

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab hasil dan pembahasan merumuskan mengenai gambaran umum dari objek yang digunakan, pengolahan data dengan metode *structural equation model* (SEM) melalui *software Smartpls V.3.0* dan pembahasan dari hasil pengolahan data yang terbentuk dalam pembahasan hipotesis sehingga dapat diketahui variabel yang mempengaruhi penggunaan Aplikasi *Flip* dan bagaimana hubungan atau korelasi dari variabel tersebut.

5.1 GAMBARAN UMUM *FLIP*



Gambar 5.1 Logo Aplikasi *Flip*

Flip.id (PT Fliptech Lentera Inspirasi Pertiwi) adalah salah satu aplikasi untuk melakukan transfer antar bank tanpa biaya admin, pengiriman uang ke luar negeri, pembelian pulsa dan paket data, token listrik, serta pengisian saldo *e-Wallet*. [10]

Flip merupakan aplikasi yang dapat melakukan transfer beda bank tanpa dikenakan biaya, pembelian pulsa dan paket data, pengisian saldo pada *e-Wallet*, membayar token listrik serta pengiriman uang ke luar negeri. Aplikasi *Flip* termasuk suatu aplikasi *start-up* pada dunia *Financial Technology* (*FinTech*) yang

dapat melakukan layanan transfer antar bank dengan bebas biaya admin. Aplikasi *Flip* memiliki media sosial dan *website* yang dapat dikelola untuk membangun *digital engagement*. Aplikasi *Flip* juga telah melakukan kerja sama dengan SMI (*Social Media Influencer*) berbentuk *Micro Influencer* yang memiliki keahlian pada bidang keuangan dengan *follower segmented* serta cukup efektif untuk membangun *engagement*. [11]

Aplikasi *Flip.id* didirikan pada tahun 2015 dan juga sudah terlesensi oleh Bank Indonesia dengan nomor izin 18/196/DKSP/68, oleh karena itu pengiriman dan datanya sudah terjamin keamanannya. *Flip.id* mempunyai beberapa layanan, salah satunya adalah *Flip Globe* yang bisa digunakan untuk mengirim uang dari Indonesia ke beberapa negara seperti Malaysia, Singapura, Korea Selatan, Jepang, India, Thailand, China, Filipina, Australia, Hong Kong, Inggris dan Turki. *Flip* sudah bekerjasama dengan berbagai bank di Indonesia, saat ini sudah ada 14 bank yang dapat digunakan dalam transfer tanpa biaya administrasi. Diantaranya adalah BTPN, BTPN Wow, CIMB Niaga, CIMB Niaga Syariah, Mandiri Syariah, Mandiri, BNI Syariah, BNI, BCA, BRI, Bank Muamalat, Permata Bank Syariah, Permata Bank, Jenius. [11]

Aplikasi *Flip* memberikan beberapa keuntungan dengan tahapan transfer yang cukup mudah yaitu dengan cara mentransfer nominal uang yang diinginkan dan tambahan nominal kode unik untuk pengenal transaksi yang nantinya akan masuk ke dalam saldo deposito pengguna aplikasi itu sendiri. [12]

5.2 KARAKTERISTIK RESPONDEN

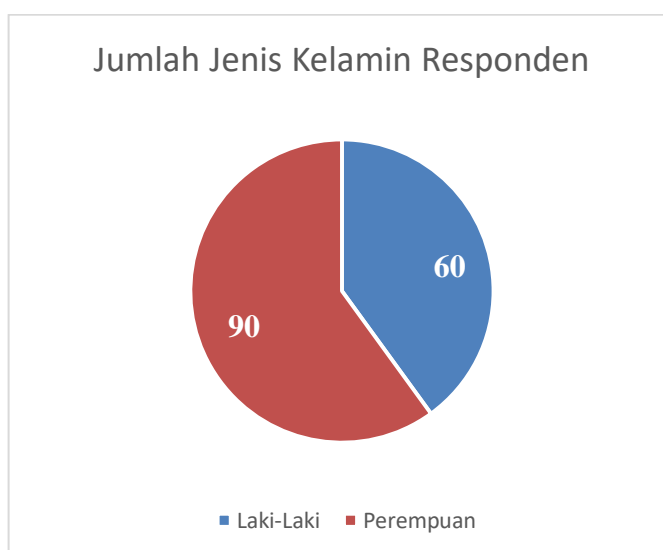
Responden yang digunakan menjadi sampel dalam penelitian ini adalah pengguna Aplikasi *Flip* khususnya pada layanan transaksi. Semua data yang diperoleh dari penyebaran kuesioner dinyatakan valid dan akan digunakan untuk pengolahan, maka jumlah sampel awal yang telah ditentukan peneliti yaitu 150 responden. Adapun karakteristik dari responden yang didapat adalah sebagai berikut:

5.2.1 Jenis Kelamin

Berdasarkan data kuesioner yang telah terkumpul, berikut merupakan jumlah karakteristik kategori jenis kelamin pada responden.

