

**PENGALAMAN PENGGUNAAN APLIKASI INVESTASI
BIBIT MENGGUNAKAN MODEL UTAUT (UNIFIED
THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY)
PADA LINTAS GENERASI**

SKRIPSI

**Skrripsi ini Disusun untuk Memenuhi Syarat Memeroleh
Gelar Sarjana Manajemen**



**LOUIS NATALIA
NIP : 112110040**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS MA CHUNG
MALANG
2025**

**PENGALAMAN PENGGUNAAN APLIKASI INVESTASI
BIBIT MENGGUNAKAN MODEL UTAUT (UNIFIED
THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY)
PADA LINTAS GENERASI**

SKRIPSI

**Skrripsi ini Disusun untuk Memenuhi Syarat Memeroleh
Gelar Sarjana Manajemen**



**LOUIS NATALIA
NIP : 112110040**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS MA CHUNG
MALANG
2025**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

PENGALAMAN PENGGUNAAN APLIKASI INVESTASI BIBIT MENGGUNAKAN MODEL UTAUT (UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY) PADA LINTAS GENERASI

yang dipersiapkan dan telah disusun oleh:

Nama : Louis Natalia
NIM : 112110040
Program Studi : Manajemen

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Ma Chung, pada tanggal 21 Juli 2025 dan memenuhi syarat untuk diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Manajemen Strata Satu (S1).

Dosen Pembimbing I

Prof. Dr. Anna Triwijayati, S.E.,M.Si.
NIP. 20070072

Dosen Pengaji I

Prof. Dr. Pieter Sahertian, M.Si.
NIP. 20240020

Dosen Pengaji II

Catharina Aprillia Hellyani, S.E, M.M.
NIP. 20190013

Mengesahkan.

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis



Tarsisius Renald Suganda, S.E., M.Si. Ph.D., CRA., CIC.
NIP. 20080021

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang berjudul "Pengalaman Penggunaan Aplikasi Investasi Bibit Menggunakan Model UTAUT (Unified Theory Of Acceptance and Use of Technology) Pada Lintas Generasi" merupakan hasil karya pemikiran orisinal saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari karya yang telah dipublikasikan pihak lain. Setiap bagian yang mengutip atau merujuk sumber eksternal telah diberi referensi sesuai kaidah akademik, baik secara parsial maupun utuh. Seluruh sumber, baik berupa kutipan langsung maupun tidak langsung, telah dicantumkan dengan akurat.

Pernyataan ini dibuat dengan sejujur-jujurnya. Apabila ditemukan adanya kekeliruan di kemudian hari, saya siap menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Malang, 21 Juli 2025



Louis Natalia

NIM. 112110040

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya yang melimpah, sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengalaman Penggunaan Aplikasi Investasi Bibit Menggunakan Model UTAUT (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology) Pada Lintas Generasi”.

Skripsi ini disusun dan diajukan sebagai syarat untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan kegiatan magang bagi Mahasiswa dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Ma Chung. Selain itu, penulisan skripsi ini bertujuan untuk memberikan wawasan baru kepada pembaca mengenai Pengalaman Penggunaan di Lintas Generasi pada Aplikasi Investasi Bibit menggunakan Model UTAUT.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan guna penyempurnaan di kemudian hari. Dalam proses penyusunan skripsi ini, Penulis telah memperoleh banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Atas dasar itu, pernyataan terima kasih yang tulus disampaikan kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Ir. Stefanus Yufra Menahen Taneo, M.S.,M.Sc.** selaku Rektor Universitas Ma Chung Malang.
2. Bapak **Tarsisius Renald Suganda, S.E., M.Si. Ph.D., CRA., CIC.** selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Ma Chung Malang.
3. Bapak **Uki Yonda Asepta, SE., M.M.** selaku Kepala Program Studi Manajemen Universitas Ma Chung Malang.
4. Ibu **Prof. Dr. Anna Triwijayati, S.E.,M.Si.**, selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membimbing, memberikan pengarahan, dan memberikan dorongan dalam menyusun skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
5. Bapak **Prof. Dr. Pieter Sahertian, M.Si.** selaku Dosen Penguji I.
6. Ibu **Catharina Aprillia Hellyani, S.E, M.M.** selaku Dosen Penguji II.

7. Bapak **Dr. Felik Sad Windu Wisnu Broto, S.S., M.Hum**, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang juga memberikan masukan serta dukungan dalam penyusunan laporan ini.
8. Keluarga dan para sahabat yang telah memberikan doa, dukungan, dan perhatian bagi Penulis selama berkuliah di Universitas Ma Chung.

Akhir kata, semoga hasil penelitian dalam skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi Penulis khususnya dan para pembaca pada umumnya. Penulis secara sadar menyatakan bahwa karya ilmiah ini masih memiliki berbagai keterbatasan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, segala bentuk masukan konstruktif dan saran perbaikan akan diterima dengan penuh syukur.



Malang, 21 Juli 2025



UNIVERSITAS
MA CHUNG
Louis Natalia
NIM. 112110040

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademika Universitas Ma Chung, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Louis Natalia

NIM : 112110040

Program Studi : Manajemen

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, Penulis dengan ini menyetujui pemberian **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** kepada Universitas Ma Chung atas karya ilmiah yang berjudul:

“Pengalaman Penggunaan Aplikasi Investasi Bibit Menggunakan Model UTAUT (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology) Pada Lintas Generasi” Termasuk semua perangkat pendukung (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Ma Chung berwenang untuk menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam basis data, merawat, dan memublikasikan karya ilmiah ini dengan tetap menyebutkan nama Penulis sebagai pemegang Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Dibuat di : Malang

Pada tanggal : 21 Juli 2025

Yang Menvatakan,



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman penggunaan aplikasi investasi Bibit dengan menggunakan model UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology), serta menganalisis peran moderasi lintas generasi terhadap niat penggunaan (behavioral intention). Latar belakang penelitian didasarkan pada meningkatnya minat masyarakat terhadap investasi digital, khususnya di kalangan generasi muda yang akrab dengan teknologi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei dan pengolahan data menggunakan Structural Equation Modeling (SEM). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating condition* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention* dalam penggunaan aplikasi Bibit. Selain itu, variabel generasi terbukti memoderasi hubungan antara *performance expectancy*, *effort expectancy*, dan *social influence* terhadap *behavioral intention*, namun tidak pada hubungan dengan *facilitating condition*. Temuan ini menunjukkan bahwa persepsi terhadap kinerja, kemudahan penggunaan, serta pengaruh sosial memiliki peran yang berbeda tergantung pada karakteristik generasi pengguna. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa pengembangan dan strategi pemasaran aplikasi investasi perlu mempertimbangkan faktor-faktor UTAUT dan karakteristik demografis pengguna.

Kata Kunci: UTAUT, Aplikasi Bibit, *Behavioral Intention*, Lintas Generasi, Investasi Digital

UNIVERSITAS
MA CHUNG

ABSTRACT

This study aims to understand the user experience of the Bibit investment application using the *UTAUT* (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) model, and to analyze the moderating role of cross Generational on *behavioral intention*. The background of this research is based on the growing public interest in digital investment, particularly among younger generations who are familiar with technology. This research employs a quantitative approach using survey methods and data analysis through Structural Equation Modeling (SEM). The results show that *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, and *facilitating conditions* have a positive and significant effect on *behavioral intention* in using the Bibit application. Furthermore, the generational variable was found to moderate the relationships between *performance expectancy*, *effort expectancy*, and *social influence* with *behavioral intention*, but not the relationship with *facilitating conditions*. These findings suggest that perceptions of performance, ease of use, and social influence play different roles depending on generational characteristics. This study implies that the development and marketing strategies of investment applications should consider *UTAUT* factors and the demographic characteristics of users.

Keywords: *UTAUT*, *Bibit Application*, *Behavioral Intention*, *Across Generations*, *Digital Investment*

UNIVERSITAS
MA CHUNG

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR RUMUS.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	12
1.3 Tujuan Penelitian	13
1.4 Manfaat Penelitian	13
BAB II LANDASAN TEORI	15
2.1 <i>Financial Technology (FinTech)</i>	15
2.2 Aplikasi Investasi (Bibit)	17
2.3 Model Umum Adopsi Teknologi.....	20
2.3.1 <i>Theory of Reasoned Action (TRA).....</i>	20
2.3.2 <i>Theory of Planned Behavior (TPB)</i>	21
2.3.3 <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	22
2.4 UTAUT (<i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i>)	23
2.5 Konsep Generasi	27
2.6 Penelitian Terdahulu	31
2.7 Hipotesis Penelitian.....	34
2.8 Model Penelitian.....	35

2.9	Kerangka Berfikir	39
BAB III METODE PENELITIAN		40
3.1	Jenis Penelitian	40
3.2	Variabel Penelitian	41
3.3	Definisi Operasional Variabel	42
3.4	Populasi dan Sampel	44
3.5	Teknik Sampling	47
3.6	Data dan Sumber Data	47
3.7	Teknik Pengumpulan Data	48
3.8	SEM (<i>Structural Equation Modeling</i>)	49
3.8.1	<i>Partial Least Square – Structural Equation Modeling (PLS SEM)</i>	50
3.9	Teknik Analisis Data	50
3.9.1	Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>)	51
3.9.2	Model Struktural (<i>Inner Model</i>)	52
3.9.3	F-Square	53
3.9.4	Pengujian Hipotesis	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		55
4.1	Identitas Responden	55
4.1.1	Jenis Kelamin	55
4.1.2	Pekerjaan	56
4.1.3	Usia	58
4.1.4	Jabatan	59
4.2	Analisis Deskriptif	60
4.3	Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>)	69
4.3.1	Pengujian Validitas (<i>Convergent Validity</i>)	69
4.3.2	Pengujian Validitas Diskriminan (<i>Discriminat Validity</i>)	72
4.3.3	Pengujian Reliabilitas	75
4.4	Model Struktural (<i>Inner Model</i>)	76
4.4.1	R-Square	76
4.4.2	Q-Square	78
4.4.3	F-Square	79

4.5 Pengujian Hipotesis.....	81
4.5.1 Pengaruh Langsung	81
4.5.2 Pengaruh Moderasi.....	83
4.6 Pembahasan.....	86
4.6.1 Pengaruh <i>Performance Expectancy</i> Terhadap <i>Behavioral Intention</i> .	86
4.6.2 Pengaruh <i>Effort Expectancy</i> Terhadap <i>Behavioral Intention</i>	87
4.6.3 Pengaruh <i>Social influence</i> Terhadap <i>Behavioral Intention</i>	88
4.6.4 Pengaruh <i>Facilitating Condition</i> Terhadap <i>Behavioral Intention</i>	89
4.6.5 Pengaruh Lintas Generasi Dalam Memoderasi <i>Performance</i> <i>Expectancy</i> Terhadap <i>Behavioral Intention</i>	90
4.6.6 Pengaruh Lintas Generasi Dalam Memoderasi <i>Effort Expectancy</i> Terhadap <i>Behavioral Intention</i>	91
4.6.7 Pengaruh Lintas Generasi Dalam Memoderasi <i>Social influence</i> Terhadap <i>Behavioral Intention</i>	92
4.6.8 Pengaruh Lintas Generasi Dalam Memoderasi <i>Facilitating Condition</i> Terhadap <i>Behavioral Intention</i>	93
4.7 Implikasi Penelitian	95
4.7.1 Implikasi Praktis	95
4.7.2 Implikasi Teoritis	96
BAB V PENUTUP	97
5.1 Kesimpulan	97
5.2 Keterbatasan Penelitian	98
5.3 Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	108

DAFTAR TABEL

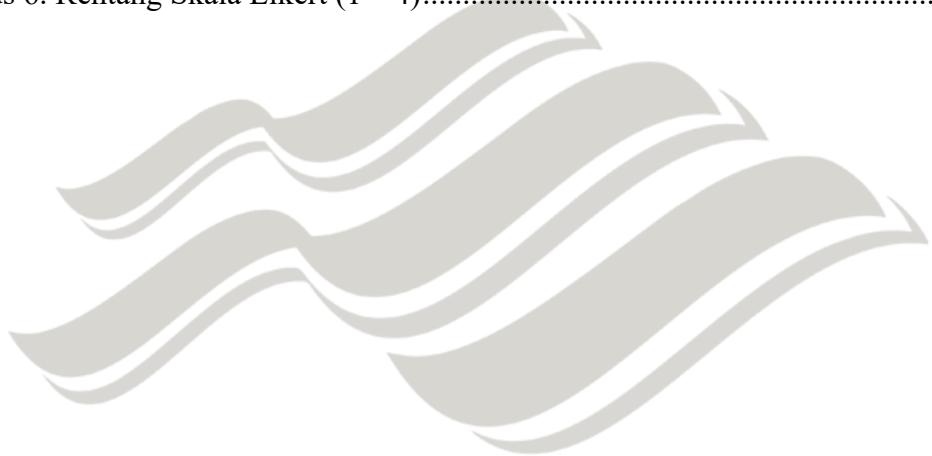
Tabel 1. Perbandingan Beberapa Aplikasi Investasi Reksa Dana.....	5
Tabel 2. Definisi Operasional Variabel.....	43
Tabel 3. Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin	46
Tabel 4. Jenis kelamin responden	55
Tabel 5. Pekerjaan Responden	56
Tabel 6. Usia Responden.....	58
Tabel 7. Pendapatan Responden	59
Tabel 8. Statistik Deskriptif <i>Performance Expectancy</i>	61
Tabel 9. Statistik Deskriptif <i>Effort Expectancy</i>	62
Tabel 10. Statistik Deskriptif <i>Social Influence</i>	64
Tabel 11. Statistik Deskriptif <i>Facilitating Condition</i>	65
Tabel 12. Statistik Deskriptif <i>Behavioral Intention</i>	66
Tabel 13. Statistik Deskriptif Generasi	68
Tabel 14. Pengujian Validitas	70
Tabel 15. Pengujian Validitas Diskriminan	73
Tabel 16. <i>Fornell-Larcker Criterion</i> antara Variabel	73
Tabel 17. Hasil <i>Cross Loading</i>	74
Tabel 18. Pengujian Reliabilitas	76
Tabel 19. Nilai R Square	78
Tabel 20. Nilai Q-Square	79
Tabel 21. Nilai F-Square	79
Tabel 22. Pengujian Hipotesis Pengaruh Langsung.....	81
Tabel 23. Pengujian Hipotesis Pengaruh Tidak Langsung	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pertumbuhan Investor Pasar Modal	3
Gambar 2. Hasil Survei Startup Investasi Paling Dikenal Masyarakat.....	4
Gambar 3. Demografi Investor Individu.....	9
Gambar 4. Screeenshot Aplikasi Bibit	19
Gambar 5. Model <i>Theory of Reasoned Action</i> (TRA)	20
Gambar 6. Model <i>Theory of Planned Behavior</i> (TPB).....	21
Gambar 7. Model <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM)	22
Gambar 8. Model UTAUT (<i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i>).....	23
Gambar 9. Pertimbangan Investor Sebelum Investasi	29
Gambar 10. Tujuan Investasi Berdasarkan Generasi (dalam persen).....	30
Gambar 11. Pilihan Investasi Berdasarkan Generasi (dalam persen)	31
Gambar 12. Model Penelitian	35
Gambar 13. Kerangka Teoritis	39
Gambar 14. Persentase Penduduk Indonesia Menurut Generasi	45
Gambar 15. <i>Pie Chart</i> Jenis Kelamin Responden.....	56
Gambar 16. <i>Pie Chart</i> pekerjaan responden	57
Gambar 17. <i>Pie Chart</i> usia responden	59
Gambar 18. <i>Pie Chart</i> pendapatan responden.....	60
Gambar 19. Model Struktural <i>Outer Model</i>	72
Gambar 20. Model Struktural <i>Inner Model</i>	77

DAFTAR RUMUS

Rumus 1. Rentang Skala Likert (1 – 4).....	61
Rumus 2. Rentang Skala Likert (1 – 4).....	63
Rumus 3. Rentang Skala Likert (1 – 4).....	64
Rumus 4. Rentang Skala Likert (1 – 4).....	65
Rumus 5. Rentang Skala Likert (1 – 4).....	67
Rumus 6. Rentang Skala Likert (1 – 4).....	68



UNIVERSITAS
MA CHUNG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian.....108



UNIVERSITAS
MA CHUNG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di Indonesia saat ini sedang mengalami kemajuan yang sangat pesat dari hari ke hari. Hampir seluruh aktivitas manusia kini telah terkoneksi melalui jaringan internet, sementara berbagai inovasi berbasis digital terus dikembangkan guna memfasilitasi pemenuhan kebutuhan serta penyelenggaraan kegiatan sehari-hari. Menurut Dewan Riset Nasional (2018) Inovasi dapat diartikan secara langsung sebagai penerapan yang memiliki solusi lebih efektif untuk memenuhi setiap kebutuhan masyarakat, dan pasar yang sudah ada. Kehadiran internet memberikan berbagai kemudahan bagi manusia, mulai dari memperlancar komunikasi, memperluas wawasan, mempermudah kegiatan bisnis, menyederhanakan proses transaksi, hingga memfasilitasi pencarian informasi.

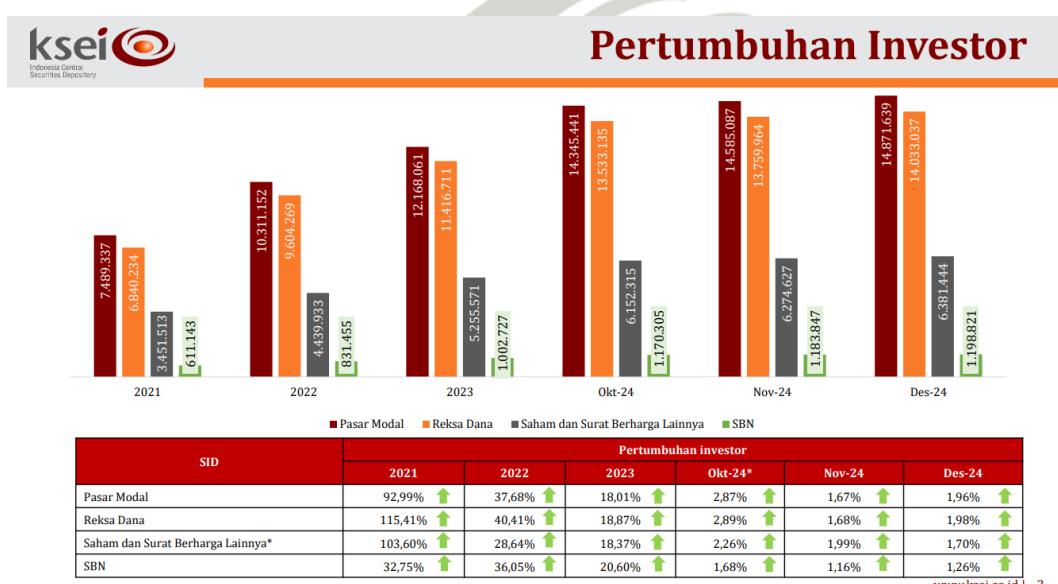
Kemajuan teknologi informasi membawa pengaruh signifikan ke berbagai sektor. Salah satu sektor yang turut merasakan dampaknya adalah bidang finansial atau keuangan. Berbagai contoh dapat diamati, mulai dari sistem pembayaran berbasis digital, skema pinjaman P2P (*peer-to-peer*), platform investasi berbasis online, hingga beragam pelayanan FinTech lainnya yang berbasis teknologi. Menurut Aswirah, Arfah, dan Alam (2024) FinTech (*Financial Technology*) kini telah menjadi sumber kekuatan pendorong utama dalam evolusi sektor keuangan global, termasuk di Indonesia. Dengan kata lain, kemunculan

Financial Technology (FinTech) menjadi salah satu bukti nyata perkembangan teknologi dalam sektor keuangan.

Aswirah et al. (2024) juga menjelaskan berkat adanya sistem FinTech, perkembangan keuangan di negara Indonesia yang telah mengalami peningkatan penetrasi dalam internet dan penggunaan pada perangkat mobile, yang sangat memungkinkan masyarakat Indonesia di daerah desa yang terpencil sekalipun untuk mengakses pelayanan keuangan. Menurut Arner, Barberis, dan Buckley (2015) kemudahan layanan keuangan yang disediakan oleh teknologi dalam sektor keuangan, mendorong banyak orang untuk memanfaatkannya secara optimal. Salah satunya melalui pengelolaan dan pengembangan dana menggunakan platform FinTech.

Financial Technology mencakup beragam inovasi, seperti pembayaran digital, pinjaman daring, investasi berbasis digital, dan asuransi digital, yang menawarkan kemudahan akses serta tingkat efisiensi yang lebih tinggi dibandingkan dengan layanan tradisional (Arner et al. 2015). Salah satu kontribusi *Financial Technology* yang populer dan inovatif adalah hadirnya aplikasi untuk perdagangan saham. Aswirah et al. (2024) juga menjelaskan bahwa investor harus mendatangi kantor perusahaan bursa secara langsung untuk melakukan transaksi jual beli saham, namun kini semua proses tersebut dapat dilakukan dengan mudah melalui aplikasi di perangkat digital. Melalui inovasi fintech, perdagangan saham kini dapat diakses dengan mudah di mana saja, menjangkau lebih banyak masyarakat tanpa terbatas oleh lokasi atau waktu.

Menurut Permata dan Ghoni (2019) peran pasar modal sebagai sumber pendanaan perusahaan yang berimplikasi bagi perekonomian negara bukan hanya sekedar alternatif tetapi sudah mampu menjadi sumber pendanaan utama. Meskipun demikian pasar modal saat ini menjadi perhatian dari banyak pihak, terutama kalangan masyarakat bisnis. Hal tersebut terlihat dari pertumbuhan signifikan jumlah investor domestik baru, yang disertai dengan peningkatan aktivitas perdagangan saham dalam beberapa tahun terakhir.



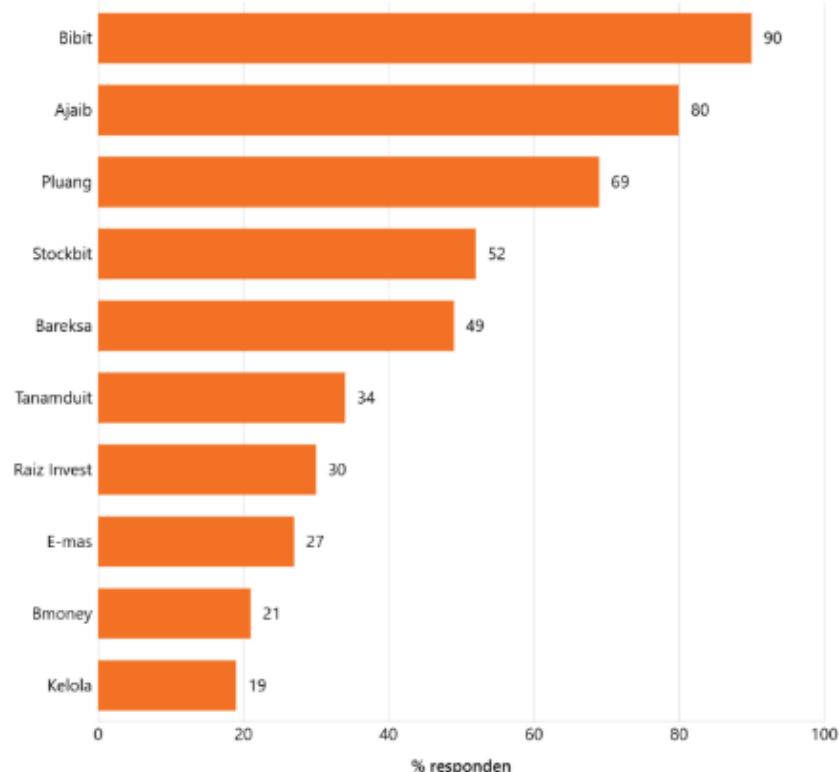
Gambar 1.Pertumbuhan Investor Pasar Modal
Sumber: Kustodian Sentral Efek Indonesia (KSEI) (2024)

Berdasarkan Data Statistik Pasar Modal yang tercantum dalam Gambar 1 dari Kustodian Sentral Efek Indonesia (KSEI), terlihat pertumbuhan signifikan jumlah investor di berbagai instrumen investasi selama periode 2021 hingga Desember 2024. Peningkatan ini diamati pada empat kategori utama: Pasar Modal, Reksa Dana, Saham dan Surat Berharga Lainnya, serta Surat Berharga Negara (SBN). Dengan Pasar Modal mencapai 14,871,639 investor dan Reksa Dana mencapai 14,038,307 investor pada Desember 2024. Saham dan Surat Berharga

Lainnya serta SBN juga mengalami peningkatan, meskipun dengan angka yang lebih kecil. Persentase pertumbuhan tertinggi terjadi pada 2021, terutama untuk Reksa Dana (115,41%), sementara di 2024 laju pertumbuhan melambat di semua jenis investasi. Data ini menunjukkan tren peningkatan minat investasi yang stabil, dengan Pasar Modal dan Reksa Dana sebagai pilihan dominan.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan sebelumnya, menunjukkan peningkatan kesadaran masyarakat akan pentingnya investasi dan kemudahan akses yang disediakan oleh *technology finansial* (FinTech). Menurut Mandira dan Arnata (2023) aplikasi investasi menjadi salah satu terobosan baru adanya kemajuan teknologi di bidang transaksi keuangan.

