedang yang signifikan terhadap Actual System Usage (AU) menggunakan Aplikasi Reksdana Online Bibit, dengan nilai Path Coefficient 0,789 dan nilai t-statistik 18,569. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna yang telah mengembangkan kecenderungan perilaku memiliki niat untuk menggunakan Aplikasi Bibit akan sering menggunakan Bibit selama seminggu terakhir dan sebulan terakhir. Dengan demikian hipotesis kedua belas yang menyatakan “Behavioral Intention to Use (BIU) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Actual System Use (AU) Aplikasi investasi reksa dana online Bibit pada generasi millennial dan generasi z” diterima. Hasil ini sesuai dengan penelitian [13].

V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN LIMITASI

A. Kesimpulan Penelitian

Kesimpulannya, penelitian ini dilakukan dengan menerapkan 5 (lima) variabel TAM internal dan 3 (tiga) variabel eksternal yaitu Perceived Security (PS), Perceived Trust (PT) dan User Interface (UI). Hal ini menghasilkan 12 hipotesis yang kemudian ditemukan 4 dari 12 hipotesis yang ditolak, 4 yang ditolak adalah :

1. Perceived Security (PS) terhadap Perceived Usefulness (PU),
2. Perceived Trust (PT) terhadap Perceived Usefulness (PU)
3. Perceived Trust (PT) terhadap Perceived Ease of Use (PEOU)
4. Perceived Ease of Use (PEOU) terhadap Attitude Toward Using (ATU)

Dapat diperhitungkan bahwa hasil dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa ada efek signifikan secara tidak langsung dari variable User Interface, Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness dan Attitude Toward Using terhadap Actual System Use. Hal ini menunjukkan bahwa desain tampilan yang dimiliki Aplikasi Bibit, kemudahan dalam menggunakan Aplikasi Bibit, Manfaat yang dirasakan pengguna saat menggunakan Aplikasi dan sikap penggunaan pengguna dalam menggunakan Aplikasi berpengaruh secara tidak langsung terhadap penggunaan Aplikasi Reksa Dana Online Bibit melalui mediasi dari variable – variable terkait lainnya.

Secara keseluruhan variabel yang digunakan dalam penelitian semuanya fit to use, dengan keseluruhan kualitas outer model dinyatakan valid melalui uji validitas konvergen dan diskriminan. Semua variabel model juga reliabel dengan semua variabel dependen memiliki kemampuan untuk mempengaruhi variabel dependennya dengan setidaknya efek lemah Secara keseluruhan variabel yang digunakan dalam penelitian semuanya fit to use, dengan kualitas keseluruhan model luar dianggap valid sekalipun uji validitas konvergen dan diskriminan. Semua variabel model juga reliabel dengan semua variabel dependen memiliki kemampuan untuk mempengaruhi variabel dependennya dengan setidaknya efek yang lemah.

B. Implikasi Penelitian

Penelitian ini berkontribusi untuk mengkaji Penerimaan Teknologi Bibit dari PT Bibit Tumbuh Bersama dalam rangka memenuhi sumber-sumber kajian model penerimaan tekfin Indonesia. Selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti mengenai pengaruh persepsi kepercayaan (PT), User Interface (UI), persepsi keamanan (PS), persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, dan sikap terhadap penggunaan, Behavioral Intention to Use pada Actual System Usage atau penggunaan aplikasi investasi online Bibit. Bagi perusahaan, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi PT Bibit Tumbuh Bersama dalam upaya meningkatkan minat penggunaan aplikasi reksa dana Bibit. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat investor untuk menggunakan aplikasi reksa dana Bibit. Bagi investor dan masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber informasi sehingga dapat memberikan wawasan kepada investor dan masyarakat bahwa aplikasi reksa dana Bibit dapat dengan mudah digunakan untuk mendukung transaksi reksa dana.

C. Implikasi Penelitian

Keterbatasan penelitian ini adalah penelitian ini hanya menggunakan metode kuantitatif. Oleh karena itu, disarankan untuk menggunakan metode campuran untuk mendapatkan lebih banyak wawasan dan memberikan lebih banyak kedalaman penjelasan untuk penelitian lebih lanjut. Penelitian ini menggunakan aplikasi reksa dana online khusus yaitu Bibit yang banyak digunakan oleh masyarakat yang mayoritas berdomisili di pulau Jawa, Indonesia. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat mencakup aplikasi serupa lainnya yang memiliki cakupan lebih luas untuk hasil yang lebih akurat. Penelitian ini menggunakan model TAM sebagai model penelitian dasar dan 3 variabel eksternal tambahan, sehingga menghasilkan 8 hipotesis yang diterima dari total 12 hipotesis. Hanya satu variabel yang memiliki pengaruh kuat pada penggunaan aplikasi dan sisanya, tidak ada pengaruh kuat lainnya pada variabel terikat yang ditemukan di antara hipotesis yang diterima. Oleh karena itu, disarankan untuk mengkolaborasikan model tersebut

dengan model penelitian lain untuk memperdalam temuan penelitian untuk penelitian selanjutnya. Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai alat penelitian. Oleh karena itu, disarankan untuk menggunakan alat penelitian lain seperti wawancara dan observasi guna memperkuat hasil penelitian untuk penelitian selanjutnya.