Tabel 5.1 Karakteristik Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Jumlah	Presntase
Laki-laki	60	40
Perempuan	90	60
Total	150	100%



Gambar 5.2 Persentase Jenis Kelamin

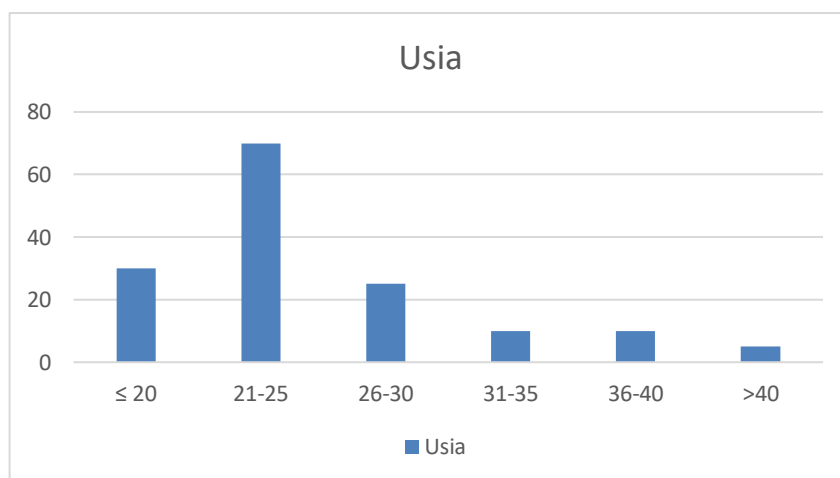
Berdasarkan tabel 5.1 di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah respon laki-laki adalah 60 responden atau setara dengan 40% dari jumlah keseluruhan. Sedangkan jumlah responden untuk perempuan adalah 90 responden atau setara dengan 60% dari jumlah keseluruhan. Dari sampel ini kita dapat menyimpulkan bahwa mayoritas pengguna aplikasi *Flip* di Kota Jambi merupakan perempuan.

5.2.2 Usia

Berdasarkan data kuesioner yang telah terkumpul, berikut merupakan jumlah karakteristik kategori usia pada responden.

Tabel 5.2 Karakteristik Usia Responden

Usia	Jumlah	Persentase
≤ 20 tahun	30	20 %
21-25 tahun	70	47 %
26-30 tahun	25	16 %
31-35 tahun	10	7 %
36-40 tahun	10	7 %
> 40 tahun	5	3 %
Total	150	100%



Gambar 5.3 Persentase Usia Responden

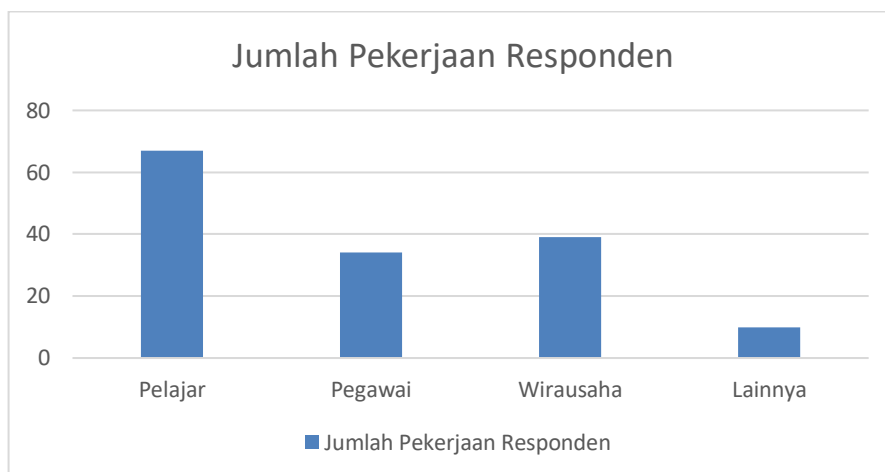
Berdasarkan tabel 5.2 di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat 30 jumlah respon pada kelompok usia ≤ 20 tahun atau setara dengan 20% dari jumlah keseluruhan, 70 jumlah responden pada kelompok usia 21-25 tahun atau setara dengan 47% dari jumlah keseluruhan, 25 jumlah responden pada kelompok usia 26-30 tahun atau setara dengan 16% dari jumlah keseluruhan, 10 jumlah responden pada kelompok usia 31-35 tahun atau setara dengan 7% dari jumlah keseluruhan, 10 jumlah responden pada kelompok usia 36-40 tahun atau setara dengan 7% dari jumlah keseluruhan, dan 5 jumlah responden pada kelompok usia > 40 tahun atau setara dengan 3% dari jumlah keseluruhan.