Startup Investasi Paling Dikenal Masyarakat (2022)



Gambar 2. Hasil Survei Startup Investasi Paling Dikenal Masyarakat
Sumber: Dailysocial.id (2022)

Di Indonesia aplikasi investasi sangat beragam. Berdasarkan dari hasil survei yang dilakukan *DailySocial* dan Populix (2022) terlihat bahwa Bibit merupakan aplikasi dalam investasi yang paling dikenal masyarakat, dengan persentase pengenalan mencapai 90% dari berbagai kota di Indonesia (Nabila, 2020). Adapun dapat dibuktikan juga dengan jumlah unduhan yang melebihi 10.000.000 kali di *Google Play Store*, Bibit menjadi aplikasi investasi reksa dana dengan tingkat pengunduhan dan rating tertinggi dibandingkan *platform* serupa lainnya seperti yang disajikan pada Tabel 1²

Tabel 1. Perbandingan Beberapa Aplikasi Investasi Reksa Dana

Nama Aplikasi	Tahun Rilis	Jumlah Unduhan	Jumlah Penilaian/Ulasan	Rating
Bibit	2019	>10.000.000	271.000	4,8
Bareksa	2018	>1.000.000	33.900	4,2
Ajaib	2019	>5.000.000	132.000	4,0
IPOT	2020	>1.000.000	51.500	3,6
TanamDuit	2018	>100.000	3.970	4,0
SayaKaya	2021	>100.000	694	4,1

Sumber: *Google Play Store*, (2024)

Aplikasi investasi seperti Bibit telah menjadi pilihan populer di Indonesia karena kemudahannya dalam membantu pengguna berinvestasi secara digital. Menurut Angie Anandita Tjhatra, *Head of Digital Marketing* Bibit, dalam acara *Google APAC Finance Summit* 2022 yang digelar secara virtual pada Jumat, 1 April 2022, ia mengungkapkan bahwa mayoritas pengguna Bibit berasal dari kalangan investor pemula, termasuk pelajar, ibu rumah tangga, pekerja kantoran, serta orang tua muda berusia 18-35 tahun. Praditya dan Maisara (2024) juga menyampaikan dalam melakukan investasi menjadi daya tarik tersendiri bagi generasi milenial yang didominasi oleh mahasiswa. Menurut Sitinjak (2019) pengguna yang memulai berinvestasi saham pada saat memasuki dunia kerja adalah

generasi X yang berada diantara *Baby Boomer* dengan Millenial sekitar umur 42 s.d. 64 tahun. Singkatnya adopsi teknologi keuangan khususnya pada aplikasi Bibit telah membuka akses yang lebih luas untuk investasi, meski dengan tantangan dalam penyesuaian bagi kelompok usia yang lebih tua.

Meskipun Bibit telah mempermudah akses terhadap investasi, tantangan seperti stabilitas sistem dan pengalaman pengguna yang optimal tetap menjadi perhatian (Yosefanita, Hanggara, & Rokhmawati, 2022). Sejumlah keluhan yang muncul di *platform* ulasan pada laman *Play Store* (2024), menunjukkan bahwa gangguan teknis dalam transaksi masih terjadi, terutama ketika pengguna menghadapi kendala sinyal atau sistem yang tidak responsif saat dibutuhkan, sehingga menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana ekspektasi pengguna terhadap performa dan kemudahan aplikasi dapat berpengaruh terhadap keputusan mereka dalam menggunakan layanan investasi digital, faktor apa yang mempengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan layanan aplikasi reksa dana Bibit.

Dalam survei yang dilakukan Wulandari dan Diatmika (2024) mengenai pengguna aplikasi investasi reksa dana Bibit terhadap 38 mahasiswa di Universitas Pendidikan Ganesha, diketahui bahwa 22 mahasiswa belum pernah menggunakan aplikasi Bibit, jumlah ini lebih besar dibandingkan mahasiswa yang sudah menggunakan aplikasi Bibit, serta ketidakpercayaan terhadap sistem investasi online. Sementara itu, 16 mahasiswa yang telah menggunakan aplikasi Bibit

menyatakan ketertarikan mereka didorong oleh potensi *return* investasi serta rekomendasi dari orang-orang di sekitar mereka.

Berdasarkan survei tersebut, Vinnik (2017) mengemukakan beberapa teori dan model adopsi teknologi yang dapat digunakan untuk memahami, membedakan, dan menjelaskan teori-teori yang mendasari adopsi teknologi, baik yang memengaruhi penerapan teknologi di masa lalu, sekarang, maupun di masa depan. Terdapat 4 model penerimaan adopsi yaitu *Theory of Reasoned Action* (TRA), *Theory of Planned Behavior* (TPB), *Technology Acceptance Model* (TAM), dan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT).“

Menurut Davis et al. (1989) dalam penelitian adopsi TRA sering digunakan sebagai model mediasi dampak yang tidak dapat dikontrol dan dapat dikontrol variabel pada perilaku pengguna untuk menjelaskan bagaimana variabel internal psikologis mempengaruhi variabel eksternal dan penerimaan pengguna. Menurut Harrison, Mykytyn, dan Riemenschneider (1997, sebagaimana dikutip dalam Vinnik, 2017) dalam model TPB relevan diterapkan dan diuji untuk menjelaskan keputusan eksekutif bisnis kecil untuk mengadopsi teknologi informasi. Dalam penelitian Mathieson (1991) yang bertujuan untuk membandingkan model TAM dan TPB, ditunjukan bahwa model TAM lebih baik dalam menjelaskan sikap seseorang terhadap penggunaan sistem informasi dibandingkan TPB. Namun, TPB lebih unggul dalam mengidentifikasi faktor-faktor spesifik yang memengaruhi penerimaan teknologi, termasuk hambatan dan hasil yang mungkin muncul. TPB

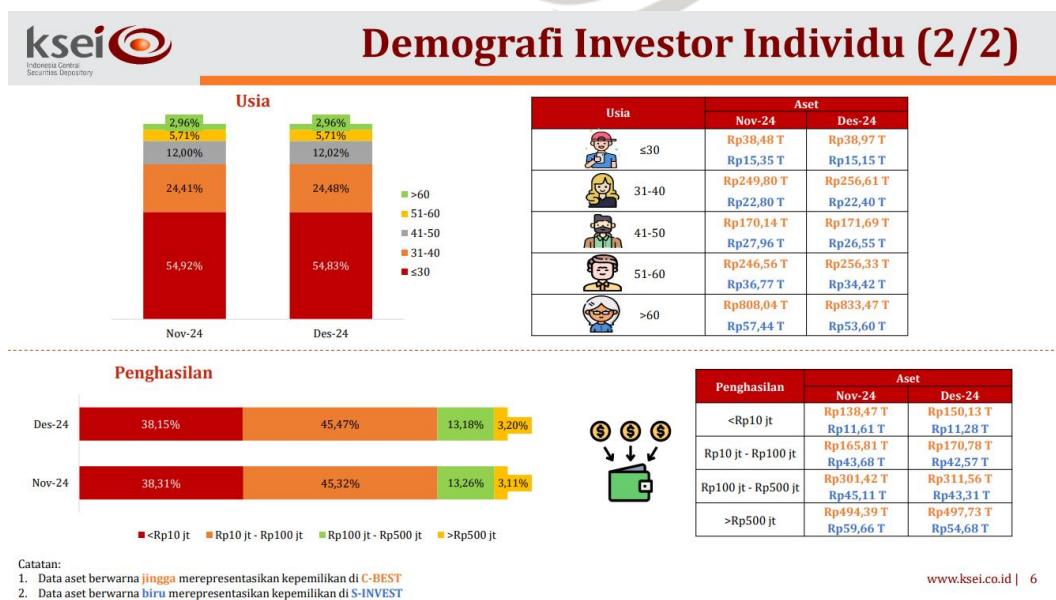
membantu memahami alasan di balik kesulitan penggunaan suatu sistem, yang tidak selalu dapat dijelaskan oleh TAM.

Menurut Venkatesh, Morris, dan Davis (2016) UTAUT adalah model holistik yang mampu menjelaskan sebanyak 70% variasi dalam niat perilaku yang jauh lebih besar. Model UTAUT dianggap mampu memberikan penjelasan yang lebih komprehensif dan akurat, dengan tingkat keberhasilan hingga 70% dalam menggambarkan faktor-faktor yang memengaruhi niat seseorang untuk menggunakan teknologi, menjadikannya lebih unggul dibandingkan delapan teori lainnya (Venkatesh, Xu, & Thong, 2016). Berkaitan dengan ini, Vinnik (2017) juga menjelaskan bahwa "Model UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) bekerja dengan baik dalam mendefinisikan dan mengartikulasikan bagian-bagiannya, sehingga menawarkan kerangka kerja yang luas untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi".

Penjelasan model dan teori UTAUT Venkatesh et al. (2016) memiliki empat faktor utama yang mempengaruhi niat perilaku pengguna menggunakan teknologi yaitu seberapa baik teknologi dapat memenuhi kebutuhan pengguna (harapan kinerja), seberapa mudah teknologi digunakan (harapan upaya), pengaruh orang lain terhadap keputusan untuk menggunakan teknologi (pengaruh sosial) dan faktor pendukung yang mempermudah penggunaan teknologi (kondisi yang memfasilitasi). Venkatesh et al. (2003) juga menyebutkan model ini mencakup banyak efek lainnya yang menentukan pengaruh utama terhadap niat perilaku. Jenis kelamin (*Gender*), Usia (*Age*), Pengalaman (*Experience*), dan Kesukarelaan

Penggunaan (*Voluntariness of Use*) sebagai faktor moderasi, yang dapat mempengaruhi hubungan antara faktor-faktor utama dengan niat pengguna dalam mengadopsi aplikasi investasi.

Menurut Minton dan Schneider (1985) hubungan antara ekspetasi kinerja dan niat akan dimoderasi oleh jenis kelamin dan usia. Venkatesh et al. (2016) dalam penelitian lain menyatakan bahwa ekspetasi usaha diperkirakan jenis kelamin, usia, dan pengalaman akan saling bekerja sama. Menurut Rhodes (1983) "hubungan pengaruh sosial akan cenderung meningkat seiring bertambahnya usia, ini menunjukkan bahwa pekerja yang lebih tua lebih cenderung dipengaruhi oleh faktor sosial dalam pengambilan keputusan mereka". Morris dan Venkatesh (2000) menjelaskan kondisi pendukung ketika dimoderasi oleh pengalaman dan usia, akan memiliki pengaruh yang signifikan.



Gambar 3. Demografi Investor Individu
Sumber: Kustodian Sentral Efek Indonesia (KSEI) (2024)

Sejalan dengan itu data dari Kustodian Sentral Efek Indonesia pada Gambar 3. menunjukkan demografi investor individu juga berdasarkan usia yang dijelaskan

berdasarkan penghasilan periode November dan Desember 2024. Berdasarkan usia, mayoritas investor adalah usia di bawah 30 tahun (54,83%), diikuti oleh usia 31–40 tahun (24,48%). Investor berusia di atas 60 tahun memiliki porsi paling kecil (2,96%). Dari segi aset, kelompok usia di bawah 30 tahun memiliki aset senilai Rp39,97 triliun, sementara kelompok usia 31–40 tahun memiliki aset Rp125,61 triliun. Berdasarkan penghasilan, investor dengan penghasilan di bawah Rp10 juta mendominasi (38,15%), diikuti penghasilan Rp10 juta–Rp100 juta (45,47%). Dari segi aset, kelompok dengan penghasilan Rp100 juta–Rp500 juta memiliki aset tertinggi, yakni Rp311,56 triliun. Dengan demikian ini menunjukkan adanya perbedaan karakteristik investasi antar generasi. Hal ini penting karena setiap generasi memiliki pendekatan dan harapan yang berbeda terhadap teknologi, yang pada gilirannya dapat memengaruhi keputusan investasi mereka (Oblinger, 2005).

Menurut Wati, Mundin, dan Soma (2024) Generasi X dikenal lebih memprioritaskan ketersediaan sistem, responsivitas dan cenderung memprioritaskan keamanan dan keandalan dalam penggunaan aplikasi, sehingga lebih suka menggunakan aplikasi investasi yang menawarkan transparansi dan perlindungan data. Sedangkan Generasi Y atau milenial, yang tumbuh bersama dengan perkembangan internet, lebih memfokuskan pada pengalaman pengguna yang inovatif dan layanan yang dapat memenuhi kebutuhan mereka yang dinamis (Damayanti et al., 2021). Sementara itu, menurut Sitinjak (2019) Generasi Z, yang dibesarkan di era teknologi yang lebih canggih, lebih memprioritaskan layanan yang dapat memenuhi

kebutuhan, sehingga menginginkan fitur interaktif dan gamifikasi yang dapat membuat pengalaman investasi lebih menarik dan menyenangkan.

Dengan menerapkan model UTAUT, dapat diidentifikasi faktor *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions* dapat dipengaruhi oleh variabel moderasi yang mendorong adopsi aplikasi investasi di kalangan berbagai generasi, serta memahami bagaimana masing-masing faktor ini berinteraksi dalam penggunaan aplikasi investasi. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model UTAUT telah berhasil digunakan untuk menganalisis penerimaan, dan penggunaan teknologi di dalam berbagai konteks. Dalam penelitiannya Hidayat, Aini, dan Fetrina (2020) menemukan bahwa *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions*, berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Namun, *Performance Expectancy*, tidak berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Akan tetapi Vinnik (2017) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa *Performance Expectancy*, memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention* pengguna untuk mengadopsi aplikasi seluler. Dalam penelitian lain oleh Sirait (2024) variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Meskipun begitu dalam penelitian Amany dan Indrayani (2024) *Performance Expectancy*, dan *Social Influence*, berpengaruh langsung pada *Behavioral Intention*, yang kemudian memengaruhi *Facilitating Conditions* secara langsung. Sebaliknya, *Effort Expectancy* dan

Facilitating Conditions tidak memiliki pengaruh langsung pada *Behavioral Intention*.

Berdasarkan temuan dari berbagai penelitian sebelumnya, penelitian yang dilakukan ini bertujuan memberikan wawasan yang lebih lagi tentang Pengalaman Penggunaan Aplikasi Investasi Bibit Menggunakan Model UTAUT (*Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology*) pada Lintas Generasi. Dengan memahami preferensi dan perilaku masing-masing generasi, pengembang aplikasi dapat merancang fitur yang lebih sesuai dan meningkatkan kepuasan pengguna. Selain itu, penelitian sekarang ini juga berkontribusi, pada literatur yang ada mengenai adopsi teknologi, khususnya konteks aplikasi investasi di Indonesia. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan aplikasi investasi dan pemahaman tentang dinamika penggunaan teknologi di kalangan generasi yang berbeda.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan hal tersebut, penelitian ini akan membahas tentang perbandingan pengalaman pengguna di lintas generasi pada aplikasi investasi Bibit menggunakan model UTAUT. Maka Permasalahan yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peran antar lintas generasi dalam memoderasi pengaruh *Performance Expectancy* terhadap *Behavioral Intention*?
2. Bagaimana peran antar lintas generasi dalam memoderasi pengaruh *Effort Expectancy* terhadap *Behavioral Intention*?

3. Bagaimana peran antar lintas generasi dalam memoderasi pengaruh *Sosial Influence* terhadap *Behavioral Intention*?
4. Bagaimana peran antar lintas generasi dalam memoderasi pengaruh *Facilitating Conditions* terhadap *Behavioral Intention*?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis peran lintas Generasi dalam memoderasi pengaruh *Performance Expectancy* terhadap *Behavioral Intention*.
2. Menganalisis peran lintas Generasi dalam memoderasi pengaruh *Effort Expectancy* terhadap *Behavioral Intention*.
3. Menganalisis peran lintas Generasi dalam memoderasi pengaruh *Social Influence* terhadap *Behavioral Intention*.
4. Menganalisis peran lintas Generasi dalam memoderasi pengaruh *Facilitating Conditions* terhadap *Behavioral Intention*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur tentang adopsi teknologi dan perilaku pengguna terhadap aplikasi investasi di Indonesia, khususnya dengan memanfaatkan model UTAUT, serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang perbedaan karakteristik antar lintas generasi dalam menerima dan menggunakan teknologi investasi, yang

dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya di bidang teknologi keuangan (FinTech).

2. Manfaat Praktis

Harapan untuk Penelitian ini dapat dengan sangat memberikan panduan bagi pengembang aplikasi investasi Bibit dalam merancang fitur yang lebih sesuai dengan kebutuhan, preferensi, dan harapan dari berbagai generasi pengguna, sehingga dapat meningkatkan pengalaman dan kepuasan pengguna. Selain itu, penelitian ini juga dapat membantu memahami pilihan investasi yang paling sesuai dengan kebutuhan, berdasarkan fitur dan keunggulan yang ditawarkan oleh aplikasi, untuk mendukung keputusan investasi yang lebih tepat.

UNIVERSITAS
MA CHUNG

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *Financial Technology (FinTech)*

Kemajuan teknologi di Indonesia pada tahun 2024 tercatat mengalami peningkatan yang sangat pesat, menunjukkan dinamika perkembangan yang signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dari akses internet yang semakin cepat. Berdasarkan laporan dari AFTECH (Asosiasi Fintech Indonesia) pengguna FinTech tahun 2024 telah mencapai 68,7% mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan tahun sebelumnya. Menurut Yosefanita, Hanggara, dan Rokhmawati (2022) kemajuan teknologi telah mendorong munculnya beragam platform digital yang semakin diminati oleh masyarakat Indonesia. Para pengusaha menghadapi beberapa tantangan di pasar yang sedang berkembang. Bagi mereka yang terlibat dalam bisnis, teknologi dapat menawarkan solusi terbaik.

Menurut Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Republik Indonesia (OJK) No. 57/POJK.04/2020 tentang Penawaran Efek Melalui Layanan Urun Dana Berbasis Teknologi Informasi, hal-hal yang tercakup di dalamnya adalah sebagai berikut:

- a. Penawaran Efek melalui Layanan Urun Dana Berbasis Teknologi Informasi yang selanjutnya disebut Layanan Urun Dana adalah penyelenggaraan layanan penawaran efek yang dilakukan oleh penerbit untuk menjual efek secara langsung kepada pemodal melalui jaringan sistem elektronik yang bersifat terbuka.

- b. Efek adalah surat berharga, yaitu surat pengakuan utang, surat berharga komersial, saham, obligasi, tanda bukti utang, unit penyertaan kontrak investasi kolektif, kontrak berjangka atas Efek, dan setiap derivatif dari Efek.
- c. Sistem Elektronik Layanan Jasa Keuangan yang selanjutnya disebut Sistem Elektronik adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan informasi elektronik di bidang layanan jasa keuangan.ⁱ
- d. Teknologi Informasi Layanan Jasa Keuangan yang selanjutnya disebut Teknologi Informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi di bidang layanan jasa keuangan.
- e. Penyelenggara yang akan melakukan Layanan Urun Dana wajib memiliki izin usaha dari Otoritas Jasa Keuangan.

Oleh karena itu, aplikasi FinTech untuk perdagangan saham yang termasuk dalam kategori layanan urun dana berbasis teknologi informasi telah mendapatkan izin resmi dari Otoritas Jasa Keuangan. Saat ini, pengguna dapat mengakses aplikasi perdagangan saham dengan lebih praktis dan nyaman melalui platform seperti App Store dan Play Store.

Dari data yang diterima Badan Koordinasi Penanaman Modal (2024), melaporkan bahwa realisasi investasi dari Januari- Juni tahun 2024 (semester I) menunjukkan peningkatan sebesar 22,3% senilai Rp 829,9 triliun. Realisasi investasi ini setara dengan 67% dari target Rencana Strategis (Renstra) dan mencapai 50,3% dari target yang lebih ambisius yang ditetapkan Presiden Jokowi, yaitu Rp 1.650 triliun. Data ini menunjukkan adanya peningkatan minat investasi di kalangan masyarakat Indonesia, yang turut dipicu oleh hadirnya platform investasi berbasis online.

Hal ini dilatarbelakangi oleh pesatnya pertumbuhan teknologi keuangan (FinTech) di Indonesia. Pada tahun 2024, tercatat lebih dari 500 perusahaan FinTech yang aktif beroperasi. Berbagai layanan seperti pinjaman, pembayaran digital, hingga pengelolaan investasi semakin diminati melalui aplikasi FinTech. Kehadiran teknologi ini membuat proses transaksi menjadi jauh lebih efisien. Sebagian besar perusahaan sekuritas pun telah merevolusi cara masyarakat berinvestasi, sehingga kini investor tidak lagi memerlukan jasa pialang atau broker. Alhasil, pengguna aplikasi investasi digital dapat melakukan transaksi kapan saja dan di mana saja.

2.2 Aplikasi Investasi (Bibit)

Perkembangan aplikasi sangat dipengaruhi oleh berbagai umpan balik yang diberikan pengguna berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan produk. Pengalaman Pengguna merujuk pada respon dan persepsi pengguna yang muncul setelah mereka memanfaatkan suatu layanan, sistem, atau produk. Menurut Baihaqqy dan Sugiyanto (2020) setiap generasi memiliki karakteristiknya sendiri

dikarenakan setiap individu memiliki perbedaan yang unik, yang umumnya dipengaruhi oleh lingkungan tempat mereka tumbuh dan pengalaman hidup yang dialami. Maka dari itu, setiap generasi pada akhirnya memiliki sifat yang berbeda-beda yang juga menghadirkan pola adaptasi dan pendekatan yang juga berbeda-beda. Kelompok generasi memiliki hubungan yang erat dengan perilaku keuangan individu. Oleh karena itu, tidak mengherankan apabila dalam situasi tertentu, faktor psikologis dapat berperan dominan dalam memengaruhi calon investor dalam mengambil keputusan investasi.