REFERENCES

- [1] KSEI, "Statistik Pasar Modal," Ksei, pp. 1–6, 2021, [Online]. Available: https://www.ksei.co.id/publications/demografi_investor.
- [2] R. A. Rahadi, E. K. Dewi, S. M. Damayanti, K. F. Afgani, I. Murtaqi, and D. Rahmawati, "Adoption Analysis of Online Mutual Fund Investment Platform for Millennials in Indonesia," *Rev. Integr. Bus. Econ. Res.*, vol. 10, pp. 74–81, 2021.
- [3] Capgemini Research Institute, "World FinTech Report 2020," pp. 1–35, 2020, [Online]. Available: https://fintechworldreport.com/wp-content/uploads/sites/9/2020/04/World-FinTech-Report-WFTR-2020_Web.pdf.
- [4] IDN, "Indonesia Millennial Report," IDN Res. Inst., vol. 01, p. 61, 2020, [Online]. Available: <https://www.idntimes.com/indonesiamillennialreport2019>.
- [5] B. P. S. (BPS), "BPS: 270,20 juta Penduduk Indonesia Hasil SP2020," 2021. <https://www.bps.go.id/news/2021/01/21/405/bps--270-20-juta-penduduk-indonesia-hasil-sp2020.html> (accessed Oct. 21, 2021).
- [6] E. K. Dewi and R. A. Rahadi, "A Conceptual Study of Technology Adoption of Online Mutual Fund Investment Platform," *Eur. J. Bus. Manag. Res.*, 2020, doi: 10.24018/ejbmr.2020.5.3.334.
- [7] B. K. Singh, "A study on investors' attitude towards mutual funds as an investment option," *J. Asian Bus. Strateg.*, 2011.
- [8] F. D. Davis, "Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology," *MIS Q. Manag. Inf. Syst.*, vol. 13, no. 3, pp. 319–340, 1989, doi: 10.2307/249008.
- [9] S. A. Nikou and A. A. Economides, "Mobile-based assessment: Investigating the factors that influence behavioral intention to use," *Comput. Educ.*, 2017, doi: 10.1016/j.compedu.2017.02.005.
- [10] L.-M. Chuang, C.-C. Liu, and H.-K. Kao, "The Adoption of Fintech Service: TAM perspective," *Int. J. Manag. Adm. Sci. (IJMAS)*, 2016.
- [11] F. D. Davis, R. P. Bagozzi, and P. R. Warshaw, "User acceptance of computer technology: A comparison of two theoretical models," *Manage. Sci.*, vol. 35, no. 8, pp. 982–1003, 1989.
- [12] H. M. Jogiyanto, "Sistem informasi keperilakuan," Yogyakarta Andi Offset, 2007.
- [13] F. Shulhan and R. S. Oetama, "Analysis of Actual System Use from Bukareksa Mutual Fund Feature Using Technology Acceptance Model," 2019, doi: 10.1109/ICIMTech.2019.8843752.
- [14] V. Cho, T. C. E. Cheng, and W. M. J. Lai, "The role of perceived user-interface design in continued usage intention of self-paced e-learning tools," *Comput. Educ.*, 2009, doi: 10.1016/j.compedu.2009.01.014.
- [15] Y. M. Cheng, "Effects of quality antecedents on e-learning acceptance," *Internet Res.*, 2012, doi: 10.1108/10662241211235699.
- [16] G. T. Lau and S. H. Lee, "Consumers' Trust in a Brand and the Link to Brand Loyalty," *J. Mark. Manag.*, 1999, doi: 10.1023/A:1009886520142.
- [17] D. Chawla and H. Joshi, "Consumer attitude and intention to adopt mobile wallet in India – An empirical study," *Int. J. Bank Mark.*, 2019, doi: 10.1108/IJBM-09-2018-0256.
- [18] S. Nambiar, C. T. Lu, and L. R. Liang, "Analysis of payment transaction security in mobile commerce," 2004, doi: 10.1109/iri.2004.1431506.
- [19] B. L. Handoko and L. A. A. Mozes, "Analysis of Factors Affecting Investor Intention to Use Mobile Online Mutual Fund Application," 2021, doi: 10.1145/3457640.3457658.
- [20] N. Yahyapour, "Determining factors affecting Internet to adopt banking recommender system," *Div. Ind. Mark. E-commerce*, Master's thesis, 2008.
- [21] M. N. Suseno, "PENGARUH PELATIHAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL TERHADAP EFIKASI DIRI SEBAGAI PELATIH PADA MAHASISWA," *J. Interv. Psikol.*, 2009, doi: 10.20885/intervensipsikologi.vol1.iss1.art6.

- [22] A. Wibowo, "Kajian Tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)," J. UBL, 2008.
- [23] G. Chandrarin, *Metode Riset Akuntansi: Pendekatan Kuantitatif*. 2017.
- [24] F. Joseph, H. Jr, B. J. Babin, R. E. Anderson, and W. C. Black, on *Multivariate Data Analysis* . Hair Jr . William C . Black Seventh Edition. 2014.
- [25] V. Venkatesh, M. G. Morris, G. B. Davis, and F. D. Davis, "User acceptance of information technology: Toward a unified view," *MIS Q. Manag. Inf. Syst.*, vol. 27, no. 3, pp. 425–478, 2003, doi: 10.2307/30036540.
- [26] I. Ghozali, "Structural equation modeling metode alternatif dengan partial least square (PLS) dilengkapi Software SmartPLS 3.00 Xistat 2014 dan WarpPLS 4.0," Ed. ke-4. Semarang Badan Penerbit Univ. Diponegoro Semarang, 2014.
- [27] A. Leguina, "A primer on partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM)," *Int. J. Res. Method Educ.*, 2015, doi: 10.1080/1743727x.2015.1005806.
- [28] J. F. Hair, M. Sarstedt, L. Hopkins, and V. G. Kuppelwieser, "Partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM): An emerging tool in business research," *European Business Review*. 2014, doi: 10.1108/EBR-10-2013-0128.
- [29] M. A. Almaiah, M. A. Jalil, and M. Man, "Extending the TAM to examine the effects of quality features on mobile learning acceptance," *J. Comput. Educ.*, 2016, doi: 10.1007/s40692-016-0074-1