5.2.3 Pekerjaan

Berdasarkan data kuesioner yang telah terkumpul, berikut merupakan jumlah karakteristik kategori pekerjaan pada responden.

Tabel 5.3 Karakteristik Pekerjaan Responden

Pekerjaan	Jumlah	Responden
Pelajar	67	45%
Pegawai	34	22%
Wirausaha	39	26%
Lainnya	10	7%
Total	150	100%



Gambar 5.4 Persentase Pekerjaan Responden

Berdasarkan tabel 5.3 di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat 67 jumlah respon pada kelompok pelajar atau setara dengan 45% dari jumlah keseluruhan, 34 jumlah responden pada kelompok pegawai atau setara dengan 22% dari jumlah keseluruhan, 39 jumlah responden pada kelompok wirausaha atau setara dengan 26% dari jumlah keseluruhan, dan 10 jumlah responden pada kelompok lainnya (tidak bekerja, ibu rumah tangga, dan lain sebagainya) atau setara dengan 7% dari jumlah keseluruhan. Dari keseluruhan jumlah 150 responden di atas dapat kita lihat dan simpulkan bahwa mayoritas pengguna aplikasi *Flip* di Kota Jambi merupakan para wirausaha.

5.3 MODEL PENGUKURAN (*OUTER MODEL*)

Evaluasi model SEM-PLS pada model pengukuran (*outer model*) dievaluasi dengan melihat validitas dan reliabilitas. Jika model pengukuran valid dan reliabel maka dapat dilakukan tahap selanjutnya yaitu evaluasi *model structural* dan jika tidak, maka harus kembali mengkonstruksi diagram jalur.

5.3.1 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur konsistensi konstruk (variabel) atau indikator dalam suatu penelitian. [14] Reliabilitas suatu konstruk ditandai dengan nilai *composite reliability* di atas 0,70. [33] Selain itu, uji reliabilitas diperkuat dengan adanya *cronbach alpha* dimana konsistensi setiap jawaban diujikan dan dikatakan baik apabila $\alpha \geq 0,5$ dan dikatakan cukup apabila $\alpha \geq 0,3$. [34] Evaluasi reliabilitas konstruk juga dapat dilihat dari nilai *average variance extracted* (AVE) di atas 0,5. [35] Adapun hasil uji reliabilitas yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 5.4 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Jumlah Indikator	Composite Reliability	Cronbachs Alpha	AVE	Keterangan
<i>Perception of external control,</i>	5	0.908	0.878	0.665	<i>Reliable</i>
<i>Computer playfulness</i>	5	0.905	0.869	0.659	<i>Reliable</i>
<i>Output quality</i>	5	0.910	0.878	0.669	<i>Reliable</i>
<i>Perceived usefulness</i>	5	0.937	0.916	0.749	<i>Reliable</i>
<i>Perceived ease of use</i>	5	0.949	0.932	0.787	<i>Reliable</i>
<i>Intetation To Use</i>	5	0.902	0.865	0.650	<i>Reliable</i>

Hasil analisis data pada tabel 5.4 dapat dijelaskan bahwa semua nilai *composite reliability* untuk semua variabel ada diatas 0,7 hal ini menggambarkan bahwa semua variabel telah reliabel dan telah memenuhi kriteria. Selanjutnya adalah nilai *cronbach's alpha*, pada tabel 5.4 menunjukkan bahwa semua nilai

cronbach's alpha diatas 0,6, hal ini menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas variabel yang ditinjau dari nilai *cronbach's alpha* juga telah memenuhi kriteria. Selain itu, nilai AVE pada tabel 5.4 menunjukkan bahwa semua variabel telah memenuhi tingkat reliabilitas dengan nilai AVE diatas 0.5.