Terdapat survei yang dilakukan Populix (2024) pada sejumlah responden terkait "Tren Investasi Digital". Hasil survei mengungkapkan bahwa 47% responden meyakini bahwa investasi digital menawarkan keuntungan yang lebih tinggi dibandingkan investasi konvensional. Pandangan ini kemungkinan muncul dari persepsi bahwa platform digital memberikan peluang diversifikasi yang lebih besar serta akses yang lebih luas terhadap berbagai instrumen keuangan, dibandingkan dengan pilihan investasi tradisional seperti tabungan. Selain itu, survei tersebut juga menunjukkan bahwa Bibit menjadi platform yang paling mendominasi pasar aplikasi investasi reksa dana di Indonesia, dengan raihan persentase sebesar 56%.

Menurut Yosefanita, Hanggara, dan Rokhmawati (2022), Bibit aplikasi investasi reksa dana yang dirancang khusus untuk memudahkan para pemula dalam memulai investasi. Salah satu fitur andalannya adalah teknologi Robo Advisor, yang secara otomatis merekomendasikan pilihan reksa dana berdasarkan usia, profil risiko, tingkat toleransi terhadap risiko, serta kondisi keuangan

pengguna. Walaupun Bibit telah menjadi aplikasi investasi dengan popularitas yang sangat tinggi, pengguna masih menghadapi berbagai tantangan dalam mengoperasikan platform tersebut.



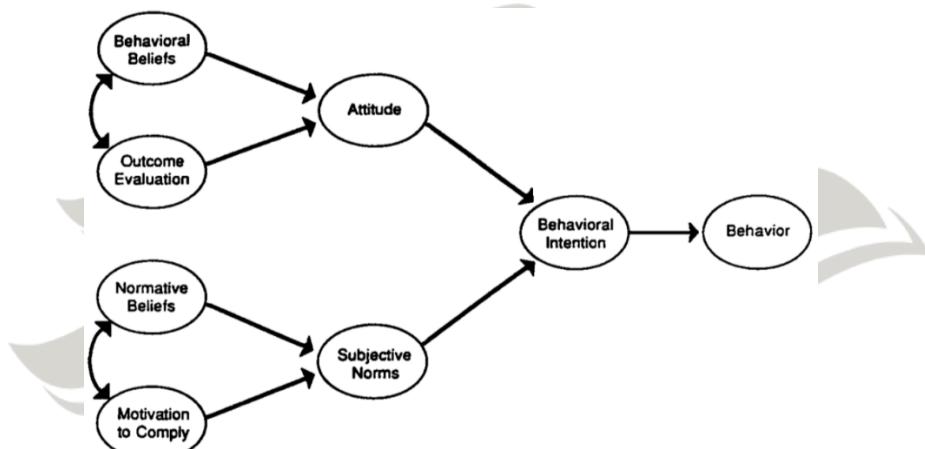
Gambar 4. Screenshot Aplikasi Bibit
Sumber: Google Play Store (2024)

Berdasarkan ulasan pengguna di Google Play Store pada November 2024, aplikasi Bibit masih menerima berbagai tanggapan, baik positif maupun negatif. Seperti terlihat pada Gambar 2, Bibit memperoleh rating sebesar 4,8 dari 5 bintang berdasarkan 266 ribu ulasan. Adapun komentar negatif yang muncul umumnya berkaitan dengan lamanya proses pencairan dana, penarikan investasi, serta pengalaman pengguna saat mengoperasikan aplikasi. Dengan demikian penggunaan aplikasi investasi tersebut sejalan dengan dinamika investasi digital di Indonesia, keberhasilan aplikasi Bibit diperlukan pendekatan yang lebih strategis dalam merespons kebutuhan beragam generasi pengguna dimana masing-masing memiliki perilaku dan preferensi investasi yang berbeda, yang dapat mempengaruhi bagaimana mereka merasakan manfaat dan kekurangan dari platform investasi (Mandira & Arnata, 2023)

2.3 Model Umum Adopsi Teknologi

Model-model adopsi teknologi memiliki peran krusial dalam mengevaluasi berbagai faktor yang memengaruhi tingkat penerimaan dan pemanfaatan teknologi oleh individu maupun organisasi. Berikut ini adalah beberapa model umum menurut Vinnik (2017) dalam penelitian terkait adopsi teknologi:

2.3.1 *Theory of Reasoned Action* (TRA)



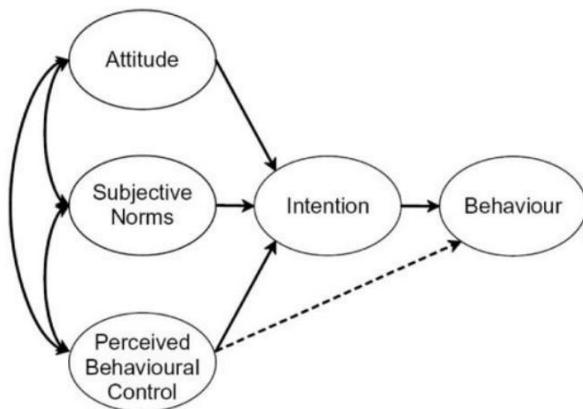
Gambar 5. Model *Theory of Reasoned Action* (TRA)

Sumber: Vallerand and Pelletier (1992)

Menurut Vallerand, Deshaies, Cuerrier, Pelletier, dan Mongeau (1992) TRA

Salah satu model umum paling populer yang digunakan untuk memprediksi dan menjelaskan perilaku penggunaan serta telah diterapkan selama lebih dari tiga dekade dalam berbagai penelitian dan konteks penerapan teknologi sebagai teori dasar untuk menjelaskan perilaku manusia dan niat berperilaku. Menurut Davis, Bagozzi, dan Warshaw (1989) dalam penelitian adopsi TRA sering digunakan sebagai model mediasi dampak yang tidak dapat dikontrol dan dapat dikontrol variabel pada perilaku pengguna untuk menjelaskan bagaimana variabel internal psikologis mempengaruhi variabel eksternal dan penerimaan pengguna.

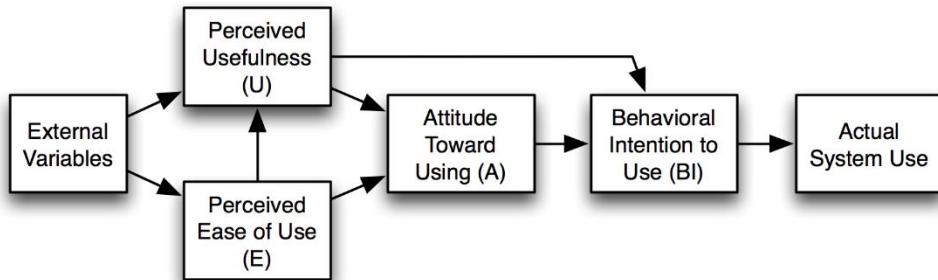
2.3.2 *Theory of Planned Behavior* (TPB)



Gambar 6. Model *Theory of Planned Behavior* (TPB)
Sumber: Ajzen (1991)

Menurut Ajzen (1991) teori ini dikembangkan dengan tujuan untuk mengatasi keterbatasan perilaku yang tidak dapat dikendalikan sepenuhnya oleh orang. Sama seperti di model TRA yang asli, perilaku sebenarnya dalam TPB tergantung pada sikap terhadap perilaku juga seperti pada norma subjektif. Namun, model TPB dilengkapi dengan faktor non motivasi seperti ketersediaan kesempatan dan sumber daya (waktu, uang dan keterampilan), yang menggambarkan kesulitan yang dirasakan dalam melakukan perilaku (Ajzen, 1991). Menurut Harrison, Mykytyn, dan Riemenschneider (1997) model ini relevan diterapkan dan diuji untuk menjelaskan keputusan eksekutif bisnis kecil untuk mengadopsi teknologi informasi.

2.3.3 Technology Acceptance Model (TAM)



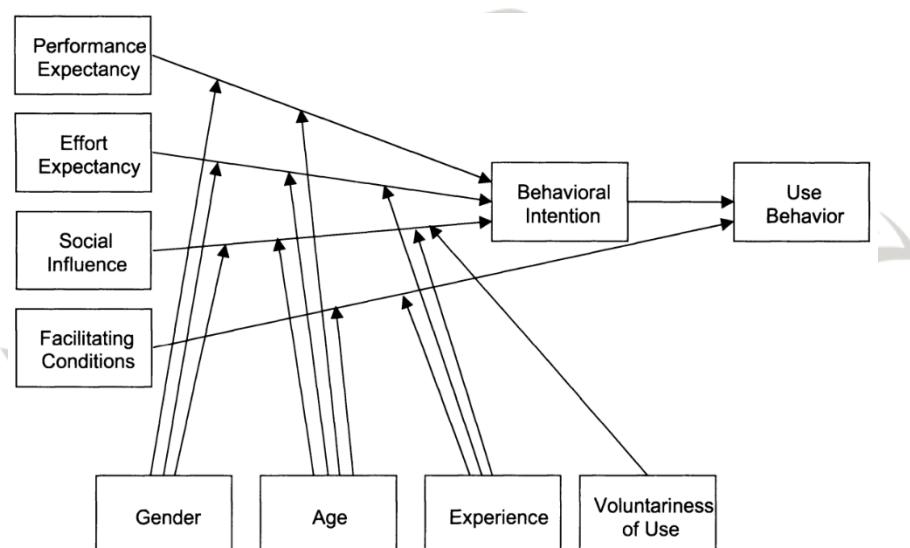
Gambar 7. Model Technology Acceptance Model (TAM)
Sumber: Venkatesh dan Davis (1996)

Menurut Venkatesh dan Davis (1996) model TAM adalah adaptasi dari TRA yang dikembangkan oleh Davis (1986) untuk menjelaskan perilaku penggunaan komputer dan dikembangkan untuk melacak dampak faktor eksternal terhadap keyakinan internal, sikap, dan niat. Menurut Davis et al. (1989) model TAM mengasumsikan bahwa niat seseorang dalam menggunakan teknologi tidak hanya dipengaruhi oleh sikap terhadap perilaku tersebut, tetapi juga secara langsung dipengaruhi oleh persepsi terhadap kegunaan (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) teknologi tersebut. Kegunaan yang dirasakan mengacu pada sejauh mana individu percaya bahwa teknologi akan meningkatkan kinerja mereka, sementara kemudahan penggunaan merujuk pada tingkat kenyamanan dan kemudahan dalam mengoperasikan teknologi. Menurut Vinnik (2017)) Kedua variabel ini pada akhirnya dipengaruhi oleh faktor pemicu eksternal, seperti pengalaman pengguna, desain antarmuka, dan dukungan sistem, yang secara keseluruhan membentuk persepsi individu terhadap penerimaan teknologi.

Dalam penelitian Mathieson (1991) yang bertujuan untuk membandingkan model TAM dan TPB, ditunjukkan bahwa model TAM lebih baik dalam menjelaskan

sikap seseorang terhadap penggunaan sistem informasi dibandingkan TPB. Namun, TPB lebih unggul dalam mengidentifikasi faktor-faktor spesifik yang memengaruhi penerimaan teknologi, termasuk hambatan dan hasil yang mungkin muncul. TPB membantu memahami alasan di balik kesulitan penggunaan suatu sistem, yang tidak selalu dapat dijelaskan oleh TAM.

2.4 UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*)



Gambar 8. Model UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*)

Sumber: Venkatesh, Morris, Davis dan Davis (2003)

Dalam penelitian yang dilakukan Venkatesh, Xu, dan Thong (2016) disebutkan bahwa UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) dikembangkan dengan mengintegrasikan berbagai model dan teori sebelumnya terkait penerimaan serta penggunaan teknologi. Menurut Vinnik (2017) model UTAUT dan UTAUT2 banyak diadopsi oleh para peneliti untuk meneliti adopsi teknologi informasi berkat validitas dan reliabilitasnya dalam mempengaruhi teknologi penerimaan dan memanfaatkannya untuk memahami proses aplikasi

seluler adopsi akan menjadi nilai yang besar bagi bisnis dan peneliti. Menurut Venkatesh et al. (2003), UTAUT adalah model holistik yang sesungguhnya yang menjelaskan sebanyak 70% variasi dalam niat perilaku yang jauh lebih besar. Disebutkan juga model ini mencakup banyak efek lainnya yang menentukan pengaruh utama terhadap niat perilaku, dengan faktor moderasi yaitu Jenis Kelamin (*Gender*), Usia (*Age*), Pengalaman (*Experience*), dan Kesukarelaan Penggunaan (*Voluntariness of Use*) yang dapat mempengaruhi hubungan antara faktor-faktor utama dengan niat pengguna dalam mengadopsi aplikasi investasi (Venkatesh et al., 2016).

Menurut Vinnik (2017) dalam model UTAUT, moderasi mengacu pada faktor yang dapat memperkuat atau melemahkan hubungan antara variabel independen (faktor utama UTAUT) dan variabel dependen (niat serta penggunaan teknologi). Dalam penelitian ini, penulis memilih untuk menggunakan model UTAUT yang mengintegrasikan keunggulan dari model-model sebelumnya. Pendekatan ini dipilih karena dianggap paling relevan dalam menjelaskan proses penerimaan teknologi secara menyeluruh, dengan usia berperan sebagai faktor moderasi, yang mempengaruhi hubungan antara empat faktor utama UTAUT dengan niat seseorang dalam mengadopsi aplikasi investasi seperti Bibit.

Maka Venkatesh et al. (2003) dalam penelitiannya menjelaskan empat faktor-faktor utama dalam UTAUT sebagai penentu langsung penerimaan pengguna dan perilaku penggunaan meliputi:

1. Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*)

Menurut Venkatesh et al. (2003) Ekspetasi Kinerja didefinisikan sebagai sejauh mana seorang individu percaya bahwa penggunaan sistem akan membantu dirinya untuk mencapai kemajuan dalam pekerjaannya. Sejalan dengan itu Sutjipto (2020) menambahkan bahwa faktor ini lebih menitikberatkan pada keyakinan individu bahwa sistem yang digunakan mampu memberikan manfaat nyata yang berkontribusi terhadap peningkatan kinerja mereka. Oleh karena itu pengguna akan ingin melakukan suatu aktivitas karena aktivitas tersebut dianggap berperan penting dalam mencapai hasil yang bernilai yang berbeda dari aktivitas itu sendiri, seperti peningkatan kinerja pekerjaan, gaji, atau promosi (Davis et al., 1989). Menurut Minton dan Schneider (1985, sebagaimana dikutip dalam Vinnik, 2017) hubungan antara ekspetasi kinerja dan niat akan dimoderasi oleh jenis kelamin dan usia.

2. Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*)

Menurut Venkatesh et al. (2003) Ekspektasi Usaha didefinisikan sebagai tingkat kemudahan yang terkait dengan penggunaan sistem. Menurut Sutjipto (2020) ekspektasi usaha juga diartikan sebuah tingkat akurasi yang berhubungan dengan pengalaman individu dalam menggunakan suatu sistem. Davis et al. (1989) juga menambahkan definisi ekspektasi usaha itu tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan suatu sistem akan bebas dari usaha, dengan hasil keterkaitan individu terhadap adopsi teknologi yaitu kemudahan dalam mempelajari cara mengoperasikan sistem, kemampuan untuk membuat sistem bekerja sesuai keinginan pengguna, serta interaksi yang jelas dan mudah dipahami. Selain itu, fleksibilitas sistem dalam berinteraksi, kemudahan dalam mencapai keterampilan

dalam penggunaannya, serta persepsi bahwa sistem tersebut tidak menyulitkan pengguna juga menjadi faktor utama dalam membentuk ekspektasi usaha seseorang terhadap teknologi (Davis et al. 1989). Venkatesh et al. (2016) dalam penelitian lain menyatakan bahwa ekspektasi usaha diperkirakan jenis kelamin, usia, dan pengalaman akan saling bekerja sama.

3. Pengaruh Sosial (*Social Influence*)

Menurut Sutjipto (2020) pengaruh sosial didefinisikan sebagai sejauh mana individu merasa yakin bahwa orang lain seharusnya menggunakan suatu sistem. Menurut Venkatesh et al. (2003) pengaruh sosial didefinisikan sebagai tingkat persepsi individu bahwa orang lain yang penting percaya bahwa ia harus menggunakan sistem baru. Menurut Rhodes (1983) hubungan pengaruh sosial akan cenderung meningkat seiring bertambahnya usia, ini menunjukkan bahwa pekerja yang lebih tua lebih cenderung dipengaruhi oleh faktor sosial dalam pengambilan keputusan mereka.

4. Kondisi Pendukung (*Facilitating Conditions*)

Menurut Sutjipto (2020) kondisi pendukung berkaitan sebagai tingkat kepercayaan individu terhadap infrastruktur organisasi dan teknis dalam mendukung penggunaan suatu sistem. Sejalan dengan itu Venkatesh et al. (2003) juga mendefinisikan kondisi pendukung sebagai keyakinan individu bahwa infrastruktur yang tersedia dapat membantu dalam penggunaan sistem secara efektif. Morris dan Venkatesh (2000) menjelaskan kondisi pendukung ketika dimoderasi oleh pengalaman dan usia, akan memiliki pengaruh yang signifikan.

2.5 Konsep Generasi

Seiring dengan berkembangnya perbedaan karakteristik generasi, (Mulyanti, 2021) mengelompokan generasi atas dasar sekelompok orang yang lahir sekitar waktu yang sama dan dibesarkan di sekitar tempat yang sama. Orang-orang dalam "kelompok kelahiran" ini menunjukkan karakteristik, preferensi, dan nilai-nilai yang sama selama hidup mereka. Generasi saat ini dibagi menjadi lima generasi. Berikut adalah tahun kelahiran masing-masing generasi:

1. Traditionalists/ Silent Generation: Lahir sekitar tahun 1945 dan sebelumnya
2. Baby Boomers: Lahir sekitar tahun 1946 – 1964
3. Generation X: Lahir sekitar tahun 1965 – 1980
4. Millennials or Gen Y: Lahir sekitar tahun 1981 – 1996
5. Gen Z, iGen, or Centennials: Lahir sekitar tahun 1997 – 2012

Menurut Oblinger et al. (2005) tren utama yang membentuk generasi adalah pola asuh, teknologi, dan ekonomi. Pola asuh yang diterima setiap generasi sangat memengaruhi nilai, cara pandang, dan kebiasaan mereka. Generasi yang diasuh dengan pendekatan lebih disiplin, misalnya, cenderung menghargai keteraturan dan nilai tradisional, sementara mereka yang diasuh dengan pendekatan lebih demokratis atau terbuka biasanya tumbuh menjadi individu yang mandiri, kreatif, dan fleksibel dalam berpikir (Cecily et al., 2019). Selain itu, perkembangan teknologi yang berbeda di setiap era membentuk cara generasi belajar, bekerja, dan berinteraksi. Menurut Wati et al. (2024) generasi yang tumbuh sebelum era digital mungkin lebih mengutamakan interaksi tatap muka, sementara generasi yang

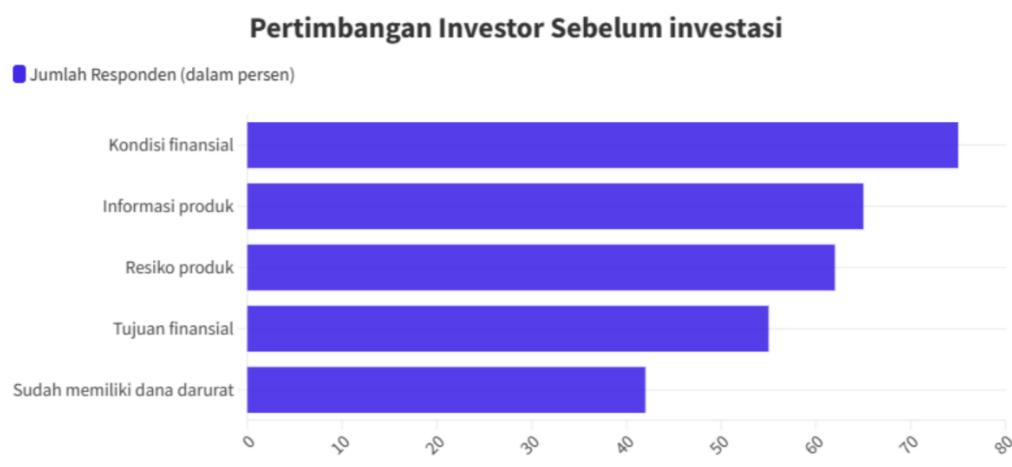
dibesarkan dengan internet dan perangkat pintar cenderung sangat bergantung pada teknologi dalam banyak aspek kehidupan.

Menurut Oktaviani, Oktaria, Alexandro, Eriawaty, dan Rahman (2023) faktor ekonomi turut berperan besar, karena kondisi ekonomi yang stabil atau krisis dapat membentuk persepsi generasi terhadap uang, pekerjaan, dan keamanan finansial. Misalnya, generasi yang tumbuh dalam masa krisis ekonomi biasanya lebih berhati-hati dalam pengeluaran, sementara generasi yang tumbuh di masa stabil mungkin lebih berani dalam berinvestasi dan menghabiskan uang. Kombinasi unik dari ketiga tren ini membentuk karakteristik, pandangan hidup, serta preferensi yang berbeda-beda antar generasi, yang terlihat dalam cara mereka mengambil keputusan dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Maka dari itu fokus utama dalam pengambilan sample data akan berfokus pada Generasi X, Y, dan Z.

Dalam Statement yang dikemukakan GoodStats (2023) yang mereka ambil dari survei yang dilakukan Populix yang berjudul “*Insights and Future Trends of Investment in Indonesia*” kini, semakin banyak masyarakat Indonesia yang memiliki kesadaran akan pentingnya investasi. Dalam survei tersebut sebanyak 72% penduduk Indonesia telah berinvestasi. Dari jumlah tersebut, sekitar 39% menyisihkan dana berkisar 100.000-250.000 rupiah dari pendapatan rutin, serta 10-15% dari pendapatan tambahan untuk dialokasikan ke investasi. Tidak sembarang dalam berinvestasi, terdapat juga beberapa faktor yang diperhatikan sebelum memulai.

Sebanyak 75 persen responden survei Populix (2023) mempertimbangkan kondisi keuangan mereka terlebih dahulu sebelum berinvestasi. Selain itu, 65

persen responden juga menilai pentingnya informasi produk investasi yang transparan, sementara 62 persen lainnya mempertimbangkan risiko yang terkait dengan profil produk investasi tersebut.



Gambar 9. Pertimbangan Investor Sebelum Investasi

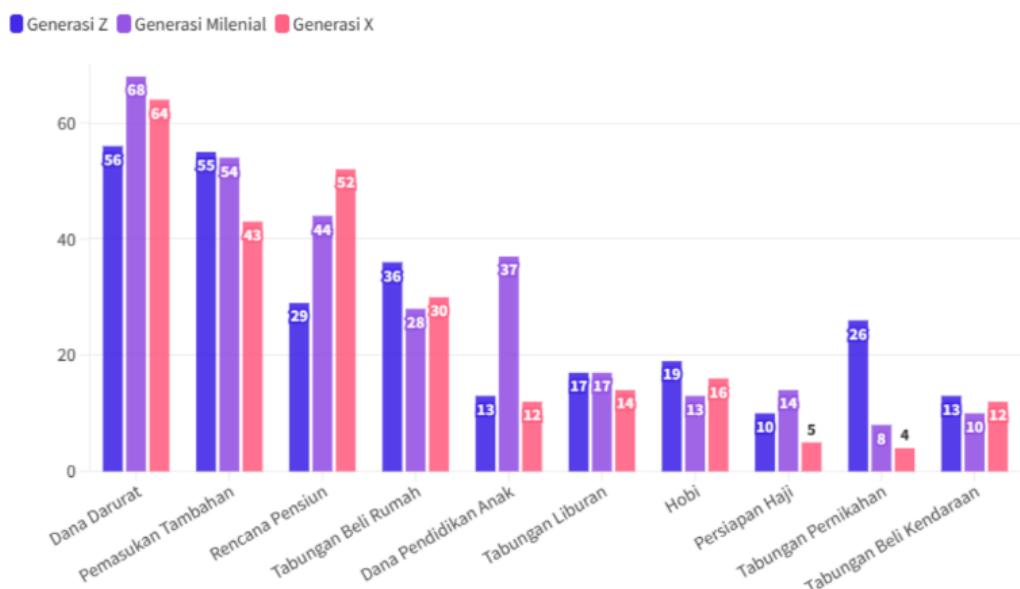
Sumber: Populix (2023)

Menurut Sitinjak (2019) tujuan utama investasi bagi generasi X, milenial, dan generasi Z sebagian besar sama, yakni sebagai dana cadangan untuk keadaan darurat. Mereka menginginkan jenis investasi yang dapat dicairkan dengan cepat jika terjadi situasi tak terduga. Perbedaan muncul dalam motivasi investasi selain dana darurat. Dibandingkan antar generasi, generasi Z cenderung berinvestasi untuk memperoleh penghasilan tambahan, generasi milenial banyak berinvestasi untuk biaya pendidikan anak, sementara generasi X umumnya berinvestasi untuk mempersiapkan masa pensiun (Baihaqqy & Sugiyanto, 2020).