5.3.2 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. [33] Dalam melaksanakan uji validitas dapat dilakukan evaluasi terhadap *construct validity* melalui:

1. *Convergent Validity*

Convergent validity digunakan untuk mengukur besarnya korelasi antara indikator dengan variable laten yang dilihat dari *standardized loading factor* (menggambarkan besarnya korelasi antar setiap item pengukuran (indikator) dengan variabelnya). [33] Korelasi dapat dikatakan valid apabila memiliki nilai *loading factors* $> 0,7$. [33] Adapun hasil *convergent validity* dari segi *loading factors* yang diperoleh dari pengolahan data adalah sebagai berikut:

Tabel 5.3 Loading Factors

	<i>Computer playfulness (CP)</i>	<i>Intetation To Use (IU)</i>	<i>Output quality (OQ)</i>	<i>Perception of external control (PEC)</i>	<i>Perceived ease of use (PEU)</i>	<i>Perceived usefulness (PU)</i>
CP1	0.939					
CP2	0.716					
CP3	0.720					
CP4	0.718					
CP5	0.932					
IU1		0.723				
IU2		0.842				
IU3		0.848				
IU4		0.726				

IU5		0.879				
OQ1			0.858			
OQ2			0.815			
OQ3			0.800			
OQ4			0.778			
OQ5			0.838			
PEC1				0.846		
PEC2				0.847		
PEC3				0.792		
PEC4				0.800		
PEC5				0.790		
PEU1					0.899	
PEU2					0.837	
PEU3					0.863	
PEU4					0.910	
PEU5					0.924	
PU1						0.841
PU2						0.878
PU3						0.889
PU4						0.831
PU5						0.887

Dari hasil *loading factors* di atas dapat di lihat bahwa semua variabel dengan indikatornya memiliki nilai di atas 0.7 sehingga dapat disimpulkan bahwa korelasi antara indikator dengan variabelnya dikatakan valid.

2. *Discriminant Validity*

Deskriminant validity memperlihatkan korelasi rendah atau negatif dengan variabel-variabel yang secara teoritis berbeda dengannya. [36] Validitas diskriminan dihitung menggunakan *cross loading* dengan kriteria bahwa apabila nilai *loading factor* suatu indikator dalam suatu variabel yang bersesuaian lebih besar dari nilai korelasi indikator pada variabel lainnya dan bernilai lebih dari 0,7 maka indikator tersebut dinyatakan valid dalam mengukur variabel yang bersesuaian. [37]

Selain itu, *discriminant validity* dapat juga dihitung dengan membandingkan nilai *square root of Average Variance Extracted (AVE)* setiap konstruk dengan korelasi antara konstruk lainnya dalam model dengan nilai *AVE lebih besar dari 0.50*. [38] Nilai validitas yang diperoleh dengan membandingkan akar dari AVE dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5.4 Cross Loading Factors

Variabel	<i>Computer playfulness</i>	<i>Intetation To Use</i>	<i>Output quality</i>	<i>Perception of external control</i>	<i>Perceived ease of use</i>	<i>Perceived usefulness</i>
CP1	0.939	0.04	0.214	0.157	0.248	0.055
CP2	0.716	0.179	0.223	0.094	0.134	0.151
CP3	0.720	0.155	0.132	0.141	0.118	0
CP4	0.718	0.025	0.143	0.078	0.162	0.151
CP5	0.932	0.059	0.227	0.136	0.216	0.065
IU1	0.092	0.723	0.187	0.192	0.154	0.258
IU2	0.136	0.842	0.029	0.214	0.254	0.333
IU3	-0.073	0.848	0.171	0.222	0.189	0.37
IU4	0.201	0.726	0.199	0.234	0.203	0.266
IU5	0.053	0.879	0.144	0.26	0.239	0.306
OQ1	0.182	0.146	0.858	0.129	0.175	0.191
OQ2	0.198	0.122	0.815	0.222	0.239	0.267
OQ3	0.124	0.186	0.800	0.16	0.165	0.206
OQ4	0.237	0.139	0.778	0.185	0.26	0.212
OQ5	0.211	0.117	0.838	0.136	0.166	0.164
PEC1	0.177	0.263	0.231	0.846	0.251	0.212
PEC2	0.189	0.232	0.178	0.847	0.189	0.196
PEC3	0.084	0.178	0.185	0.792	0.137	0.212
PEC4	0.028	0.226	0.106	0.800	0.11	0.17
PEC5	0.058	0.212	0.105	0.790	0.144	0.126
PEU1	0.286	0.271	0.242	0.231	0.899	0.19
PEU2	0.137	0.267	0.17	0.172	0.837	0.116
PEU3	0.077	0.207	0.261	0.222	0.863	0.221
PEU4	0.219	0.19	0.239	0.169	0.910	0.179
PEU5	0.255	0.211	0.202	0.174	0.924	0.178
PU1	0.025	0.257	0.258	0.229	0.148	0.841
PU2	0.101	0.392	0.181	0.136	0.125	0.878

PU3	0.108	0.345	0.261	0.282	0.239	0.889
PU4	0.144	0.308	0.232	0.202	0.216	0.831
PU5	0.039	0.35	0.204	0.138	0.13	0.887

Tabel 5.5 Deskriminant Validity Berdasarkan Nilai AVE

Variabel	Kode Variabel	AVE
<i>Perception of external control,</i>	PEC	0.665
<i>Computer playfulness</i>	CP	0.659
<i>Output quality</i>	OQ	0.669
<i>Perceived usefulness</i>	PU	0.749
<i>Perceived ease of use</i>	PEU	0.787
<i>Intetation To Use</i>	IU	0.650

Average Variance Extracted (AVE) menggambarkan rata-rata varians atau diskriminan yang diekstrak pada setiap indikator, sehingga kemampuan masing-masing item dalam membagi pengukuran dengan yang lain dapat diketahui. Nilai $AVE > 0,5$ menunjukkan adanya convergent yang baik. [38]

Berdasarkan tabel 5.5 diatas menunjukkan bahwa nilai AVE untuk semua konstruk memiliki nilai $> 0,5$. Oleh karena itu tidak ada permasalahan validitas diskriminan pada model yang diuji. [38]

Tabel 5.6 Nilai Akar AVE

Variabel	<i>Computer playfulness</i>	<i>Intetation To Use</i>	<i>Output quality</i>	<i>Perception of external control</i>	<i>Perceived ease of use</i>	<i>Perceived usefulness</i>
<i>Computer playfulness</i>	0.812					
<i>Intetation To Use</i>	0.094	0.806				
<i>Output quality</i>	0.234	0.174	0.818			
<i>Perception of external control</i>	0.151	0.278	0.210	0.815		
<i>Perceived ease of use</i>	0.227	0.260	0.252	0.220	0.887	
<i>Perceived usefulness</i>	0.099	0.384	0.262	0.229	0.200	0.866

Dari tabel 5.6 untuk setiap angka yang diarsir adalah nilai akar AVE dari setiap konstruk. Dari tabel diatas terlihat bahwa nilai akar AVE masing-masing konstruk mempunyai nilai tertinggi pada setiap variabel laten yang diuji dari variabel laten lainnya, artinya bahwa setiap indikator pertanyaan mampu diprediksi dengan baik oleh masing-masing variabel laten dan angka yang tidak ditebalkan adalah nilai kolerasi antar konstruk dengan konstruk lainnya.

Jadi dapat disimpulkan dari hasil tabel 5.4, tabel 5.5 dan tabel 5.6 bahwa semua konstruk memenuhi kriteria validitas diskriminan.

5.4 PENGUKURAN STRUKTURAL MODEL

Pengujian struktural model adalah menguji hubungan antara konstruk/ variabel independen dengan konstruk/ variabel dependen. [36] Evaluasi model struktural pada SEM dengan PLS dilakukan dengan melakukan uji *R-squared* (R²) dan uji signifikansi melalui estimasi koefisien jalur. [39]

5.4.1 Uji R-Squared (R²)

R-squared (R²) atau *coefecient determinantiont* dapat diartikan sebagai pengaruh bersama yang seharusnya merupakan total dari masing-masing pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. [36] Kriteria nilai *R square* adalah: [40]

Jika nilai R² = 0,67 = Model adalah substansi (kuat)

Jika nilai R² = 0,33 = Model adalah moderate (sedang)

Jika nilai R² = 0,18 = Model adalah lemah (buruk)

Adapun hasil pengujian *R-squared* (R²) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