Namun, perbedaan persentase ketertarikan terhadap investasi untuk tambahan penghasilan antara generasi milenial dan generasi Z hanya terpaut satu persen. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi investasi antara generasi milenial dan

generasi Z tidak jauh berbeda. Motivasi investasi yang bervariasi antar generasi berkaitan dengan fase kehidupan masing-masing. Misalnya, banyak milenial berada pada fase membangun keluarga, sehingga mereka memerlukan penghasilan tambahan untuk kebutuhan rumah tangga, termasuk pendidikan anak. Sementara itu, sebagian besar generasi X mendekati masa pensiun, sehingga memerlukan persiapan dana sejak dini untuk menjadi sumber pendapatan pasif di masa depan.

Tujuan Investasi Berdasarkan Generasi
(dalam persen)

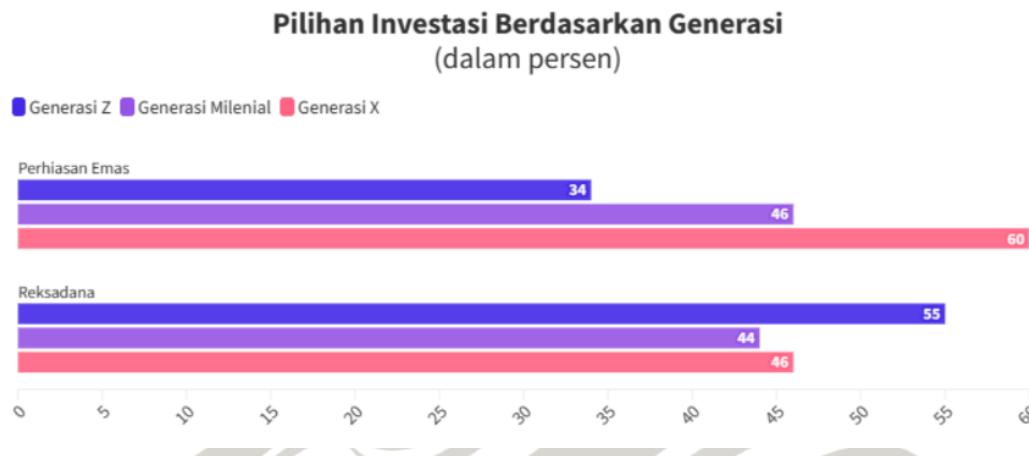


Gambar 10. Tujuan Investasi Bedasarkan Generasi (dalam persen)

Sumber: Populix (2022)

Secara garis besar reksa dana lebih banyak dipilih sebagai instrumen investasi dibandingkan pilihan investasi lainnya. Namun, jika dilihat berdasarkan generasi, 46 persen generasi milenial dan 60 persen generasi X lebih cenderung berinvestasi melalui perhiasan emas, sementara 55 persen responden dari generasi Z lebih memilih reksa dana. Daya tarik reksa dana terletak pada modal awal yang relatif rendah dan risiko yang lebih rendah, disertai

potensi imbal hasil yang cukup tinggi. Investasi reksa dana juga dapat dilakukan melalui ponsel pintar, menjadikannya pilihan yang praktis bagi generasi Z.



Gambar 11. Pilihan Investasi Berdasarkan Generasi (dalam persen)

Sumber: Populix (2023)

2.6 Penelitian Terdahulu

Model penelitian ini berdasarkan atas beberapa penelitian terdahulu. Penelitian menjadi salah satu referensi bagi peneliti untuk memperluas wawasan, pengetahuan, dan menemukan teori yang selaras dengan topik yang dipilih. Dalam penelitian ini, digunakan referensi dari studi-studi sebelumnya yang memiliki isi atau relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan, baik sebagai pedoman maupun pembanding guna menemukan perbedaan-perbedaan agar tidak terjadi duplikasi.

Menurut Penelitian Sari, Sukardi, dan Abadi (2024) yang berjudul *Adoption Of User Satisfaction With The UTAUT2 Model In Using Indonesia Sharia Mobile Banking*. Hasil penelitian menggunakan model SEM terhadap perilaku pengguna mobile banking syariah dengan adopsi model UTAUT2 menunjukkan bahwa variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan

Facilitating Conditions tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Di era teknologi modern, kebutuhan akan layanan bank syariah melalui digital banking memudahkan akses di berbagai sektor, sejalan dengan peningkatan produktivitas pengguna. Sosialisasi teknologi perbankan syariah masih terbatas, dan biaya yang relatif tinggi dibandingkan bank konvensional menjadi kendala.

Menurut penelitian Amany dan Indrayani (2024) yang berjudul *Exploring Mobile Banking Adoption in Indonesia using UTAUT2: A Consumer Perspective Approach*. *Performance Expectancy*, dan *Social Influence*, berpengaruh langsung pada *Behavioral Intention*, yang kemudian memengaruhi *Facilitating Conditions* secara langsung. Sebaliknya, *Effort Expectancy* dan *Facilitating Conditions* tidak memiliki pengaruh langsung pada *Behavioral Intention*.

Menurut penelitian Varma (2018) yang berjudul *Mobile Banking Choices of Entrepreneurs: A Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) Perspective*. Studi tersebut menemukan bahwa niat *mobile banking* memperantara hubungan antara ketiganya, *Effort Expectancy*, dan perilaku penggunaan, *Performance Expectancy* dan perilaku penggunaan, serta pengaruh sosial dan perilaku penggunaan. Terakhir, studi tersebut juga memvalidasi teori UTAUT dalam konteks pasar berkembang.

Menurut penelitian Hidayat, Aini, dan Fetrina (2020) yang berjudul Penerimaan Pengguna *E-Wallet* Menggunakan UTAUT2 (Studi Kasus). Penelitian ini menemukan bahwa *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Conditions*, berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Sebaliknya,

Performance Expectancy, tidak berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention*.

Menurut penelitian Wulandari dan Diatmika (2024) yang berjudul Pengaruh Persepsi Kemudahan, Risiko, Return, dan Social Influence Terhadap Penggunaan Aplikasi Investasi Reksa Dana Bibit. Persepsi kemudahan menunjukkan adanya pengaruh yang positif serta signifikan terhadap penggunaan aplikasi investasi reksa dana Bibit. Persepsi risiko tidak menunjukkan adanya pengaruh terhadap penggunaan aplikasi investasi reksa dana Bibit. Persepsi return menunjukkan adanya pengaruh yang positif serta signifikan terhadap penggunaan aplikasi investasi reksa dana Bibit. *Social Influence* menunjukkan adanya pengaruh yang positif serta signifikan terhadap penggunaan aplikasi investasi reksa dana Bibit.

Menurut penelitian Venkatesh et al. (2016) yang berjudul *Unified Theory Acceptance and Use of Technology: A Synthesis and the Road Ahead. Performance Expectancy, Effort Expectancy, dan Social Influence*, berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*. Sedangkan *Facilitating Conditions* tidak memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention*.

Menurut penelitian Vinnik (2017) yang berjudul *User adoption of mobile applications: Extension of UTAUT2 model*. Penelitian ini membuktikan bahwa *Performance Expectancy*, memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention* pengguna untuk mengadopsi aplikasi seluler, sedangkan *Effort*

Expectancy, Social Influence, dan Facilitating Conditions tidak memengaruhi Niat Perilaku dalam model utama.

Menurut penelitian Sirait, Satria, dan Basri (2024) yang berjudul Analisis Adopsi Teknologi Bank Digital dengan UTAUT2 dan Trust Penduduk Jakarta. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa *Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, dan Facilitating Condition* tidak ada hubungan signifikan terhadap *Behavioral Intention*.

2.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis utama pada penelitian ini adalah:

Ha1: *Performance Expectancy* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Behavioral Intention*

Ha2: *Effort expectancy* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Behavioral Intention*

Ha3: *Social influence* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Behavioral Intention*

Ha4: *Facilitating Condition* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Behavioral Intention*

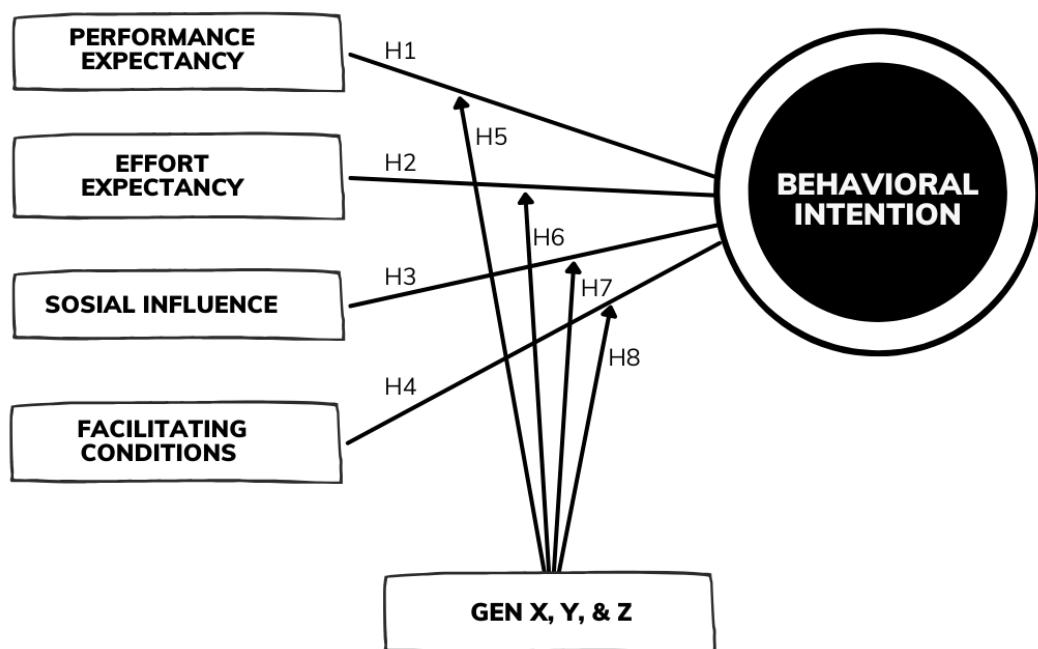
Ha5: Variabel Lintas Generasi menjadi variabel moderating untuk pengaruh *Performance Expectancy* terhadap *Behavioral Intention*

Ha6: Variabel Lintas Generasi menjadi variabel moderating untuk pengaruh *Effort expectancy* terhadap *Behavioral Intention*

Ha7: Variabel Lintas Generasi menjadi variabel moderating untuk pengaruh *Social influence* terhadap *Behavioral Intention*

Ha8: Variabel Lintas Generasi menjadi variabel moderating untuk pengaruh *Facilitating Condition* terhadap *Behavioral Intention*

2.8 Model Penelitian



Gambar 12. Model Penelitian

Sumber: Penulis (2024)

Menurut Sahir (2021) hipotesis dalam penelitian awal dibentuk untuk menguji hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat, sehingga dapat memberikan dasar bagi analisis lebih lanjut. Dimana memiliki kekuatan penjelas, pernyataan hubungan antara variabel, dapat diuji, dan sejalan dengan pengetahuan. Dengan membetuk hipotesis dari rumusan masalah. Dan juga didukung oleh penelitian terdahulu yang telah dijelaskan dalam penelitian ini. Maka diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Menurut Amany dan Indrayani (2024) pada penelitiannya menyebutkan variabel *Performance Expectancy* berpengaruh positif terhadap variabel *Behavioral*

Intention. Menurut Chaidir Ro'is, dan Jufri (2021) variabel *Performance Expectancy* juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat berperilaku menggunakan m-banking. Hal ini juga diperkuat penelitian Varma (2018) menyebutkan variabel *Performance Expectancy* berpengaruh positif terhadap variabel *Behavioral Intention*. Maka berikut hipotesis nya:

Ha1: *Performance Expectancy* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Behavioral Intention*

Menurut Priansyah, Sipayung, dan Sutabri (2024) variabel *Effort Expectancy* menunjukkan bahwa ekspektasi usaha memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan aplikasi. Menurut Amany dan Indrayani (2024) pada penelitiannya variabel *Effort Expectancy* berpengaruh positif terhadap variabel *Behavioral Intention*. Diperkuat penelitian Varma (2018) yang menyebutkan variabel *Performance Expectancy* juga berpengaruh positif terhadap variabel *Behavioral Intention*. Maka berikut hipotesis nya:

Ha2: *Effort Expectancy* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Behavioral Intention*

Menurut Priansyah, Sipayung, dan Sutabri (2024) variabel *Social Influence* menunjukkan bahwa pengaruh sosial memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan aplikasi. Menurut Amany dan Indrayani (2024) pada penelitiannya mengemukakan bahwa variabel *Social Influence* berpengaruh positif terhadap variabel *Behavioral Intention*. Menurut Chaidir Ro'is, dan Jufri (2021) variabel *Social Influence* berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat berperilaku menggunakan m-banking. Menurut Varma (2018) variabel

Performance Expectancy juga sama berpengaruh positif terhadap variabel *Behavioral Intention*. Maka berikut hipotesis nya:

Ha3: *Social influence* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Behavioral Intention*

Menurut Amany dan Indrayani (2024) pada penelitiannya variabel *Facilitating Conditions* berpengaruh terhadap variabel *Behavioral Intention*. Menurut Chadir Ro'is, dan Jufri (2021) variabel *Facilitating Condition* berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat berperilaku menggunakan m-banking. Menurut Sari, Sukardi, dan Abadi (2024) faktor *Facilitating Conditions* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Maka berikut hipotesis nya:

Ha4: *Facilitating Condition* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Behavioral Intention*

Menurut Priansyah, Sipayung, dan Sutabri (2024) variabel seperti usia, latar belakang pendidikan, dan pengalaman investasi sebelumnya menunjukkan pengaruh positif dalam peningkatan *Performance Expectancy* terhadap niat perilaku. Menurut Minton dan Schneider (1985) hubungan antara ekspektasi kinerja dan niat akan dimoderasi oleh jenis kelamin dan usia. Menurut Terblanche dan Kidd (2022) usia pengguna dengan kelompok usia tertentu menunjukkan hasil positif antara ekspektasi kinerja dan niat perilaku. Maka berikut hipotesis nya:

Ha5: Variabel Lintas Generasi menjadi variabel moderating untuk pengaruh *Performance Expectancy* terhadap *Behavioral Intention*

Venkatesh et al. (2016) menyatakan bahwa ekspetasi usaha diperkirakan jenis kelamin, usia, dan pengalaman akan saling bekerja sama. Menurut Damayanti, Yani, dan Afrianty (2021) minat generasi milenial memberikan pengaruh yang positif terhadap variabel ekspetasi usaha. Menurut Priansyah, Sipayung, dan Sutabri (2024) variabel seperti usia, latar belakang pendidikan, dan pengalaman investasi sebelumnya menunjukkan pengaruh positif *Effort Expectancy*. Maka berikut hipotesis nya:

Ha6: Variabel Lintas Generasi menjadi variabel moderating untuk pengaruh *Effort expectancy* terhadap *Behavioral Intention*

Menurut Rhodes (1983) hubungan pengaruh sosial akan cenderung meningkat seiring bertambahnya usia, ini menunjukkan bahwa pekerja yang lebih tua lebih cenderung dipengaruhi oleh faktor sosial dalam pengambilan keputusan mereka. Menurut Damayanti, Yani, dan Afrianty (2021) faktor pengaruh sosial memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat generasi milenial. Menurut Priansyah, Sipayung, dan Sutabri (2024) variabel seperti usia, latar belakang pendidikan, dan pengalaman investasi sebelumnya menunjukkan pengaruh positif dalam peningkatan niat perilaku. Maka berikut hipotesis nya

Ha7: Variabel Lintas Generasi menjadi variabel moderating untuk pengaruh *Social influence* terhadap *Behavioral Intention*

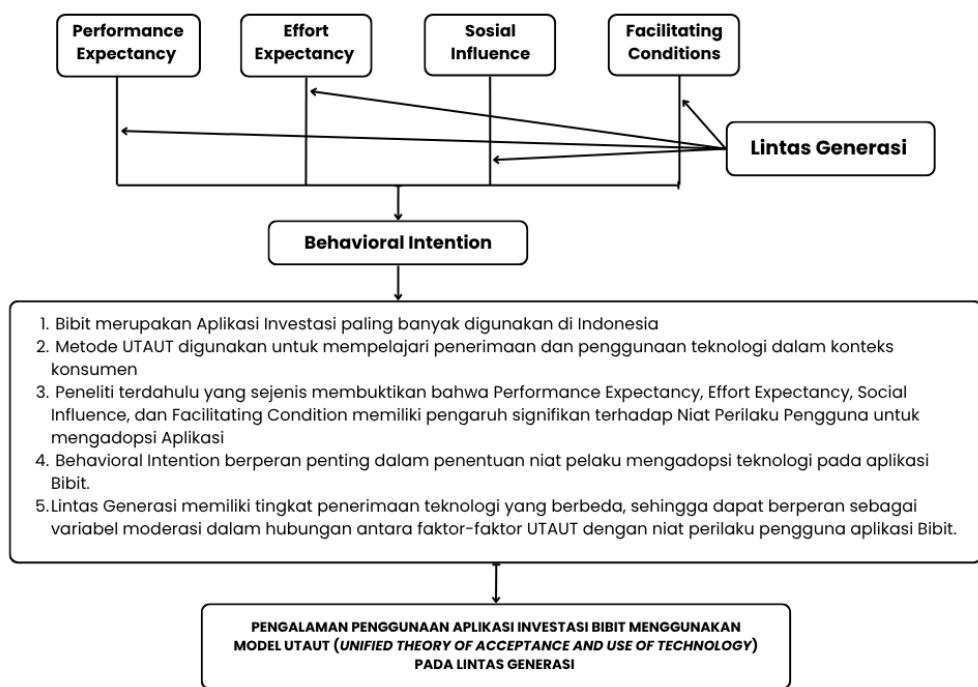
Menurut Morris dan Venkatesh (2000) kondisi pendukung ketika dimoderasi oleh pengalaman dan usia, akan memiliki pengaruh yang signifikan. Menurut Damayanti, Yani, dan Afrianty (2021) faktor kondisi fasilitas memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat generasi milenial.

Berdasarkan penelitian. Menurut Priansyah, Sipayung, dan Sutabri (2024) variabel seperti usia, latar belakang pendidikan, dan pengalaman investasi sebelumnya menunjukkan pengaruh positif dalam peningkatan niat perilaku. Maka berikut hipotesis nya:

Ha8: Variabel Lintas Generasi menjadi variabel moderating untuk pengaruh *Facilitating Condition* terhadap *Behavioral Intention*

2.9 Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2013) kerangka berpikir menggambarkan model konseptual yang menghubungkan teori dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Berikut penjelasan hubungan antar variabel independen, moderasi, dan dependen untuk menyusun hipotesis penelitian yang berbentuk hubungan maupun komparasi.



Gambar 13. Kerangka Teoritis

Sumber: Data Diolah Penulis (2024)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan menggunakan pendekatan asosiatif untuk menganalisis hubungan antar variabel, yang bertujuan memberikan gambaran lengkap mengenai hubungan antara satu variabel dengan gejala lain (Sugiyono, 2013). Menurut Sahir (2021) metode penelitian kuantitatif memiliki tingkat kompleksitas yang lebih tinggi karena menganalisis sampel dalam jumlah besar, dimana bentuk hubungan penelitian menggunakan *causal comparative research*. Tujuan dari penelitian kausal komparatif, sebagaimana dijelaskan oleh Syahza (2021) yaitu menyelidiki kemungkinan adanya hubungan sebab akibat dengan mengamati akibat yang ada dan menelusuri faktor-faktor yang mungkin menjadi penyebabnya melalui data tertentu. Meskipun demikian, pendekatan ini tetap unggul dalam hal sistematisitas, dengan setiap tahap penelitian dilakukan secara terstruktur dari awal hingga akhir. Dalam penelitian ini, variabel yang dianalisis mengacu pada model UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*).

Terdapat 4 Variabel independen (X) terdiri dari *Performance Expectancy* (Ekspetasi Kinerja), *Effort Expectancy* (Ekspetasi Usaha), *Social Influence* (Pengaruh Sosial), dan *Facilitating Conditions* (Kondisi Pendukung), yang berperan dalam memengaruhi pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi investasi Bibit. Selain itu, lintas generasi digunakan sebagai variabel moderasi (Z)

untuk melihat perbedaan pengalaman berdasarkan kelompok usia. Sementara itu, variabel dependen (Y) dalam penelitian ini adalah pengalaman penggunaan aplikasi Bibit, yang mencerminkan bagaimana pengguna menilai kenyamanan, kemudahan, dan manfaat yang diperoleh selama menggunakan aplikasi tersebut.

3.2 Variabel Penelitian

Menurut Sahir (2021) variabel penelitian mencakup semua aspek yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dengan tujuan memperoleh informasi yang relevan, sehingga dapat dianalisis lebih lanjut dan disimpulkan secara sistematis. Sejalan dengan itu, Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa variabel penelitian dapat dikategorikan dengan variabel lainnya, jenis variabel tersebut meliputi variabel *independen*, variabel *dependen*, variabel moderator, variabel intervening, dan variabel kontrol. Berdasarkan penjelasan tersebut penelitian ini berfokus pada tiga jenis variabel utama, yaitu:

1. Variabel *independen* atau variabel bebas, menurut Sugiyono (2013) sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, dan *antecedent*, yang dalam bahasa Indonesia disebut variabel bebas yang perannya adalah memicu perubahan atau berkontribusi terhadap munculnya variabel *dependen*/terikat. Dalam penelitian ini terdapat 4 variabel X yaitu, *Performance Expectancy* (X1), *Effort Expectancy* (X2), *Social Influence* (X3), dan *Facilitating Conditions* (X4).
2. Variabel *dependen* atau variabel terikat, menurut Sugiyono (2013) sering disebut sebagai variabel *output*, *kriteria*, dan *konsekuensi*, yang dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai variabel terikat, yang dimana variabel ini

dipengaruhi oleh variabel bebas dan menjadi hasil atau dampak dari perubahan yang terjadi. Pada penelitian ini variabel terikat (Y) adalah pengalaman penggunaan aplikasi Bibit.

3. Variabel moderator, menurut Sugiyono (2013) berperan dalam memperkuat atau melemahkan hubungan antara variabel independen dan dependen, sehingga disebut variabel independen kedua. Pada penelitian ini variabel moderator (Z) adalah lintas generasi.