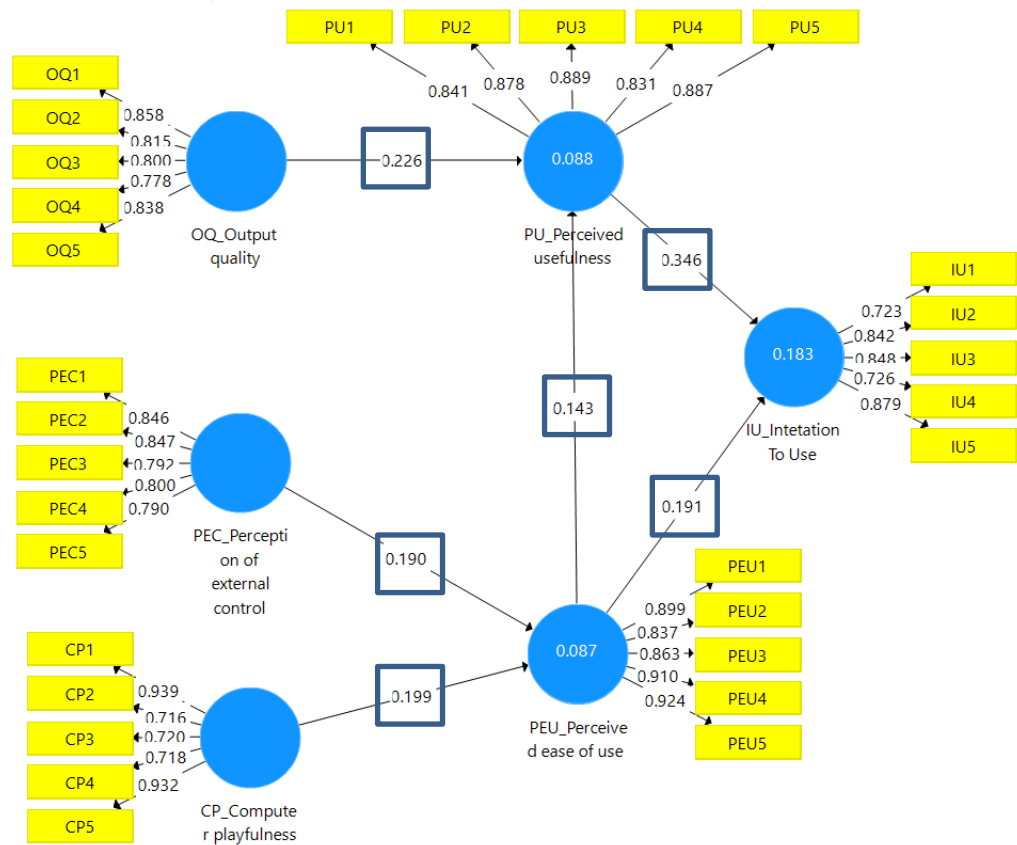
Tabel 5.7 Hasil Uji R-squared (R²)

Variabel	Kode Variabel	R-squared (R ²)	R-Squared Adjusted
<i>Perception of external control</i> (X1)	PEC	0	0
<i>Computer playfulness</i> (X2)	CP	0	0
<i>Output quality</i> (X3)	OQ	0	0
<i>Perceived usefulness</i> (X4)	PU	0.088	0.075
<i>Perceived ease of use</i> (X5)	PEU	0.087	0.075
<i>Intention To Use</i> (Y)	IU	0.183	0.172

Berdasarkan hasil pengujian *R-Square* (R²) pada tabel 5.7 diatas, maka *output* hasil analisa *bootstrapping* menunjukkan bahwa *R-square* untuk *Intention to Use* (Y) adalah sebesar 0,183 yang berarti mampu menjelaskan variable kepuasan pengguna sebesar 18.3% dan dapat dikatakan termasuk kategori lemah.

5.4.2 Pengujian Model Structural

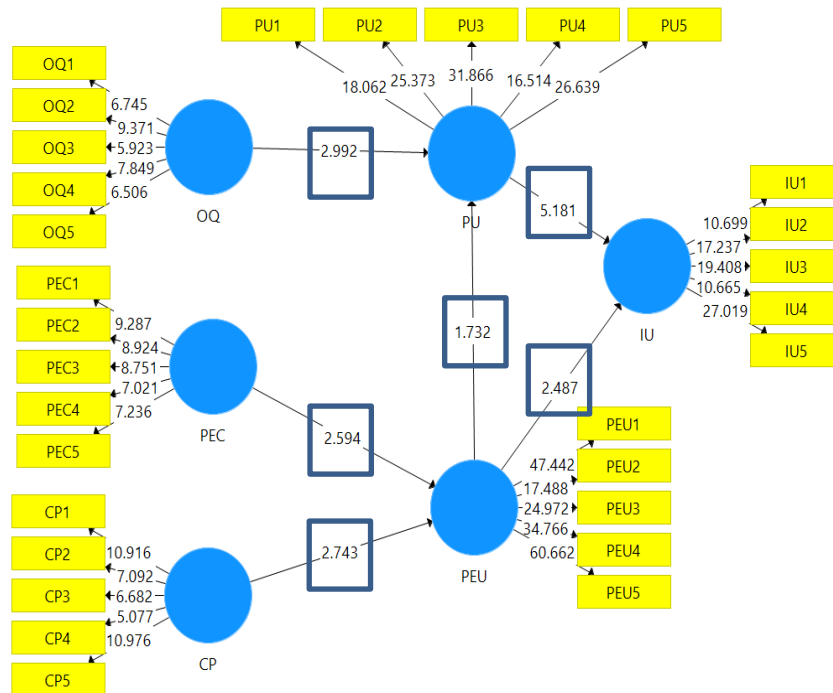
Berdasarkan nilai koefisien jalur, melihat seberapa besar pengaruh antarvariabel laten dengan perhitungan *bootstrapping*. Evaluasinya dilakukan dengan melihat kriteria nilai *R-Square* dan nilai signifikansi. *Bootstrapping* juga digunakan untuk melakukan pengujian hipotesis.



Gambar 5.5 Model Struktural *Bootstrapping*

5.4.3 Uji Koefisien Jalur

Uji koefisien jalur atau *path coefficient* dengan angka yang positif, mengindikasikan bahwa pengaruh antar variabel adalah searah dan jika semakin besar nilai *path coefficient* pada satu variabel independen terhadap variabel dependen, maka semakin kuat pula pengaruh antar variabel independen terhadap variabel dependen tersebut. [41] Hasil *path coefficient* pada penelitian ini dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 5.6 Hasil Path Coefficient

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat bahwa semua variabel memiliki pengaruh yang searah terhadap minat perilaku pengguna dalam menggunakan Aplikasi *Flip* khususnya layanan transaksi di Kota Jambi. Nilai *path coefficient* tertinggi ada pada variabel *perceived usefulness* terhadap variabel *Intention to Use* yaitu sebesar 0.346 dapat dilihat pada nilai yang dikotakin.

5.5 UJI HIPOTESIS

Pengujian hipotesis dilakukan dengan melihat nilai *T-statistic* yang merupakan hasil pengolahan data dengan menggunakan *software smart PLS* versi 3.0. Di mana nilai *T-statistics* dan nilai *Degree of Freedom* (DF) = Jumlah responden – Jumlah variabel = 150 – 6 = 144 akan digunakan untuk mencari nilai signifikan (*P-value*).

Selanjutnya melakukan pengujian nilai signifikan dan uji hipotesis dengan melihat *path coefficients*. Berdasarkan perhitungan *bootstrapping* untuk melihat signifikan hubungan antar konstruk yang ditunjukkan oleh nilai *T-Statistics*. *T-statistics* dikatakan valid apabila antar variable *T-Statistics* $\geq 1,96$. Indikator juga dapat dikatakan *valid* jika memiliki *P Value* $\leq 0,05$. Berikut nilai *T-Statistics*.

Tabel 5.8 T-Statistic Value

Hipotesis	Variabel	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values
H1	OQ -> PU	0.226	0.239	0.075	2.992	0.003
H2	PEC -> PEU	0.190	0.211	0.073	2.594	0.010
H3	CP -> PEU	0.199	0.204	0.072	2.743	0.006
H4	PEU -> PU	0.143	0.147	0.083	1.732	0.084
H5	PU -> IU	0.346	0.354	0.067	5.181	0.000
H6	PEU -> IU	0.191	0.191	0.077	2.487	0.013

Pada tabel 5.8 diatas merupakan tabel nilai t-statistik yang akan digunakan untuk melakukan uji hipotesis yang di peroleh dari *bootstrapping Smart PLS V.3*

Tabel 5.9 Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Variabel	T-Statistic	P-Value	Hasil
H1	OQ -> PU	2.992	0.003	Signifikan
H2	PEC -> PEU	2.594	0.010	Signifikan
H3	CP -> PEU	2.743	0.006	Signifikan
H4	PEU -> PU	1.732	0.084	Tidak Signifikan
H5	PU -> IU	5.181	0.000	Signifikan
H6	PEU -> IU	2.487	0.013	Signifikan