3.3 Definisi Operasional Variabel

Menurut Syahza (2021) Definisi operasional mengacu pada karakteristik suatu konsep yang dapat diamati atau diukur, termasuk cara mengukur dan mendefinisikan variabel dalam penelitian. Proses ini mencakup penerjemahan variabel independen, dependen, moderator, atau kontrol ke dalam indikator yang dapat terukur secara kuantitatif maupun kualitatif. Kemampuan untuk mengamati konsep ini menjadi aspek penting, karena memungkinkan peneliti lain melakukan penelitian serupa dan memastikan penelitian tetap terbuka untuk diuji kembali.

UNIVERSITAS
MA CHUNG

Tabel 2. Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi	Indikator	Skala Pengukuran
<i>Performance Expectancy (X1)</i> Venkatesh et al. (2003)	Sejauh mana individu percaya bahwa menggunakan aplikasi Bibit dapat meningkatkan kinerja investasinya.	Persepsi manfaat aplikasi dalam investasi Kemudahan dalam mendapatkan keuntungan Efisiensi waktu dalam berinvestasi Dukungan aplikasi dalam mengelola dan mengoptimalkan investasi	Likert (1-4)
<i>Effort Expectancy (X2)</i> Venkatesh et al. (2003)	Tingkat kemudahan yang dirasakan pengguna dalam menggunakan aplikasi Bibit.	Kemudahan penggunaan aplikasi Kemudahan dalam memahami fitur Kemudahan dalam proses transaksi Kemudahan memahami perubahan atau pembaruan fitur	Likert (1-4)
<i>Social Influence (X3)</i> Venkatesh et al. (2003)	Sejauh mana pengguna terpengaruh oleh orang lain dalam menggunakan aplikasi Bibit.	Pengaruh keluarga, teman, dan rekan kerja Opini dari komunitas investasi Rekomendasi dari influencer atau media Pengaruh testimoni atau ulasan pengguna lain	Likert (1-4)
<i>Facilitating Condition (X4)</i> Venkatesh et al. (2003)	Sejauh mana pengguna merasa memiliki sumber daya dan dukungan yang cukup untuk menggunakan aplikasi Bibit.	Ketersediaan akses internet dan perangkat Dukungan dari layanan pelanggan aplikasi Ketersediaan informasi dan panduan Kemudahan akses terhadap informasi investasi	Likert (1-4)

Variabel	Definisi	Indikator	Skala Pengukuran
<i>Behavioral Intention (Y)</i> Venkatesh et al. (2003)	Keinginan atau niat pengguna untuk terus menggunakan aplikasi Bibit dalam berinvestasi	Kesediaan untuk menggunakan aplikasi di masa depan	Likert (1-4)
		Intensitas penggunaan aplikasi	
		Rekomendasi kepada orang lain	
		Rencana meningkatkan jumlah investasi	
Lintas Generasi Baihaqqy dan Sugiyanto (2020)	Penerimaan teknologi dan investasi digital dalam Lintas generasi	Lintas Generasi	Likert (1-4)

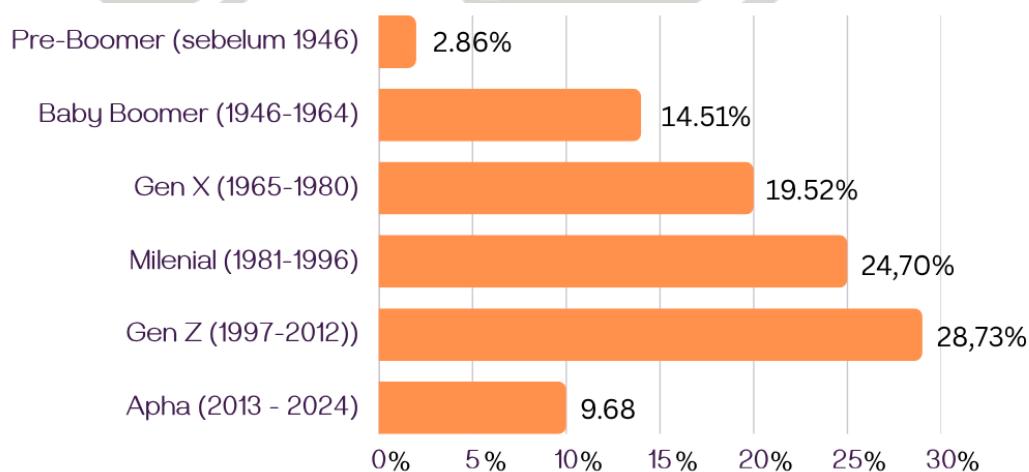
Sumber: Penulis (2025)

3.4 Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2013) populasi mengacu pada wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan untuk diteliti, sehingga dapat ditarik kesimpulan. Populasi tidak hanya terbatas pada individu, tetapi juga mencakup objek atau unsur lain di lingkungan alam. Selain sekadar jumlah, populasi mencerminkan keseluruhan karakteristik atau sifat yang melekat pada subjek atau objek yang diteliti (Sahir, 2021). Populasi pada penelitian ini mencakup pengguna aplikasi investasi Bibit yang berasal dari Generasi X, Y, dan Z di Indonesia. Pemilihan populasi penelitian didasarkan pada variasi tingkat adopsi teknologi di antara responden, sehingga memungkinkan analisis komprehensif terhadap faktor-faktor determinan yang memengaruhi *behavioral intention* dalam penggunaan platform investasi digital. Karena keterbatasan tenaga, data, dan waktu dalam mengumpulkan informasi dari seluruh pengguna aplikasi Bibit, penelitian ini menggunakan sampel

sebagai representasi populasi. Sampel dipilih berdasarkan kriteria tertentu agar sesuai dengan tujuan penelitian.

Penentuan ukuran sampel dilakukan dengan menggunakan pedoman dari Hair, Black, Babin, dan Anderson (2010) yang menyatakan bahwa untuk model dengan kompleksitas sedang dan representatif hasil dari jumlah indikator dikali 5 hingga 10 sudah dapat dianggap memadai untuk memperoleh estimasi yang stabil dan valid. Penelitian ini memiliki 20 indikator yang mewakili 5 variabel utama dalam model UTAUT, sehingga jumlah sampel yang ditetapkan adalah 200 responden. Responden dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi investasi Bibit dari Generasi X, Y, dan Z di Indonesia, dengan distribusi yang disesuaikan untuk setiap generasi sebagai berikut:



Gambar 14. Persentase Penduduk Indonesia Menurut Generasi

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

Dengan perhitungan terkhusus generasi X, Y, dan Z sebagai berikut:

$$\text{Generasi X (lahir 1965-1980)} : \frac{19,52}{72,95} \times 200 = 53,51 = 53 \text{ responden}$$

$$\text{Generasi Y (lahir 1981-1996)} : \frac{24,70\%}{72,95} \times 200 = 67,71 = 68 \text{ responden}$$

$$\text{Generasi Z (lahir 1997-2012)} : \frac{28,73}{72,95} \times 200 = 78,76 = 79 \text{ responden}$$

Perolehan proporsi diatas didasarkan pada data demografi penduduk Indonesia yang diperoleh dari Sensus Penduduk (2023) oleh Badan Pusat Statistik (BPS). Berikut Tabel dan grafik pendukung:

Tabel 3. Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin

Kelompok Umur	Penduduk (Laki-Laki) (Ribu)	Penduduk (Perempuan) (Ribu)	Penduduk (Laki+Perempuan) (Ribu)
0-4	11499,3	11012,6	22511,8
5-9	11237,6	10762,4	22000,1
10-14	11316,5	10746,7	22063,2
15-19	11419,7	10714,6	22134,4
20-24	11489,7	10871,1	22360,9
25-29	11509,1	10986,4	22495,6
30-34	11243,9	10845,1	22089
35-39	10834,1	10570,3	21404,5
40-44	10274,3	10130,8	20405,2
45-49	9544,2	9514,7	19058,9
50-54	8415	8450,9	16865,9
55-59	7133,3	7231,3	14364,6
60-64	5676,6	5813,7	11490,3
65-69	4183,9	4344,5	8528,4
70-74	2695,1	2920,6	5615,8
75+	2314,2	2993,5	5307,7
Jumlah/Total	140786,8	137909,4	278696,2

Sumber: Badan Pusat Statistik (2023)

3.5 Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2013) teknik sampling mengacu pada metode dalam memilih sampel penelitian, di mana berbagai pendekatan dapat diterapkan untuk menentukan sampel yang sesuai dengan kebutuhan penelitian dan memastikan data yang diperoleh mewakili populasi secara akurat. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *non-probability sampling*. Menurut Sahir (2021) *non probability sampling* menggunakan cara pengambilan sampel dengan tidak memberi peluang yang sama pada anggota populasi. Penentuan ukuran sampel dilakukan dengan menggunakan pedoman dari Hair, Black, Babin, dan Anderson (2010) yang menyatakan bahwa untuk model dengan kompleksitas sedang dan representatif hasil dari jumlah indikator dikali 5 hingga 10 sudah dapat dianggap memadai untuk memperoleh estimasi yang stabil dan valid. Penelitian ini memiliki 20 indikator yang mewakili 5 variabel utama dalam model UTAUT, sehingga jumlah sampel yang ditetapkan adalah 200 responden. Kriteria sampel responden yang diambil dalam penelitian ini merupakan pengguna aktif atau pernah menggunakan aplikasi Bibit untuk berinvestasi atau melakukan transaksi.

3.6 Data dan Sumber Data

Menurut Syahza (2021) setiap penelitian perlu menjelaskan jenis data yang digunakan, baik data primer maupun data sekunder, meskipun dalam beberapa penelitian hanya salah satunya yang digunakan, sehingga penting untuk menguraikan secara rinci berbagai macam data yang mendukung penelitian tersebut. Dalam penelitian ini penulis menggunakan data primer, dimana

menurut Syahza (2021) data primer diperoleh langsung dari sumber utama sesuai dengan kebutuhan penelitian. Data ini bersifat eksklusif dan hanya digunakan oleh peneliti yang mengumpulkannya, tanpa dapat dimanfaatkan oleh peneliti lain karena perbedaan tujuan penelitian, meskipun data tersebut berasal dari suatu perusahaan, penggunaannya tetap terbatas pada peneliti yang mengaksesnya. Penulis mendapatkan datanya langsung dari objek dengan cara membagikan kuesioner berupa *Google Form* yang dapat diisi oleh objek penelitian atau responden.

Menurut Sugiyono (2013) kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Metode ini efektif ketika variabel yang diukur sudah jelas dan peneliti memahami harapan dari responden. Kuesioner cocok untuk responden dalam jumlah besar dan tersebar luas, serta responden hanya memilih jawaban yang sudah disediakan oleh peneliti dapat berbentuk pertanyaan tertutup atau terbuka yang diberikan langsung ataupun melalui internet untuk mendapatkan data kuantitatif yang bisa dianalisis (Sahir, 2021).

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sahir (2021) pengumpulan data menjadi tahap penting dalam penelitian dan harus sesuai dengan metode yang digunakan agar hasilnya selaras dengan tujuan atau hipotesis awal. Kesalahan dalam proses ini dapat menyebabkan kesimpulan yang tidak relevan, membuang waktu, dan tenaga. Maka dari itu penulis akan melakukan pengambilan data secara *online survey* dengan membagikan *link* dari kuesioner *Google Form*. Menurut Rahmiyati (2019) *Google Form* atau *Google*

Formulir menjadi alat yang memudahkan perencanaan acara, pengiriman survei, pembuatan kuis, serta pengumpulan data dan informasi secara efisien. Penggunaannya cukup sederhana, bahkan bagi pemula, karena tidak memerlukan keterampilan pemrograman dalam pembuatannya.

Penelitian ini menggunakan dua instrumen pengukuran, yaitu skala Likert, dimana menurut Sugiyono (2013) skala Likert mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial, dimana skala Likert memungkinkan variabel yang diukur dijabarkan ke dalam indikator tertentu. Indikator tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam menyusun item instrumen, baik dalam bentuk pernyataan maupun pertanyaan.

Penelitian ini menggunakan skala Likert 4 poin dengan rentang:

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Setuju (S)

4 = Sangat Setuju (SS)

3.8 SEM (*Structural Equation Modeling*)

SEM atau *Structural Equation Model* termasuk teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis lebih dari satu variabel secara simultan dalam satu waktu (Teknik Analisis Multivariat) generasi kedua. Teknik analisis ini memfasilitasi pengujian hubungan yang kompleks antar variabel, mencakup baik hubungan *recursive* (satu arah) maupun *non-recursive* (timbal balik), sehingga mampu merepresentasikan kompleksitas model secara komprehensif. Menurut Wardhana (2024), SEM menjadi salah satu metode yang digunakan untuk

mengatasi kelemahan pada teknik regresi, menurutnya metode penelitian ini membagi SEM ke dalam dua pendekatan. Pendekatan pertama dikenal dengan *Covariance Based SEM* (CBSEM), sedangkan pendekatan lainnya disebut *Variance Based SEM* atau lebih dikenal dengan *Partial Least Square* (PLS).

3.8.1 *Partial Least Square – Structural Equation Modeling* (PLS SEM)

Metode *Partial Least Square* (PLS) pertama kali dikembangkan oleh Herman Wold pada tahun 1975. Menurut Gaston sebagaimana dikutip dalam Yamin dan Kurniawan (2011), PLS dapat digunakan tidak hanya untuk keperluan eksplorasi, tetapi juga untuk konfirmasi seperti dalam pengujian hipotesis. Meskipun penggunaannya lebih banyak difokuskan pada pendekatan eksploratif, PLS juga dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi ada tidaknya hubungan antar variabel dan selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk pengujian hipotesis. Tujuan utama dari PLS adalah untuk memahami dan menjelaskan hubungan antar konstruk, dengan penekanan pada makna atau kekuatan hubungan tersebut. Dalam penggunaannya, penting untuk memperhatikan landasan teori yang mendasari model, pemilihan variabel yang tepat, pendekatan analisis yang digunakan, serta bagaimana hasilnya diinterpretasikan (Wardhana, 2024).

3.9 Teknik Analisis Data

Setelah ditentukan bahwa teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah PLS-SEM (*Partial Least Squares Structural Equation Modeling*), maka langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian model yang

terdiri atas model pengukuran (*Outer Model*), dan model struktural (*Inner Model*).

3.9.1 Model Pengukuran (Outer Model)

1. Uji Validitas (*Convergent Validity*)

Uji validitas merupakan prosedur pengujian yang menentukan tingkat kesahihan suatu instrumen penelitian. Sebuah kuesioner dianggap valid apabila butir-butir pertanyaannya secara tepat mampu mengukur konstruk atau variabel yang dimaksudkan untuk diukur. Pengujian validitas diterapkan terhadap seluruh item pertanyaan yang ada pada setiap variabel.

Pada penelitian ini dilakukan dua uji validitas yaitu uji validitas konvergen dan diskriminan. Pengujian validitas konvergen atau *convergent validity* menggunakan nilai *outer loading*. Indikator pertanyaan dikatakan valid apabila memiliki nilai outer loading yaitu $> 0,6$.

2. Uji Validitas Diskriminan (*Discriminat Validity*)

Tahap validasi instrumen dilanjutkan dengan uji validitas diskriminan setelah memverifikasi validitas konvergen melalui *outer loading*. Pengujian ini melibatkan analisis terhadap *average variance extracted* (AVE) dan *cross loading* untuk memastikan diskriminasi antar konstruk.

3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilaksanakan untuk memastikan konsistensi pengukuran variabel penelitian. Pengujian ini dilakukan dengan menganalisis nilai *Cronbach's Alpha* dan *composite reliability* sebagai indikator keandalan instrumen.

3.9.2 Model Struktural (*Inner Model*)

1. *R-Square*

Analisis model struktural (*inner model*) bertujuan untuk menguji hubungan antarkonstruk, nilai signifikansi, dan koefisien determinasi (*R-square*) dalam model penelitian. Nilai *R-square* yang berubah menunjukkan besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, dimana perubahan substansial mengindikasikan pengaruh yang signifikan. Evaluasi model dilakukan dengan menganalisis tiga aspek utama: (1) nilai *R-square* untuk konstruk dependen, (2) uji signifikansi statistik (uji-t), dan (3) koefisien jalur struktural.

2. *Q-Square*

Selain mengevaluasi nilai *R-square*, model PLS juga dinilai berdasarkan *Q-square predictive relevance* untuk mengukur kualitas prediksi konstruk. *Q-square* menunjukkan sejauh mana model mampu memprediksi data observasi berdasarkan parameter yang diestimasi. Jika nilai *Q-square* lebih besar dari nol, hal ini mengindikasikan bahwa model memiliki relevansi prediktif yang memadai. Sebaliknya, nilai *Q-square* di bawah nol menandakan bahwa model kurang memiliki kemampuan prediktif yang baik.

3.9.3 *F-Square*

Uji *effect size* melalui *F-Square* digunakan untuk mengukur besaran pengaruh variabel prediktor terhadap variabel dependen dalam model struktural. Kriteria interpretasi mengacu pada nilai baku dimana *F-Square* 0,02 menunjukkan pengaruh kecil, 0,15 menunjukkan pengaruh sedang, dan 0,35 mengindikasikan pengaruh besar terhadap model.

3.9.4 Pengujian Hipotesis

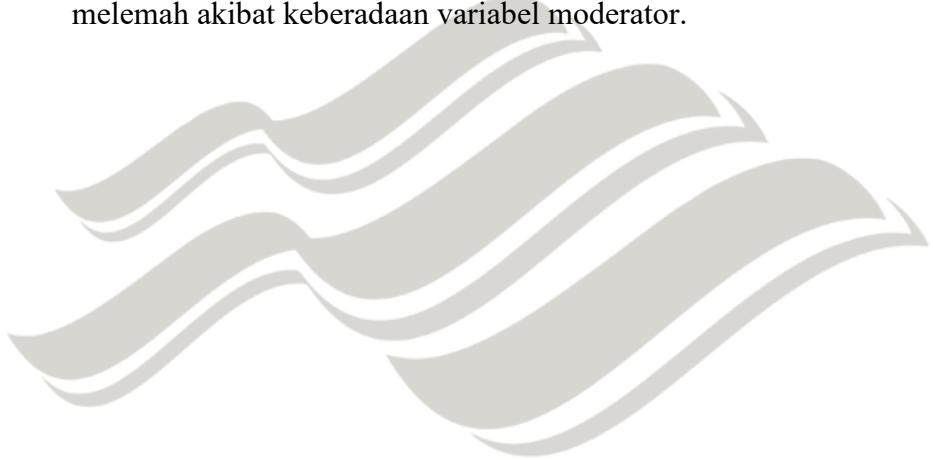
1. Pengaruh Langsung (*Bootstrapping*)

Estimasi parameter yang signifikan memberikan informasi penting mengenai hubungan antar variabel dalam penelitian. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menganalisis nilai koefisien jalur (*path coefficient*) yang terdapat dalam output analisis. Pengujian hipotesis pengaruh antar variabel dilakukan dengan melihat nilai signifikansi t-statistics pada tabel koefisien jalur (*path coefficient*) yaitu melalui metode *bootstrapping* (Ghozali et al., 2015). Sebuah variabel bebas dikatakan berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat jika nilai p-values lebih kecil daripada nilai alpha 0,05.

2. Pengaruh Moderasi

Analisis moderasi dilakukan untuk menguji peran variabel moderator dalam mempengaruhi kekuatan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat, baik dengan cara memperkuat (*enhancing effect*) maupun memperlemah (*buffering effect*) hubungan

tersebut. Sebuah variabel dikatakan memiliki efek moderasi apabila interaksi antara variabel independen dan variabel moderator menunjukkan nilai t-statistics yang lebih besar dari t-tabel dan p-value lebih kecil dari tingkat signifikansi yang digunakan, yaitu 5% atau 0,05. Efek moderasi dapat bersifat positif jika hubungan antar variabel menjadi lebih kuat, atau negatif jika hubungan tersebut melemah akibat keberadaan variabel moderator.



UNIVERSITAS
MA CHUNG

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Identitas Responden

Berikut merupakan penjelasan terhadap profil responden penelitian yaitu Jenis Kelamin, Pekerjaan, Usia, dan Pendapatan responden.

4.1.1 Jenis Kelamin

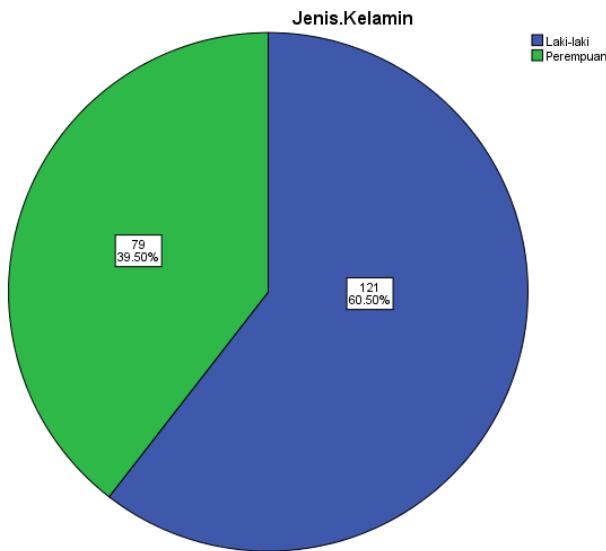
Profil jenis kelamin responden ditunjukkan pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4. Jenis kelamin responden

Jenis Kelamin					
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid Laki-laki	121	60.5	60.5	60.5	
Perempuan	79	39.5	39.5		100.0
Total	200	100.0	100.0		

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

Berdasarkan Tabel 4, diketahui bahwa responden dalam penelitian ini terdiri dari dua kategori jenis kelamin, yaitu laki-laki dan perempuan. Jumlah responden laki-laki sebanyak 121 orang (60,5%), sedangkan responden perempuan berjumlah 79 orang (39,5%) dari total 200 responden. Hal ini menunjukkan bahwa responden laki-laki lebih banyak dibandingkan dengan perempuan. Perbandingan proporsi ini dapat dilihat secara lebih jelas pada gambar 9 berikut:



Gambar 15. Pie Chart Jenis Kelamin Responden

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

4.1.2 Pekerjaan

Profil pekerjaan responden ditunjukkan pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Pekerjaan Responden

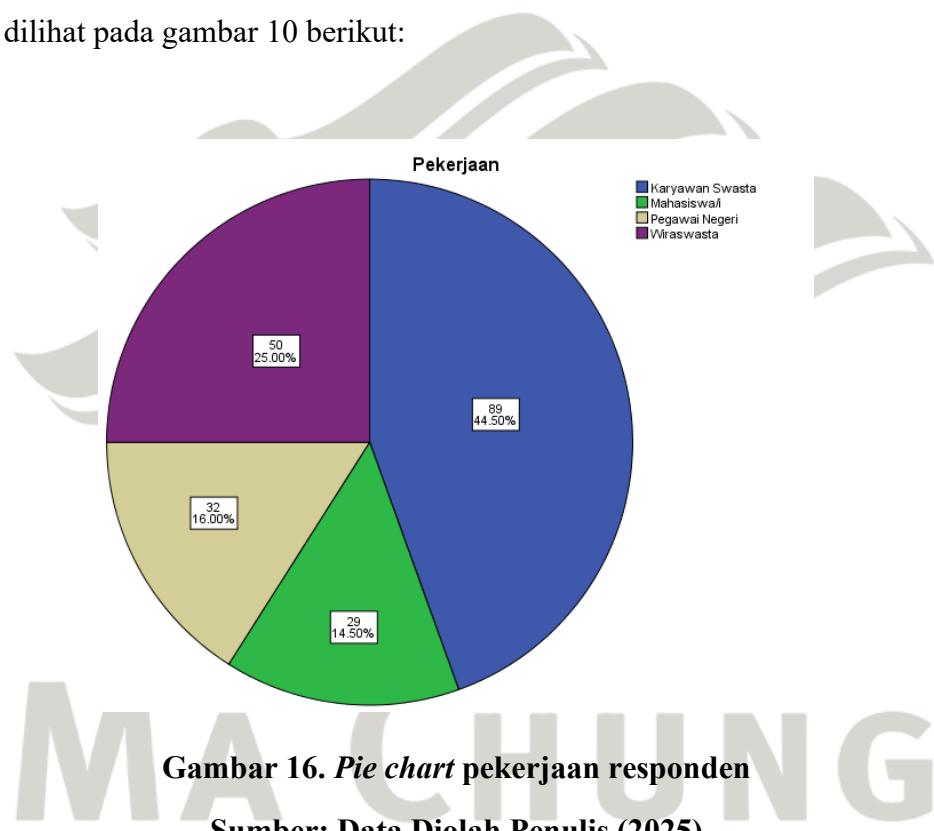
Pekerjaan					
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid Karyawan Swasta	89	44.5	44.5	44.5	
Mahasiswa/i	29	14.5	14.5	59.0	
Pegawai Negeri	32	16.0	16.0	75.0	
Wiraswasta	50	25.0	25.0	100.0	
Total	200	100.0	100.0		

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

Berdasarkan Tabel 5, diketahui bahwa responden dalam penelitian ini memiliki latar belakang pekerjaan yang beragam. Mayoritas responden bekerja sebagai karyawan swasta, yaitu sebanyak 89 orang (44,5%). Selanjutnya, responden yang berprofesi sebagai wiraswasta berjumlah 50 orang

(25,0%), disusul oleh pegawai negeri sebanyak 32 orang (16,0%). Adapun responden yang berstatus sebagai mahasiswa/i sebanyak 29 orang (14,5%).

Distribusi ini menunjukkan bahwa mayoritas responden berasal dari kalangan pekerja sektor swasta, yang kemungkinan memiliki paparan langsung terhadap aktivitas ekonomi dan pemasaran, sehingga relevan terhadap topik penelitian. Untuk visualisasi yang lebih jelas, perbandingan kategori pekerjaan dapat dilihat pada gambar 10 berikut:



4.1.3 Usia

Profil usia responden ditunjukkan pada Tabel 6. berikut:

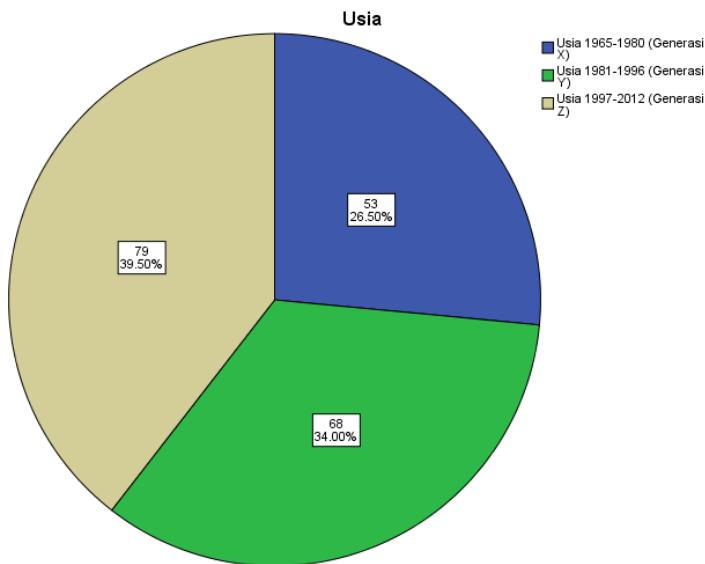
Tabel 6. Usia Responden

	Usia			
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Usia 1965-1980 (Generasi X)	53	26.5	26.5	26.5
Usia 1981-1996 (Generasi Y)	68	34.0	34.0	60.5
Usia 1997-2012 (Generasi Z)	79	39.5	39.5	100.0
Total	200	100.0	100.0	

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

Berdasarkan Tabel 6, diketahui bahwa responden dalam penelitian ini berasal dari tiga kelompok generasi. Kelompok usia terbesar adalah Generasi Z (1997–2012), yang terdiri dari 79 responden (39,5%). Selanjutnya, kelompok usia Generasi Y (1981–1996) berjumlah 68 responden (34,0%), dan kelompok Generasi X (1965–1980) berjumlah 53 responden (26,5%).

Distribusi ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden berasal dari kalangan muda, yaitu Generasi Z dan Generasi Y, yang secara umum lebih aktif dalam mengadopsi teknologi serta lebih terbuka terhadap perubahan dan inovasi, termasuk dalam konteks pemasaran digital atau penggunaan aplikasi. Komposisi ini menjadi dasar penting dalam memahami preferensi dan perilaku konsumen lintas generasi. Visualisasi data usia ini dapat dilihat lebih jelas melalui grafik diagram batang atau *pie chart* pada Gambar 11.



Gambar 17. Pie chart usia responden

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

4.1.4 Jabatan

Profil pendapatan responden ditunjukkan pada tabel 7 berikut:

Tabel 7. Pendapatan Responden

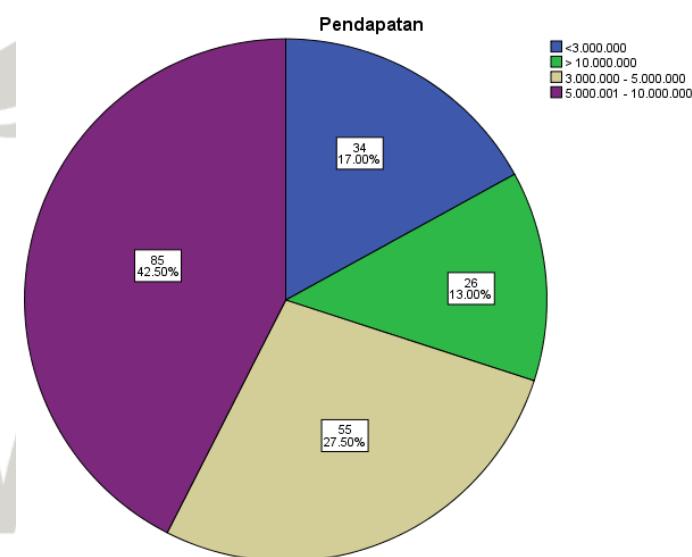
Pendapatan					
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid <3.000.000	34	17.0	17.0	17.0	
> 10.000.000	26	13.0	13.0	30.0	
3.000.000 - 5.000.000	55	27.5	27.5	57.5	
5.000.001 - 10.000.000	85	42.5	42.5	100.0	
Total	200	100.0	100.0		

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

Berdasarkan Tabel 7, diketahui bahwa mayoritas responden memiliki pendapatan bulanan dalam kisaran Rp5.000.001 hingga Rp10.000.000, yaitu sebanyak 85 orang (42,5%). Kelompok responden dengan pendapatan Rp3.000.000 hingga Rp5.000.000 menempati urutan kedua terbanyak, yaitu sebanyak 55 orang

(27,5%). Selanjutnya, terdapat 34 orang (17,0%) yang memiliki pendapatan di bawah Rp3.000.000, dan 26 orang (13,0%) memiliki pendapatan di atas Rp10.000.000.

Distribusi ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kelompok pendapatan menengah, yang umumnya memiliki daya beli yang cukup kuat dan berpotensi menjadi target pasar yang strategis. Hal ini menjadi pertimbangan penting dalam analisis preferensi konsumen serta implikasinya terhadap perilaku pembelian. Informasi lebih lanjut mengenai distribusi pendapatan dapat dilihat pada grafik pie chart atau histogram pada Gambar 12.



Gambar 18. *Pie chart* pendapatan responden

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

4.2 Analisis Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini menyajikan gambaran komprehensif mengenai karakteristik sampel melalui beberapa ukuran pemasukan dan penyebaran data. Parameter yang dilaporkan meliputi nilai minimum,

maksimum, rata-rata (*mean*), serta standar deviasi dari seluruh variabel penelitian. Selengkapnya, hasil statistik deskriptif disajikan dalam Tabel 8 berikut ini:

Tabel 8. Statistik Deskriptif *Performance Expectancy*

	Mean	Min	Max	Standard Deviation
X1.1	3.220	2	4	0.665
X1.2	3.270	1	4	0.646
X1.3	3.240	2	4	0.673
X1.4	3.185	2	4	0.701
X1.5	3.265	1	4	0.703
X1.6	3.255	2	4	0.648
X1.7	3.215	2	4	0.639
X1.8	3.230	2	4	0.683
X1.9	3.275	2	4	0.648
X1.10	3.240	2	4	0.658

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

Berdasarkan tabel 8 pada variabel *Performance Expectancy* diketahui terdapat 10 indikator pertanyaan, berdasarkan teori dari Sugiyono (2013) kategori interpretasi mean dalam skala Likert 4 poin dikembangkan dengan cara membagi rentang skala (1–4) menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Minimum}}{\text{Jumlah kategori}} = \frac{4-1}{4} = 0,75$$

Rumus 1. Rentang Skala Likert (1 – 4)

Keterangan:

1.00 – 1.75 = Sangat Rendah

1.76 – 2.50 = Rendah

2.51 – 3.25 = Tinggi

3.26 – 4.00 = Sangat Tinggi

Dari data diperoleh jawaban dengan indikator X1.4 (Rekomendasi investasi yang diberikan oleh aplikasi Bibit sesuai dengan profil risiko yang telah ditentukan) yaitu sebesar 3,185 yang termasuk dalam kategori tinggi. Sedangkan rata-rata jawaban indikator tertinggi terdapat pada indikator X1.9 (Aplikasi Bibit membantu dalam proses pengambilan keputusan investasi berbasis analisis) sebesar 3,275, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Dengan demikian, seluruh indikator pada variabel *Performance Expectancy* berada dalam kategori tinggi hingga sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa pengguna merasa bahwa aplikasi Bibit memberikan manfaat dan hasil yang positif dalam aktivitas investasinya.

Tabel 9. Statistik Deskriptif *Effort Expectancy*

	Mean	Min	Max	Standard Deviation
X2.1	3.130	2	4	0.681
X2.2	3.145	2	4	0.696
X2.3	3.140	2	4	0.707
X2.4	3.135	2	4	0.698
X2.5	3.185	2	4	0.664
X2.6	3.155	1	4	0.715
X2.7	3.160	1	4	0.681
X2.8	3.135	2	4	0.668
X2.9	3.205	1	4	0.702
X2.10	3.170	1	4	0.679

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

Berdasarkan tabel 9, pada variabel *Effort Expectancy* diketahui terdapat 10 indikator pertanyaan, berdasarkan teori dari Sugiyono (2013) kategori interpretasi mean dalam skala Likert 4 poin dikembangkan dengan cara membagi rentang skala (1–4) menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Minimum}}{\text{Jumlah kategori}} = \frac{4-1}{4} = 0,75$$

Rumus 2. Rentang Skala Likert (1 – 4)

Keterangan:

1.00 – 1.75 = Sangat Rendah

1.76 – 2.50 = Rendah

2.51 – 3.25 = Tinggi

3.26 – 4.00 = Sangat Tinggi

Diperoleh bahwa rata-rata jawaban indikator terendah yaitu pada indikator X2.1 (Proses transaksi investasi melalui aplikasi Bibit dapat dilakukan secara efisien tanpa kendala berarti) yaitu sebesar 3,130 yang termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan rata-rata jawaban indikator tertinggi yaitu pada indikator X2.9 (Proses investasi di aplikasi Bibit dapat diselesaikan tanpa hambatan teknis) sebesar 3,205 yang juga termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, seluruh indikator pada variabel *Effort Expectancy* berada dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa pengguna menilai aplikasi Bibit cukup mudah digunakan dan tidak menimbulkan kesulitan berarti dalam proses penggunaannya.

Tabel 10. Statistik Deskriptif Social Influence

	Mean	Min	Max	Standard Deviation
X3.1	3.070	1	4	0.718
X3.2	3.065	1	4	0.749
X3.3	3.030	1	4	0.720
X3.4	3.120	1	4	0.745
X3.5	3.090	1	4	0.665
X3.6	3.075	1	4	0.741
X3.7	3.135	1	4	0.746
X3.8	3.175	1	4	0.710
X3.9	3.075	1	4	0.714
X3.10	3.125	1	4	0.707

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

Berdasarkan tabel 10 pada variabel *Social Influence* diketahui terdapat 10 indikator pertanyaan, berdasarkan teori dari Sugiyono (2013) kategori interpretasi mean dalam skala Likert 4 poin dikembangkan dengan cara membagi rentang skala (1–4) menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Minimum}}{\text{Jumlah kategori}} = \frac{4-1}{4} = 0,75$$

Rumus 3. Rentang Skala Likert (1 – 4)

Keterangan:

1.00 – 1.75 = Sangat Rendah

1.76 – 2.50 = Rendah

2.51 – 3.25 = Tinggi

3.26 – 4.00 = Sangat Tinggi

Diperoleh bahwa rata-rata jawaban indikator terendah yaitu pada indikator X3.3 (Rekomendasi dari rekan kerja berpengaruh terhadap keputusan dalam menggunakan aplikasi Bibit) yaitu sebesar 3,030 yang termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan rata-rata jawaban indikator tertinggi yaitu pada indikator X3.8

(Banyaknya pengguna aplikasi Bibit meningkatkan kepercayaan terhadap aplikasi ini) sebesar 3,175 yang juga termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, seluruh indikator pada variabel *Social Influence* berada dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa pengaruh sosial dari orang di sekitar dan popularitas aplikasi Bibit turut mendorong keputusan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Tabel 11. Statistik Deskriptif *Facilitating Condition*

	Mean	Min	Max	Standard Deviation
X4.1	3.155	1	4	0.762
X4.2	3.070	1	4	0.745
X4.3	3.115	2	4	0.687
X4.4	3.125	2	4	0.741
X4.5	3.055	1	4	0.722
X4.6	3.150	1	4	0.747
X4.7	3.100	1	4	0.721
X4.8	3.090	1	4	0.715
X4.9	3.110	1	4	0.713
X4.10	3.085	1	4	0.740
X4.11	3.100	1	4	0.700
X4.12	3.080	1	4	0.717

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

Berdasarkan tabel 11 pada variabel *Facilitating Condition* diketahui terdapat 12 indikator pertanyaan, berdasarkan teori dari Sugiyono (2013) kategori interpretasi mean dalam skala Likert 4 poin dikembangkan dengan cara membagi rentang skala (1–4) menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Minimum}}{\text{Jumlah kategori}} = \frac{4-1}{4} = 0,75$$

Rumus 4. Rentang Skala Likert (1 – 4)

Keterangan:

1.00 – 1.75 = Sangat Rendah

1.76 – 2.50 = Rendah

2.51 – 3.25 = Tinggi

3.26 – 4.00 = Sangat Tinggi

Diperoleh bahwa rata-rata jawaban indikator terendah yaitu pada indikator X4.5 (Sistem keamanan aplikasi Bibit cukup baik dalam transaksi pengguna) yaitu sebesar 3,055 yang termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan rata-rata jawaban indikator tertinggi yaitu pada indikator X4.1 (Akses internet tersedia untuk menggunakan aplikasi Bibit) sebesar 3,155 yang juga termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, seluruh indikator pada variabel *Facilitating Conditions* berada dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa secara umum pengguna merasa memiliki fasilitas dan dukungan yang memadai untuk menggunakan aplikasi Bibit.

Tabel 12. Statistik Deskriptif *Behavioral Intention*

	Mean	Min	Max	Standard Deviation
Y.1	3.250	3	4	0.433
Y.2	3.235	2	4	0.458
Y.3	3.150	2	4	0.421
Y.4	2.880	2	4	0.553
Y.5	3.375	2	4	0.552
Y.6	3.080	2	4	0.417
Y.7	3.035	2	4	0.484
Y.8	3.335	2	4	0.493

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

Berdasarkan tabel 12 pada variabel *Behavioral Intention* diketahui terdapat 8 indikator pertanyaan, berdasarkan teori dari Sugiyono (2013)

kategori interpretasi mean dalam skala Likert 4 poin dikembangkan dengan cara membagi rentang skala (1–4) menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Minimum}}{\text{Jumlah kategori}} = \frac{4-1}{4} = 0,75$$

Rumus 5. Rentang Skala Likert (1 – 4)

Keterangan:

1.00 – 1.75 = Sangat Rendah

1.76 – 2.50 = Rendah

2.51 – 3.25 = Tinggi

3.26 – 4.00 = Sangat Tinggi

Diperoleh bahwa rata-rata jawaban indikator terendah yaitu pada indikator Y.4 (Aplikasi Bibit direkomendasikan kepada orang lain yang mencari platform investasi) yaitu sebesar 2,880 yang termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan rata-rata jawaban indikator tertinggi yaitu pada indikator Y.5 (Peningkatan jumlah investasi melalui aplikasi Bibit dipertimbangkan dalam waktu dekat) sebesar 3,375 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Dengan demikian, indikator pada variabel *Behavioral Intention* berada dalam kategori tinggi hingga sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa pengguna memiliki niat yang kuat untuk terus menggunakan aplikasi Bibit serta mempertimbangkannya sebagai platform investasi yang berkelanjutan.

Tabel 13. Statistik Deskriptif Generasi

	Mean	Min	Max	Standard Deviation
M.1	3.045	1	4	0.716
M.2	3.070	1	4	0.725
M.3	3.055	1	4	0.736
M.4	3.080	1	4	0.757
M.5	3.045	1	4	0.709
M.6	3.095	1	4	0.732

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

Berdasarkan tabel 13 pada variabel Generasi diketahui terdapat 6 indikator pertanyaan, berdasarkan teori dari Sugiyono (2013) kategori interpretasi mean dalam skala Likert 4 poin dikembangkan dengan cara membagi rentang skala (1–4) menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Minimum}}{\text{Jumlah kategori}} = \frac{4-1}{4} = 0,75$$

Rumus 6. Rentang Skala Likert (1 – 4)

Keterangan:

1.00 – 1.75 = Sangat Rendah

1.76 – 2.50 = Rendah

2.51 – 3.25 = Tinggi

3.26 – 4.00 = Sangat Tinggi

Diperoleh bahwa rata-rata jawaban indikator terendah yaitu pada indikator M.1 (Usia/generasi membedakan adaptasi inovasi layanan aplikasi investasi Bibit) dan M.5 (Usia/generasi menentukan kebutuhan akan aplikasi investasi Bibit) yaitu sebesar 3,045 yang termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan rata-rata jawaban indikator tertinggi yaitu pada indikator M.6 (Usia/generasi menentukan keputusan penggunaan aplikasi investasi Bibit) sebesar 3,095 yang juga termasuk dalam

kategori tinggi. Dengan demikian, seluruh indikator pada variabel moderasi generasi berada dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa meskipun pengaruh generasi tidak terlalu mencolok, namun tetap dinilai memiliki peran dalam memengaruhi pengalaman dan keputusan penggunaan aplikasi Bibit.

4.3 Model Pengukuran (*Outer Model*)

4.3.1 Pengujian Validitas (*Convergent Validity*)

Uji validitas merupakan prosedur pengujian yang dilakukan untuk memverifikasi kesahihan suatu instrumen penelitian. Sebuah kuesioner dianggap valid apabila seluruh butir pertanyaannya secara tepat mampu mengukur konstruk atau variabel yang dimaksudkan untuk diukur. Dalam penelitian ini, pengujian validitas dilakukan terhadap semua item pertanyaan pada masing-masing variabel penelitian.

Pada penelitian ini terdapat dua uji validitas yaitu uji *validitas konvergen* dan *diskriminan*. Pengujian validitas konvergen atau *convergent validity* menggunakan nilai *outer loading*. Indikator pertanyaan dikatakan valid apabila memiliki nilai *outer loading* yaitu $> 0,6$. Berikut merupakan hasil pengujian validitas terhadap masing-masing variabel.

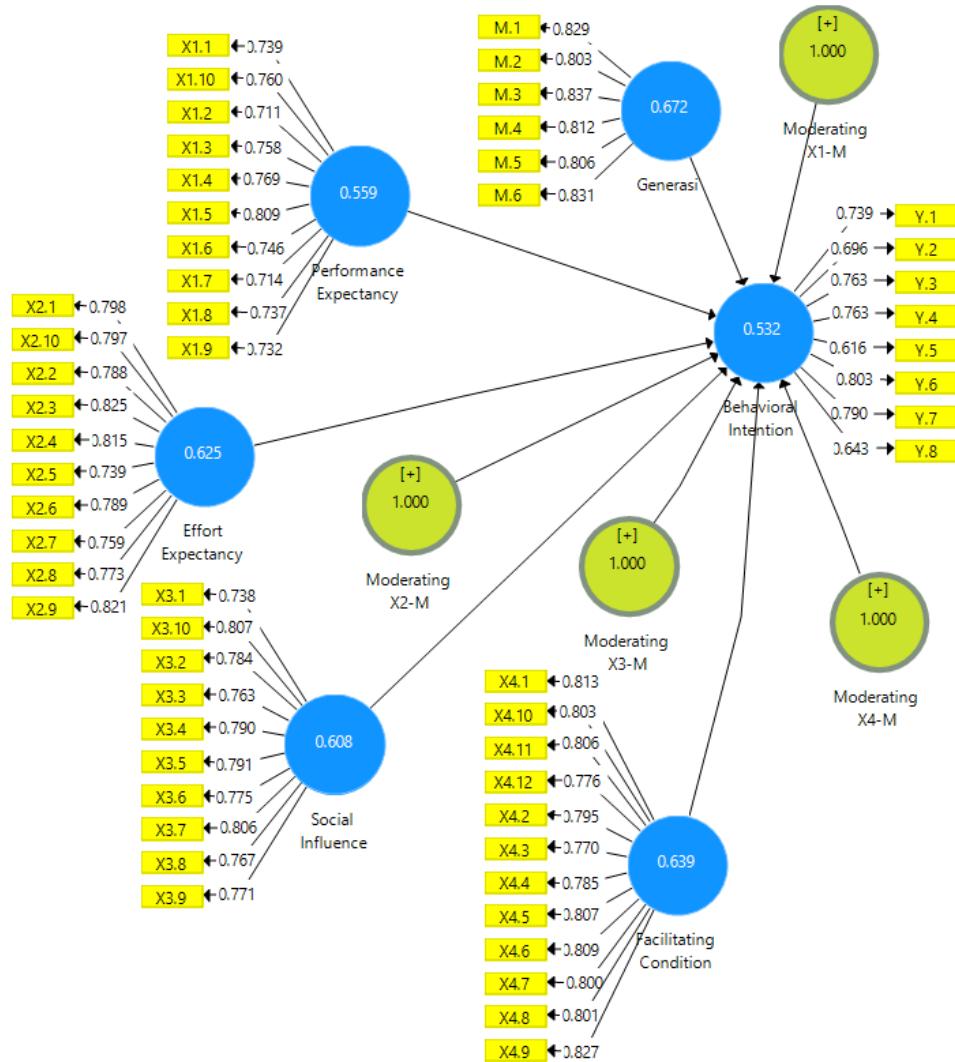
Tabel 14. Pengujian validitas

Variabel	Indikator	Outer Loading	Keterangan
<i>Performance Expectancy</i>	X1.1	0.739	Valid
	X1.2	0.711	Valid
	X1.3	0.758	Valid
	X1.4	0.769	Valid
	X1.5	0.809	Valid
	X1.6	0.746	Valid
	X1.7	0.714	Valid
	X1.8	0.737	Valid
	X1.9	0.732	Valid
	X1.10	0.760	Valid
<i>Effort Expectancy</i>	X2.1	0.798	Valid
	X2.2	0.788	Valid
	X2.3	0.825	Valid
	X2.4	0.815	Valid
	X2.5	0.739	Valid
	X2.6	0.789	Valid
	X2.7	0.759	Valid
	X2.8	0.773	Valid
	X2.9	0.821	Valid
	X2.10	0.797	Valid
<i>Social Influence</i>	X3.1	0.738	Valid
	X3.2	0.784	Valid
	X3.3	0.763	Valid
	X3.4	0.790	Valid
	X3.5	0.791	Valid
	X3.6	0.775	Valid
	X3.7	0.806	Valid
	X3.8	0.767	Valid
	X3.9	0.771	Valid
	X3.10	0.807	Valid
<i>Facilitating Condition</i>	X4.1	0.813	Valid
	X4.2	0.795	Valid
	X4.3	0.770	Valid
	X4.4	0.785	Valid
	X4.5	0.807	Valid
	X4.6	0.809	Valid
	X4.7	0.800	Valid
	X4.8	0.801	Valid

Variabel	Indikator	Outer Loading	Keterangan
<i>Behavioral Intention</i>	X4.9	0.827	Valid
	X4.10	0.803	Valid
	X4.11	0.806	Valid
	X4.12	0.776	Valid
<i>Generasi</i>	Y.1	0.739	Valid
	Y.2	0.696	Valid
	Y.3	0.763	Valid
	Y.4	0.763	Valid
	Y.5	0.616	Valid
	Y.6	0.803	Valid
	Y.7	0.790	Valid
	Y.8	0.643	Valid
	M.1	0.829	Valid
	M.2	0.803	Valid
	M.3	0.837	Valid
	M.4	0.812	Valid
	M.5	0.806	Valid
	M.6	0.831	Valid

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

Hasil analisis SmartPLS yang disajikan pada Tabel 14 menunjukkan bahwa seluruh indikator memenuhi kriteria validitas konvergen. Hal ini terlihat dari nilai *outer loading (loading factor)* seluruh variabel yang berada di atas 0.6, mengindikasikan bahwa konstruk dalam model penelitian telah memenuhi syarat validitas. Gambar berikut menyajikan kerangka struktural *outer model* yang telah divalidasi.