Hasil uji hipotesis yang diperoleh dengan mengkalkulasikan nilai t-statistik dengan nilai DF diperoleh bahwa hampir semua hipotesis yang di bangun bernilai signifikan yang dapat dilihat pada tabel 5.9 yaitu variabel *Output quality* terhadap

perceived usefulness (p-value 0.003), variabel *Perceptions of External Control* terhadap *perceived ease of use* (p-value 0.010), variabel *computer playfulness* terhadap *perceived ease of use* (p-value 0.006), variabel *perceived usefulness* terhadap *intention to use* (p-value 0.000), dan variabel *Perceived perceived usefulness* terhadap *intention to use* (p-value 0.013). Sedangkan hipotesis empat yaitu variabel variabel *Perceived ease of use* terhadap *perceived usefulness* tidak memiliki nilai signifikan atau p-value sebesar 0.084.

5.6 PEMBAHASAN

Adapun hasil hipotesis yang telah dilakukan di atas dapat di deskripsi ke dalam tabel di bawah ini agar dapat dilihat hasil dari hipotesis yang di ajukan sesuai apakah sesuai dengan hasil hipotesis akhir:

Tabel 10. Hasil Hipotesis

Hipotesis	Hipotesis Awal	Hasil Hipotesis
H1	<i>Output quality</i> berpengaruh positif terhadap <i>perceived usefulness</i>	Diterima
H2	<i>Perception of external control</i> berpengaruh positif terhadap <i>perceived ease of use</i>	Diterima
H3	<i>Computer playfulness</i> berpengaruh positif terhadap <i>perceived ease of use</i>	Diterima
H4	<i>Perceived ease of use</i> berpengaruh positif terhadap <i>perceived usefulness</i>	Tidak Diterima
H5	<i>Perceived usefulness</i> berpengaruh positif terhadap <i>intetation to use</i>	Diterima
H6	<i>Perceived ease of use</i> berpengaruh positif terhadap <i>intetation to use</i>	Diterima

5.6.1 Pembahasan Hipotesis 1

Dari hasil hipotesis 1, di mana ditemukan hubungan yang signifikan antara variabel *Output quality* berpengaruh positif terhadap *perceived usefulness* dengan nilai t-statistik sebesar 2.992 (>1.96) dan nilai p- value sebesar 0.003

(<0.05) menunjukkan bahwa *Output quality* berpengaruh positif signifikan terhadap *perceived usefulness*, maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis 1 didukung.

5.6.2 Pembahasan Hipotesis 2

Dari hasil hipotesis 2, di mana ditemukan hubungan yang signifikan antara variabel *Perception of external control* berpengaruh positif terhadap *perceived ease of use* dengan nilai t-statistik sebesar 2.594 (>1.96) dan nilai p- value sebesar 0.010 (<0.05) menunjukkan bahwa *Perception of external control* berpengaruh positif terhadap *perceived ease of use*, maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis 2 didukung.

5.6.3 Pembahasan Hipotesis 3

Dari hasil hipotesis 3, di mana ditemukan hubungan yang signifikan antara variabel *Computer playfulness* berpengaruh positif terhadap *perceived ease of use* dengan nilai t-statistik sebesar 2.743 (>1.96) dan nilai p-value sebesar 0.006 (<0.05) menunjukkan bahwa *Computer playfulness* berpengaruh positif terhadap *perceived ease of use*, maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis 3 didukung.

5.6.4 Pembahasan Hipotesis 4

Pengujian H4 pada *model structural* menyatakan bahwa *Perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *perceived usefulness*. Berdasarkan nilai *T-Statistic* konstruk adalah sebesar 1.732 (< 1,96) dan nilai *p values* yaitu 0.084 (> 0,05) menunjukkan bahwa *Perceived ease of use* berpengaruh tidak signifikan terhadap *perceived usefulness*, maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis 4 tidak didukung.

5.6.5 Pembahasan Hipotesis 5

Dari hasil hipotesis 5, di mana ditemukan hubungan yang signifikan antara variabel *Perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *intention to use* dengan nilai t-statistik sebesar 5.181 (>1.96) dan nilai p-value sebesar 0.000 (<0.05) menunjukkan bahwa *Perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap *intention to use*, maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis 5 didukung.

5.6.6 Pembahasan Hipotesis 6

Dari hasil hipotesis 6, di mana ditemukan hubungan yang signifikan antara variabel *Perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *intention to use* dengan nilai t-statistik sebesar 2.487 (>1.96) dan nilai p-value sebesar 0.013 (<0.05) menunjukkan bahwa *Perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap *intention to use*, maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis 6 didukung.