Gambar 19. Model Struktural Outer Model

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

4.3.2 Pengujian Validitas Diskriminan (Discriminant Validity)

Tahap pengujian validitas instrumen dilanjutkan dengan analisis validitas diskriminan setelah memverifikasi validitas konvergen melalui *outer loading*. Evaluasi ini dilakukan dengan memeriksa nilai *average variance extracted* (AVE) dan *cross loading* sebagai indikator utama. Berikut disajikan temuan hasil pengujian validitas diskriminan tersebut.

Tabel 15. Pengujian Validitas Diskriminan

Variabel	Average Variance Extracted (AVE)
<i>Behavioral Intention</i>	0.532
<i>Effort Expectancy</i>	0.625
<i>Facilitating Condition</i>	0.639
Generasi	0.672
<i>Performance Expectancy</i>	0.559
<i>Social Influence</i>	0.608

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

Pengujian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat diskriminasi antar variabel penelitian. Berdasarkan hasil evaluasi, seluruh variabel memenuhi kriteria validitas dengan nilai *average variance extracted* (AVE) di atas 0,5. Selengkapnya, hasil pengukuran berdasarkan *Fornell-Larcker Criterion* dan analisis *cross loading* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 16. Fornell-Larcker Criterion antara Variabel

	<i>Behavioral Intention</i>	<i>Effort Expectancy</i>	<i>Facilitating Condition</i>	Generasi	<i>Performance Expectancy</i>	<i>Social Influence</i>
<i>Behavioral Intention</i>	0.729					
<i>Effort Expectancy</i>	0.384	0.791				
<i>Facilitating Condition</i>	0.330	0.030	0.799			
Generasi	0.377	0.176	0.147	0.820		
<i>Performance Expectancy</i>	0.384	0.189	0.147	0.114	0.748	
<i>Social Influence</i>	0.315	0.094	0.211	0.152	0.172	0.780

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

Hasil pengujian *Fornell-Larcker Criterion* dan *cross loading* membuktikan bahwa seluruh indikator dalam penelitian ini memenuhi syarat validitas diskriminan. Data menunjukkan bahwa setiap indikator memiliki korelasi lebih kuat dengan konstruk utamanya dibanding konstruk lainnya, dengan nilai *loading factor* yang signifikan. Temuan ini mengkonfirmasi bahwa masing-masing

variabel laten dalam model penelitian memiliki karakteristik yang unik dan dapat dibedakan secara empiris. Selengkapnya, hasil analisis *cross loading* disajikan dalam table berikut.

Tabel 17. Hasil Cross Loading

	<i>Performance Expectancy</i>	<i>Effort Expectancy</i>	<i>Social Influence</i>	<i>Facilitating Condition</i>	<i>Behavioral Intention</i>	Generasi
X1.1	0.739	0.145	0.145	0.006	0.219	0.134
X1.2	0.711	0.119	0.082	0.224	0.322	0.157
X1.3	0.758	0.166	0.106	0.182	0.306	0.014
X1.4	0.769	0.121	0.147	0.086	0.306	0.126
X1.5	0.809	0.109	0.177	0.150	0.280	0.043
X1.6	0.746	0.151	0.116	0.105	0.244	0.065
X1.7	0.714	0.107	0.110	0.048	0.238	0.065
X1.8	0.737	0.125	0.148	0.075	0.309	0.111
X1.9	0.732	0.220	0.152	0.099	0.319	0.075
X1.10	0.760	0.144	0.102	0.078	0.282	0.062
X2.1	0.180	0.798	0.015	0.031	0.285	0.133
X2.2	0.117	0.788	-0.002	-0.024	0.249	0.125
X2.3	0.143	0.825	0.186	0.089	0.376	0.179
X2.4	0.171	0.815	0.088	0.027	0.329	0.133
X2.5	0.206	0.739	0.059	-0.053	0.230	0.138
X2.6	0.169	0.789	0.078	-0.004	0.252	0.094
X2.7	0.037	0.759	0.006	-0.017	0.296	0.158
X2.8	0.206	0.773	0.070	0.096	0.298	0.117
X2.9	0.198	0.821	0.086	0.083	0.356	0.154
X2.10	0.079	0.797	0.103	-0.048	0.306	0.142
X3.1	0.129	0.019	0.738	0.193	0.129	0.142
X3.2	0.139	0.068	0.784	0.145	0.222	0.111
X3.3	0.126	0.043	0.763	0.135	0.212	0.086
X3.4	0.114	0.081	0.790	0.217	0.248	0.140
X3.5	0.116	0.119	0.791	0.137	0.314	0.168
X3.6	0.055	0.131	0.775	0.072	0.243	0.139
X3.7	0.149	0.105	0.806	0.237	0.251	0.100
X3.8	0.149	0.089	0.767	0.199	0.247	0.089
X3.9	0.173	0.005	0.771	0.170	0.284	0.112
X3.10	0.194	0.035	0.807	0.153	0.218	0.091
X4.1	0.149	0.060	0.113	0.813	0.213	0.207

	<i>Performance Expectancy</i>	<i>Effort Expectancy</i>	<i>Social Influence</i>	<i>Facilitating Condition</i>	<i>Behavioral Intention</i>	<i>Generasi</i>
X4.2	0.075	-0.023	0.175	0.795	0.250	0.146
X4.3	0.111	0.026	0.109	0.770	0.218	0.111
X4.4	0.059	0.076	0.119	0.785	0.197	0.071
X4.5	0.177	-0.009	0.208	0.807	0.294	0.104
X4.6	0.155	0.087	0.174	0.809	0.333	0.114
X4.7	0.215	0.083	0.207	0.800	0.307	0.073
X4.8	0.056	-0.013	0.173	0.801	0.247	0.052
X4.9	0.082	-0.005	0.197	0.827	0.270	0.138
X4.10	0.105	0.001	0.144	0.803	0.291	0.171
X4.11	0.063	-0.014	0.226	0.806	0.251	0.157
X4.12	0.117	0.010	0.136	0.776	0.230	0.074
Y.1	0.329	0.373	0.257	0.264	0.739	0.304
Y.2	0.228	0.204	0.162	0.200	0.696	0.292
Y.3	0.338	0.370	0.269	0.296	0.763	0.282
Y.4	0.270	0.275	0.252	0.319	0.763	0.304
Y.5	0.105	0.146	0.065	0.069	0.616	0.189
Y.6	0.331	0.278	0.276	0.257	0.803	0.330
Y.7	0.361	0.295	0.292	0.253	0.790	0.264
Y.8	0.085	0.160	0.113	0.123	0.643	0.163
M.1	0.119	0.117	0.186	0.094	0.294	0.829
M.2	0.096	0.151	0.227	0.169	0.324	0.803
M.3	0.084	0.176	0.100	0.140	0.348	0.837
M.4	0.075	0.119	0.030	0.134	0.257	0.812
M.5	0.077	0.165	0.082	0.078	0.338	0.806
M.6	0.116	0.123	0.109	0.107	0.269	0.831

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

4.3.3 Pengujian Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan konsistensi pengukuran variabel penelitian. Dalam studi ini, tingkat keandalan instrumen diukur menggunakan dua metode: (1) *Cronbach's Alpha* untuk menilai konsistensi internal butir pertanyaan, dan (2) *composite reliability* untuk mengukur reliabilitas konstruk secara menyeluruh. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh variabel memenuhi

kriteria reliabilitas yang ditetapkan, sebagaimana disajikan dalam table 18 hasil pengujian berikut.

Tabel 18. Pengujian Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	Rule of Thumb	Evaluasi Model
<i>Behavioral Intention</i>	0.878	0.900	> 0.70	Reliabel
<i>Effort Expectancy</i>	0.933	0.943		Reliabel
<i>Facilitating Condition</i>	0.949	0.955		Reliabel
Generasi	0.903	0.925		Reliabel
<i>Performance Expectancy</i>	0.912	0.927		Reliabel
<i>Social Influence</i>	0.929	0.939		Reliabel

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

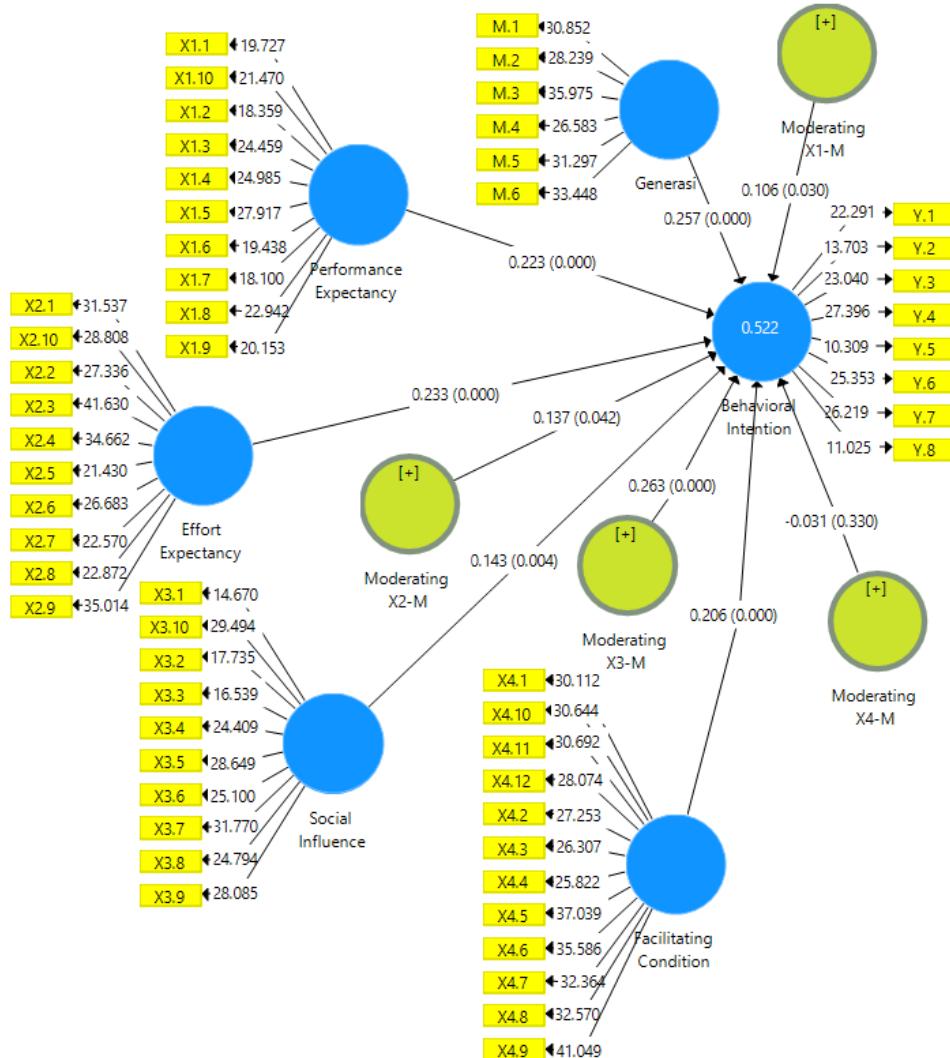
Berdasarkan hasil analisis yang disajikan dalam tabel 18, dapat disimpulkan bahwa seluruh konstruk variabel dalam penelitian ini telah memenuhi persyaratan reliabilitas. Hal ini dibuktikan melalui nilai *Cronbach's Alpha* dan *composite reliability* yang diperoleh dari pengolahan data dengan SmartPLS, dimana kedua nilai tersebut menunjukkan angka di atas 0,70. Angka ini sesuai dengan standar minimum yang direkomendasikan dalam penelitian sosial, sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen penelitian ini memiliki konsistensi internal yang baik dan reliabel untuk digunakan dalam pengukuran variabel-variabel yang diteliti.

4.4 Model Struktural (Inner Model)

4.4.1 R-Square

Pengujian *inner model* atau model struktural dilakukan untuk melihat hubungan antara konstruk, nilai signifikansi dan *R-square* dari model penelitian. Perubahan nilai *R-Squares* dapat digunakan untuk menilai

pengaruh variabel laten independen tertentu terhadap variabel laten dependen apakah mempunyai pengaruh yang substansive. Model struktural dievaluasi dengan menggunakan *R-square* untuk konstruk dependen uji t serta signifikansi dari koefisien parameter jalur struktural.



Gambar 20. Model Struktural Inner Model

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

Dalam menilai model dengan PLS dimulai dengan melihat *R-square* untuk setiap variabel laten dependen. Hasil R-Square sebesar 0,7 ke atas mengindikasikan bahwa model tersebut “Baik” sedangkan R-Square sebesar

0,33 hingga 0,7 terbilang “Moderat” dan 1,19 hingga 0,33 terbilang “Lemah”.

Tabel 19 merupakan hasil estimasi *R-square* dengan menggunakan SmartPLS.

Tabel 19. Nilai R Square

Variabel	R Square
<i>Behavioral Intention</i>	0,522

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

Pada prinsipnya penelitian ini menggunakan 1 buah variabel yang dipengaruhi oleh variabel lainnya. Hasil hasil nilai R Square variabel *Behavioral Intention* yaitu 0,522 atau 52,2% terbilang *Moderat* artinya variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition* dan Generasi secara substansial dapat menjelaskan variabel *Behavioral Intention* dengan tingkat 52,2% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini.

4.4.2 *Q-Square*

Di samping melihat nilai R-square, model PLS juga dievaluasi dengan melihat *Q-square predictive relevance* untuk model konstruk. *Q-Square* mengukur berapa baik nilai observasi dihasilkan oleh model dan juga estimasi parameternya. Nilai *Q-Square* lebih besar 0 (nol) menunjukkan bahwa model mempunyai nilai *predictive relevance*, sedangkan nilai Q-square kurang dari 0 (nol) menunjukkan bahwa model kurang memiliki *predictive relevance*. Tabel 20 merupakan hasil estimasi *Q-square* dengan menggunakan SmartPLS.

Tabel 20. Nilai Q-Square

Variabel	<i>Q-Square</i>
<i>Behavioral Intention</i>	0,250

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

Berdasarkan Tabel 20 dapat dijelaskan bahwa nilai *Q-Square* variabel dependen pada *Behavioral Intention* sebesar 0,250 sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan nilai *Q-Square* yaitu lebih besar dari 0 sehingga menunjukkan bahwa model mempunyai *predictive relevance*.

4.4.3 *F-Square*

Uji *F-Square* menunjukkan *effect size* variabel prediktor terhadap variabel dependen. *F-Square* ini bertujuan untuk mengetahui kebaikan model. Nilai *F-Square* sebesar 0,02, 0,15, dan 0,35 dapat menunjukkan apakah prediktor variabel laten memiliki pengaruh yang lemah, medium, atau besar pada tingkat struktural. Tabel 21 merupakan hasil estimasi *F-square* dengan menggunakan SmartPLS.

Tabel 21. Nilai F-Square

	<i>Behavioral Intention</i>	<i>Effort Expectancy</i>	<i>Facilitating Condition</i>	<i>Generasi</i>	<i>Performance Expectancy</i>
<i>Effort Expectancy</i>	0.387				
<i>Facilitating Condition</i>	0.327	0.081			
Generasi	0.401	0.186	0.16		
<i>Performance Expectancy</i>	0.383	0.209	0.159	0.129	
<i>Social Influence</i>	0.309	0.11	0.221	0.164	0.187

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

Berdasarkan Tabel 21, nilai *F-Square* menunjukkan besarnya kontribusi relatif masing-masing konstruk terhadap variabel lainnya dalam

model struktural. Variabel *Effort Expectancy* memiliki pengaruh yang besar terhadap *Behavioral Intention*, dengan nilai F-Square sebesar 0,387, yang tergolong dalam kategori efek besar (*large effect size*). Selain itu, *Effort Expectancy* juga memberikan kontribusi lemah terhadap *Facilitating Condition* (0,081) dan *Generasi* (0,186), namun berkontribusi sedang terhadap *Performance Expectancy* (0,209) dan *Social Influence* (0,110).

Variabel *Facilitating Condition* menunjukkan pengaruh sedang terhadap *Behavioral Intention* dengan nilai F-Square sebesar 0,327, namun pengaruhnya terhadap variabel lainnya, seperti *Effort Expectancy* (0,081), *Performance Expectancy* (0,159), dan *Generasi* (0,160), tergolong lemah. Variabel *Generasi* memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap *Behavioral Intention* dengan nilai F-Square 0,401, yang merupakan efek paling tinggi dalam tabel ini. Selain itu, *Generasi* juga memberikan pengaruh lemah hingga sedang terhadap variabel lain, yaitu *Effort Expectancy* (0,186), *Facilitating Condition* (0,160), *Performance Expectancy* (0,129), dan *Social Influence* (0,164).

Variabel *Performance Expectancy* berkontribusi besar terhadap *Behavioral Intention* (0,383) dan berpengaruh sedang terhadap *Effort Expectancy* (0,209), serta berpengaruh lemah terhadap *Facilitating Condition* (0,159), *Generasi* (0,129), dan *Social Influence* (0,187). Adapun *Social Influence* memberikan kontribusi sedang terhadap *Behavioral Intention* (0,309) dan *Facilitating Condition* (0,221), serta berpengaruh lemah terhadap *Effort Expectancy* (0,110), *Generasi* (0,164), dan *Performance Expectancy* (0,187).

Secara keseluruhan, variabel yang paling berkontribusi terhadap *Behavioral Intention* adalah Generasi (0,401), disusul oleh *Effort Expectancy* (0,387) dan *Performance Expectancy* (0,383). Nilai-nilai ini menunjukkan bahwa ketiga variabel tersebut merupakan prediktor paling signifikan dalam membentuk intensi perilaku pengguna dalam konteks penelitian ini.

4.5 Pengujian Hipotesis

4.5.1 Pengaruh Langsung

Signifikansi parameter yang diestimasi memberikan informasi yang sangat berguna mengenai hubungan antara variabel-variabel penelitian. Dasar yang digunakan dalam menguji hipotesis adalah nilai yang terdapat pada output *path coefficient*. Pengujian hipotesis pengaruh antar variabel dilakukan dengan melihat nilai signifikansi t-statistics pada tabel koefisien jalur (*path coefficient*) yaitu melalui metode *bootstrapping* (Ghozali et al., 2015). Sebuah variabel bebas dikatakan berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat jika nilai p-values lebih kecil daripada nilai alpha 0,05.

Tabel 22. Pengujian Hipotesis Pengaruh Langsung

	Original Sample	T Statistics	P Values
<i>Performance Expectancy -> Behavioral Intention</i>	0.223	4.891	0.000
<i>Effort Expectancy -> Behavioral Intention</i>	0.233	3.863	0.000
<i>Social Influence -> Behavioral Intention</i>	0.143	2.689	0.004
<i>Facilitating Condition -> Behavioral Intention</i>	0.206	4.020	0.000

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

Berdasarkan pengujian hipotesis pengaruh langsung diatas dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Pengujian hipotesis Ha1 (*Performance Expectancy* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Behavioral Intention*)

Analisis statistik menunjukkan bahwa variabel *Performance Expectancy* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* dengan koefisien regresi sebesar 0,223. Nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,000 (lebih kecil dari $\alpha = 0,05$) mengindikasikan bahwa pengaruh tersebut bersifat signifikan secara statistik. Dengan demikian, hipotesis penelitian pertama (Ha1) yang menyatakan adanya pengaruh positif *Performance Expectancy* terhadap *Behavioral Intention* dapat **Diterima**.

- b. Pengujian hipotesis Ha2 (*Effort expectancy* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Behavioral Intention*)

Analisis statistik mengungkapkan bahwa variabel *Effort Expectancy* memberikan pengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* dengan koefisien regresi sebesar 0.233. Tingkat signifikansi yang diperoleh (p = 0.000) jauh di bawah nilai kritis $\alpha = 0.05$, menunjukkan bahwa pengaruh tersebut bersifat signifikan secara statistik. Dengan demikian, hipotesis kedua (Ha2) yang menyatakan adanya pengaruh positif *Effort Expectancy* terhadap *Behavioral Intention* dapat **Diterima**.

- c. Pengujian hipotesis Ha3 (*Social influence* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *Behavioral Intention*)

Analisis data menunjukkan bahwa *Social Influence* memberikan pengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* dengan koefisien regresi sebesar 0,143. Nilai signifikansi statistik $p = 0,004$ (lebih kecil dari $\alpha = 0,05$) mengindikasikan bahwa pengaruh tersebut bersifat signifikan. Dengan demikian, hipotesis ketiga (Ha3) yang menyatakan adanya pengaruh positif *Social Influence* terhadap *Behavioral Intention* dapat **Diterima**.

d. Pengujian hipotesis Ha4 (*Facilitating Condition* memiliki pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention*)

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, variabel *Facilitating Condition* terbukti memiliki pengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* dengan koefisien regresi sebesar 10.206. Tingkat signifikansi yang diperoleh ($p < 0.001$) menunjukkan bahwa pengaruh ini bersifat sangat signifikan secara statistik ($p < 0.01$). Dengan demikian, hipotesis keempat (Ha4) yang menyatakan adanya pengaruh positif *Facilitating Condition* terhadap *Behavioral Intention* dapat **Diterima**.

4.5.2 Pengaruh Moderasi

Pengujian moderasi bertujuan untuk melihat apakah suatu variabel moderator dapat memperkuat atau memperlemah hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Sebuah variabel dikatakan memiliki efek moderasi apabila interaksi antara variabel independen dan variabel moderator menunjukkan nilai *t-statistics* yang lebih besar dari *t-tabel* dan *p-value* lebih kecil dari tingkat signifikansi yang digunakan, yaitu 5% atau 0,05. Efek

moderasi dapat bersifat positif jika hubungan antar variabel menjadi lebih kuat, atau negatif jika hubungan tersebut melemah akibat keberadaan variabel moderator.

Tabel 23. Pengujian Hipotesis Pengaruh Tidak Langsung

	Original Sample	T Statistics	P Values
Moderating X1-M -> <i>Behavioral Intention</i>	0.106	1.884	0.030
Moderating X2-M -> <i>Behavioral Intention</i>	0.137	1.731	0.042
Moderating X3-M -> <i>Behavioral Intention</i>	0.263	4.919	0.000
Moderating X4-M -> <i>Behavioral Intention</i>	-0.031	0.439	0.330

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

- a. Pengujian hipotesis Ha5 (Variabel lintas Generasi menjadi variabel moderating untuk pengaruh *Performance Expectancy* terhadap *Behavioral Intention*)

Hasil pengujian hipotesis Ha5 menunjukkan nilai estimasi sebesar 0,106 (positif) artinya variabel lintas Generasi memberikan pengaruh positif sebesar 0,106 dalam memoderasi pengaruh *Performance Expectancy* terhadap *Behavioral Intention*. Kemudian nilai p-values sebesar $0,030 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa lintas Generasi memoderasi pengaruh antara *Performance Expectancy* terhadap *Behavioral Intention* yang artinya hipotesis Ha5 Diterima.

- b. Pengujian hipotesis Ha6 (Variabel lintas Generasi menjadi variabel moderating untuk pengaruh *Effort expectancy* terhadap *Behavioral Intention*)

Hasil pengujian hipotesis Ha6 menunjukkan nilai estimasi sebesar 0,137 (positif) artinya variabel lintas Generasi memberikan pengaruh positif sebesar 0,137 dalam memoderasi pengaruh *Effort expectancy* terhadap

Behavioral Intention. Kemudian nilai p-values sebesar $0,042 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa lintas Generasi memoderasi pengaruh antara *Effort expectancy* terhadap *Behavioral Intention* yang artinya hipotesis Ha6 **Diterima**.

- c. Pengujian hipotesis Ha7 (Variabel lintas Generasi menjadi variabel moderating untuk pengaruh *Social influence* terhadap *Behavioral Intention*)

Hasil pengujian hipotesis Ha7 menunjukkan nilai estimasi sebesar 0,263 (positif) artinya variabel lintas Generasi memberikan pengaruh positif sebesar 0,263 dalam memoderasi pengaruh *Social influence* terhadap *Behavioral Intention.* Kemudian nilai p-values sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa lintas Generasi memoderasi pengaruh antara *Social influence* terhadap *Behavioral Intention* yang artinya hipotesis Ha7 **Diterima**.

- d. Pengujian hipotesis Ha8 (Variabel lintas Generasi menjadi variabel moderating untuk pengaruh *Facilitating Condition* terhadap *Behavioral Intention*)

Hasil pengujian hipotesis Ha8 menunjukkan nilai estimasi sebesar -0,031 (negatif) artinya variabel lintas Generasi memberikan pengaruh negatif sebesar -0,031 dalam memoderasi pengaruh *Facilitating Condition* terhadap *Behavioral Intention.* Kemudian nilai p-values sebesar $0,330 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa lintas Generasi tidak memoderasi pengaruh antara *Facilitating Condition* terhadap *Behavioral Intention* yang artinya hipotesis Ha8 **Ditolak**.

4.6 Pembahasan

4.6.1 Pengaruh *Performance Expectancy* Terhadap *Behavioral Intention*

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis Ha1, diperoleh nilai estimasi sebesar 0,223 dengan p-value sebesar 0,000 (< 0,05), yang menunjukkan bahwa *Performance Expectancy* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Artinya, semakin tinggi harapan kinerja yang dirasakan oleh pengguna terhadap aplikasi Bibit seperti harapan bahwa aplikasi ini memudahkan pengelolaan investasi, memberikan informasi yang jelas, serta mendukung pengambilan keputusan finansial maka semakin tinggi pula keinginan pengguna dari Lintas Generasi untuk terus menggunakan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, hipotesis Ha1 diterima.

Penelitian ini juga didukung oleh temuan Amany dan Indrayani (2024) yang menunjukkan bahwa *Performance Expectancy* berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention* dalam penggunaan layanan keuangan digital, Penelitian menurut Chaidir Ro'is, dan Jufri (2021) variabel *Performance Expectancy* juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat berperilaku menggunakan *m-banking*. Hal ini juga diperkuat penelitian Varma (2018) menyebutkan variabel *Performance Expectancy* berpengaruh positif terhadap variabel *Behavioral Intention*.

Dalam konteks aplikasi investasi seperti Bibit, ekspektasi pengguna terhadap efisiensi dan efektivitas fitur aplikasi berperan penting dalam membentuk minat penggunaan jangka panjang. Dengan demikian, dalam konteks penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa keyakinan pengguna terhadap manfaat aplikasi

Bibit khususnya dalam meningkatkan kinerja dalam berinvestasi merupakan faktor penting yang mendorong intensi mereka untuk terus menggunakan aplikasi tersebut, terutama di kalangan pengguna lintas generasi.

4.6.2 Pengaruh *Effort Expectancy* Terhadap *Behavioral Intention*

Hasil pengujian terhadap hipotesis Ha2 menunjukkan bahwa nilai estimasi sebesar 0,233 dengan p-value sebesar 0,000 (< 0,05). Hal ini mengindikasikan bahwa variabel *Effort Expectancy* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Artinya, semakin mudah pengguna aplikasi Bibit baik dari Generasi X, Y, maupun Z merasa dalam mengoperasikan aplikasi tersebut, maka semakin besar pula keinginan mereka untuk terus menggunakannya. Dengan demikian, hipotesis Ha2 diterima.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Priansyah, Sipayung, dan Sutabri (2024) variabel *Effort Expectancy* menunjukkan bahwa ekspektasi usaha memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan aplikasi. Penelitian menurut Amany dan Indrayani (2024) pada penelitiannya variabel *Effort Expectancy* berpengaruh positif terhadap variabel *Behavioral Intention*. Diperkuat penelitian Varma (2018) yang menyebutkan variabel *Performance Expectancy* juga berpengaruh positif terhadap variabel *Behavioral Intention*.

Dalam konteks ini, antarmuka yang ramah pengguna, fitur navigasi yang intuitif, serta kemudahan dalam melakukan transaksi investasi pada aplikasi Bibit menjadi faktor penting yang memengaruhi niat pengguna untuk menggunakan aplikasi secara konsisten. Secara keseluruhan, hasil ini memperkuat bahwa kemudahan penggunaan aplikasi investasi Bibit menjadi salah satu pertimbangan

utama yang meningkatkan minat penggunaan teknologi keuangan, khususnya bagi pengguna lintas generasi.

4.6.3 Pengaruh *Social influence* Terhadap *Behavioral Intention*

Hasil pengujian terhadap hipotesis Ha3 menunjukkan bahwa nilai estimasi sebesar 0,143 dengan p-value sebesar 0,004 (< 0,05). Nilai ini mengindikasikan bahwa variabel *Social Influence* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Dengan kata lain, semakin besar pengaruh dari orang-orang di sekitar (seperti teman, keluarga, atau tokoh yang dianggap penting), maka semakin besar pula keinginan individu untuk menggunakan aplikasi investasi Bibit. Oleh karena itu, hipotesis Ha3 diterima.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Amany dan Indrayani (2024) yang menemukan bahwa *Social Influence* berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention*, terutama dalam lingkungan penggunaan layanan berbasis teknologi keuangan. Menurut Priansyah, Sipayung, dan Sutabri (2024) variabel *Social Influence* menunjukkan bahwa pengaruh sosial memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan aplikasi. Sejalan juga dengan penelitian Chadir Ro'is, dan Jufri (2021) variabel *Social Influence* berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat berperilaku menggunakan m-banking. Menurut Varma (2018) variabel *Performance Expectancy* juga sama berpengaruh positif terhadap variabel *Behavioral Intention*.

Dalam konteks aplikasi Bibit, rekomendasi dari rekan kerja, ulasan influencer keuangan, atau testimoni di media sosial dapat menjadi pendorong kuat

dalam membentuk niat pengguna untuk mencoba dan terus menggunakan aplikasi tersebut. Secara keseluruhan, hasil ini menggarisbawahi pentingnya dukungan sosial dan pengaruh lingkungan sekitar dalam meningkatkan adopsi aplikasi investasi digital seperti Bibit, terutama di kalangan pengguna dari Generasi X, Y, dan Z.

4.6.4 Pengaruh *Facilitating Condition* Terhadap *Behavioral Intention*

Hasil pengujian hipotesis Ha4 menunjukkan nilai estimasi sebesar 0,206 dengan p-value sebesar 0,000 (< 0,05), yang berarti *Facilitating Condition* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tersedia dukungan dan sumber daya teknis seperti jaringan internet, perangkat yang kompatibel, serta kemudahan akses terhadap bantuan atau panduan teknis, maka semakin besar pula niat individu untuk menggunakan aplikasi investasi Bibit. Dengan demikian, hipotesis Ha4 diterima.

Hasil ini didukung oleh penelitian Menurut Amany dan Indrayani (2024) pada penelitiannya variabel *Facilitating Conditions* berpengaruh terhadap variabel *Behavioral Intention*. Menurut Chaidir Ro'is, dan Jufri (2021) variabel *Facilitating Condition* berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat berperilaku menggunakan *m-banking*. Menurut Sari, Sukardi, dan Abadi (2024) faktor *Facilitating Conditions* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*.

Dalam konteks penggunaan aplikasi Bibit, tersedianya fasilitas seperti aplikasi yang ringan, antarmuka yang ramah pengguna, dan layanan

pelanggan yang responsif dapat menjadi penentu utama dalam meningkatkan niat pengguna untuk berinvestasi secara digital. Secara umum, hasil ini menegaskan bahwa ketersediaan fasilitas pendukung teknologi menjadi salah satu aspek penting yang mendorong generasi X, Y, dan Z untuk berniat menggunakan aplikasi investasi seperti Bibit, karena mempermudah akses dan mengurangi hambatan teknis dalam proses penggunaan.

4.6.5 Pengaruh Generasi X,Y, dan Z Dalam Memoderasi *Performance Expectancy* Terhadap *Behavioral Intention*

Hasil pengujian hipotesis Ha5 menunjukkan bahwa variabel Generasi X, Y, dan Z memberikan pengaruh positif sebagai moderator dengan nilai estimasi sebesar 0,106 dan p-value sebesar 0,030 (< 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan generasi secara signifikan memperkuat hubungan antara *Performance Expectancy* dan *Behavioral Intention* dalam konteks penggunaan aplikasi investasi Bibit. Dengan demikian, hipotesis Ha5 diterima. Ketika harapan kinerja ini dimoderasi oleh perbedaan generasi, maka pengaruhnya terhadap niat menggunakan teknologi dapat bervariasi.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Minton dan Schneider (1985) yang menyatakan bahwa usia dan jenis kelamin dapat memoderasi hubungan antara ekspektasi kinerja dan niat perilaku. Demikian pula, menurut Terblanche dan Kidd (2022) dan Priansyah, Sipayung, dan Sutabri (2024) juga menemukan bahwa pengaruh *Performance Expectancy* terhadap *Behavioral Intention* cenderung lebih kuat pada kelompok usia muda, menunjukkan

bahwa generasi lebih muda cenderung menilai aplikasi lebih berguna bagi peningkatan kinerja mereka.

Secara keseluruhan, temuan ini mempertegas bahwa persepsi terhadap kegunaan aplikasi investasi seperti Bibit tidak berdiri sendiri, tetapi juga dipengaruhi oleh karakteristik generasi pengguna, yang membentuk respons dan kepercayaan terhadap manfaat teknologi tersebut.

4.6.6 Pengaruh Generasi X,Y, dan Z Dalam Memoderasi *Effort Expectancy* Terhadap *Behavioral Intention*

Hasil pengujian hipotesis Ha6 menunjukkan bahwa variabel Generasi X, Y, dan Z memberikan pengaruh positif sebagai moderator dengan nilai estimasi sebesar 0,137 dan nilai p-value sebesar 0,042 (< 0,05). Artinya, generasi pengguna memperkuat pengaruh *Effort Expectancy* terhadap *Behavioral Intention* dalam konteks penggunaan aplikasi investasi Bibit. Oleh karena itu, hipotesis Ha6 diterima.

Hasil ini menegaskan bahwa persepsi terhadap kemudahan penggunaan aplikasi Bibit tidak hanya berdampak langsung terhadap minat menggunakan, tetapi juga berinteraksi secara signifikan dengan karakteristik generasi pengguna. Temuan ini selaras dengan pernyataan Venkatesh et al. (2016) bahwa usia, jenis kelamin, dan pengalaman pengguna memiliki peran penting dalam memperkuat hubungan antara *effort expectancy* dan niat perilaku. Artinya, meskipun kemudahan penggunaan penting bagi semua pengguna, pengaruhnya terhadap minat penggunaan dapat berbeda tergantung pada kelompok generasi. Damayanti, Yani, dan Afrianty (2021) juga mendukung temuan ini, di mana ekspektasi usaha

berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan teknologi pada generasi milenial. Sementara itu, penelitian oleh Terblanche dan Kidd (2022) juga menunjukkan bahwa faktor usia dapat memoderasi hubungan antara *Effort Expectancy* terhadap *Behavioral Intention*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa generasi pengguna memainkan peran penting dalam memperkuat hubungan antara kemudahan penggunaan aplikasi investasi Bibit dan keinginan untuk menggunakannya, dan hal ini menjadi pertimbangan strategis dalam pengembangan fitur dan antarmuka pengguna lintas generasi.

4.6.7 Pengaruh Generasi X,Y, dan Z Dalam Memoderasi *Social influence* Terhadap *Behavioral Intention*

Hasil pengujian hipotesis Ha7 menunjukkan bahwa variabel Generasi X, Y, dan Z memiliki pengaruh positif dalam memoderasi hubungan antara *Social Influence* terhadap *Behavioral Intention*, dengan nilai estimasi sebesar 0,263 dan p-value 0,000 (< 0,05). Hasil ini mengindikasikan bahwa pengaruh sosial terhadap minat untuk menggunakan aplikasi investasi Bibit semakin kuat tergantung pada karakteristik generasi, sehingga hipotesis Ha7 diterima.

Dalam konteks aplikasi Bibit, pengaruh sosial dapat berupa ajakan teman, rekomendasi influencer, atau dorongan komunitas. Temuan ini didukung oleh Rhodes (1983) yang menyatakan bahwa pengaruh sosial cenderung meningkat seiring bertambahnya usia. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa generasi berperan penting dalam memperkuat hubungan antara pengaruh sosial dan minat penggunaan. Penelitian oleh Damayanti,

Yani, dan Afrianty (2021) juga menunjukkan bahwa *Social Influence* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan teknologi pada generasi milenial, menandakan bahwa kelompok usia ini juga cukup responsif terhadap pengaruh dari lingkungan sosial mereka. Menurut Priansyah, Sipayung, dan Sutabri (2024) variabel seperti usia, latar belakang pendidikan, dan pengalaman investasi sebelumnya menunjukkan pengaruh positif dalam peningkatan niat perilaku.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menggarisbawahi pentingnya strategi berbasis generasi dalam pemasaran aplikasi investasi. Oleh karena itu, pemahaman terhadap segmentasi generasi menjadi kunci dalam mengoptimalkan strategi akuisisi pengguna aplikasi investasi.

4.6.8 Pengaruh Generasi X,Y, dan Z Dalam Memoderasi *Facilitating Condition* Terhadap *Behavioral Intention*

Hasil pengujian hipotesis Ha8 menunjukkan bahwa variabel Generasi X, Y, dan Z tidak memoderasi hubungan antara *Facilitating Condition* terhadap *Behavioral Intention*, dengan nilai estimasi sebesar -0,031 (negatif) dan p-value sebesar 0,330 ($> 0,05$). Hal ini mengindikasikan bahwa perbedaan generasi tidak memperkuat ataupun memperlemah pengaruh kondisi pendukung terhadap minat penggunaan aplikasi investasi Bibit, sehingga hipotesis Ha8 ditolak.

Dalam konteks aplikasi Bibit, hal ini mencakup ketersediaan jaringan internet, fitur aplikasi yang *user-friendly*, serta adanya dukungan teknis atau tutorial penggunaan. Penolakan terhadap hipotesis ini mengisyaratkan bahwa pengaruh kondisi pendukung terhadap niat perilaku bersifat umum lintas generasi, tanpa adanya perbedaan signifikan antara Generasi X, Y, maupun Z. Dengan kata

lain, meskipun pengguna dari berbagai generasi mengalami kondisi pendukung yang sama, hal tersebut tidak secara berbeda memengaruhi keputusan mereka untuk menggunakan aplikasi Bibit.

Temuan ini tidak sejalan dengan studi Morris dan Venkatesh (2000) yang menyatakan bahwa meskipun *Facilitating Conditions* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*, variabel usia berperan sebagai moderator dalam hubungan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa faktor-faktor teknis dan dukungan infrastruktur tidak bersifat universal dalam mendorong niat perilaku, dipengaruhi oleh segmentasi usia atau generasi.

Serupa dengan pandangan Morris dan Venkatesh (2000) yang menyatakan bahwa pengaruh *Facilitating Condition* akan meningkat ketika dimoderasi oleh usia dan pengalaman. Perbedaan hasil ini bisa jadi disebabkan oleh konteks aplikasi modern yang semakin inklusif dan mudah digunakan oleh berbagai kelompok usia, seperti aplikasi investasi Bibit yang secara desain memang ditujukan agar ramah digunakan oleh semua generasi. Demikian pula, Damayanti, Yani, dan Afrianty (2021) menemukan bahwa *Facilitating Condition* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat generasi milenial. Namun, hasil ini lebih menunjukkan pengaruh langsung daripada peran sebagai moderator oleh variabel generasi, juga berdasarkan penelitian Priansyah, Sipayung, dan Sutabri (2024) variabel seperti usia, latar belakang pendidikan, dan pengalaman investasi sebelumnya menunjukkan pengaruh positif dalam peningkatan niat perilaku.

Secara keseluruhan, temuan ini menyiratkan bahwa meskipun kondisi pendukung penting dalam mendorong niat penggunaan aplikasi investasi Bibit,

faktor generasi bukanlah pembeda utama dalam hubungan tersebut. Oleh karena itu, pengembang aplikasi sebaiknya tetap fokus pada penyediaan fasilitas teknis yang merata dan mudah diakses oleh semua lapisan pengguna, terlepas dari kategori generasi mereka.

4.7 **Implikasi Penelitian**

4.7.1 Implikasi Praktis

Penelitian ini memberikan beberapa implikasi praktis bagi pengembang aplikasi investasi seperti Bibit. Temuan bahwa *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan *Facilitating Condition* secara signifikan memengaruhi *Behavioral Intention* menunjukkan bahwa pengembang perlu memperhatikan beberapa aspek penting untuk meningkatkan minat pengguna dari Lintas Generasi.

Pertama, pengembang perlu terus meningkatkan fitur yang dirasakan bermanfaat dan menunjang kinerja pengguna dalam berinvestasi (*Performance Expectancy*). Kedua, kemudahan penggunaan aplikasi melalui desain antarmuka yang intuitif dan ramah pengguna lintas usia menjadi kunci utama dalam mempertahankan pengguna (*Effort Expectancy*). Ketiga, promosi yang melibatkan influencer keuangan, testimoni dari pengguna nyata, serta dukungan komunitas dapat memperkuat niat penggunaan terutama bagi generasi muda yang cenderung responsif terhadap pengaruh sosial. Keempat, memastikan tersedianya fasilitas teknis seperti tutorial, bantuan pelanggan, dan akses yang cepat akan sangat membantu dalam meningkatkan kenyamanan penggunaan secara umum.

Di sisi lain, hasil moderasi menunjukkan bahwa generasi pengguna memengaruhi kekuatan hubungan antar variabel UTAUT dan niat perilaku. Oleh karena itu, penting bagi pengembang untuk melakukan segmentasi strategi berdasarkan generasi.

4.7.2 Implikasi Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat relevansi model UTAUT dalam menjelaskan niat penggunaan teknologi, khususnya dalam konteks aplikasi investasi digital seperti Bibit. Seluruh konstruk utama dalam model UTAUT terbukti signifikan terhadap *Behavioral Intention*, menunjukkan bahwa model ini tetap relevan untuk menjelaskan perilaku pengguna dalam era teknologi keuangan modern.

Selain itu, penelitian ini menambahkan perspektif penting melalui peran moderator lintas generasi. Temuan bahwa generasi dapat memperkuat hubungan antara *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, dan *Social Influence* terhadap niat perilaku, tetapi tidak pada *Facilitating Condition*, menunjukkan bahwa UTAUT dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mempertimbangkan karakteristik demografis, khususnya usia dan pengalaman digital. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada literatur UTAUT dengan menambahkan nuansa lintas generasi dalam konteks Fintech di Indonesia.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Pengalaman Penggunaan Aplikasi Investasi Bibit Menggunakan Model UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) Pada lintas Generasi, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. *Performance Expectancy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi harapan kinerja yang dirasakan pengguna terhadap aplikasi Bibit, semakin besar pula keinginan untuk terus menggunakannya.
2. *Effort Expectancy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Artinya, persepsi kemudahan dalam menggunakan aplikasi Bibit mendorong peningkatan intensi penggunaan secara berkelanjutan.
3. *Social Influence* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Dukungan dan pengaruh dari lingkungan sosial seperti teman, keluarga, maupun influencer, turut mendorong niat seseorang dalam menggunakan aplikasi Bibit.
4. *Facilitating Condition* juga memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Ketersediaan sarana pendukung seperti internet, perangkat yang kompatibel, serta kemudahan akses terhadap bantuan teknis menjadi faktor penting dalam mendorong niat penggunaan.

5. Variabel lintas generasi memoderasi hubungan antara *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, dan *Social Influence* terhadap *Behavioral Intention*. Artinya, perbedaan generasi memperkuat hubungan antara ketiga faktor tersebut dengan niat penggunaan aplikasi Bibit.
6. Sebaliknya, variabel generasi tidak memoderasi hubungan antara *Facilitating Condition* dan *Behavioral Intention*. Hal ini menunjukkan bahwa faktor pendukung bersifat universal dan tidak dipengaruhi secara signifikan oleh perbedaan generasi.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa faktor-faktor UTAUT memiliki peran penting dalam memengaruhi niat penggunaan aplikasi investasi, dan perbedaan generasi memberikan kontribusi moderasi yang relevan dalam beberapa hubungan tersebut.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, di antaranya:

1. Responden hanya mencakup pengguna aplikasi Bibit dari lintas Generasi di wilayah tertentu, sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas.
2. Pengukuran data dilakukan secara *cross-sectional*, sehingga tidak dapat menangkap perubahan perilaku dari waktu ke waktu.
3. Fokus penelitian hanya terbatas pada empat konstruk utama UTAUT dan satu variabel moderasi, padahal faktor lain seperti *trust*, *perceived*

risk, atau *user experience* juga berpotensi memengaruhi *Behavioral Intention*.

5.3 Saran

1. Saran Akademis

1. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan demografis responden, termasuk wilayah geografis dan latar belakang pendidikan yang lebih bervariasi, guna meningkatkan generalisasi hasil penelitian.
2. Disarankan untuk menggunakan pendekatan longitudinal agar dapat melihat dinamika perubahan perilaku pengguna dari waktu ke waktu.
3. Penelitian berikutnya juga dapat memasukkan variabel tambahan seperti *perceived risk*, *trust*, atau *satisfaction* untuk melihat model penerimaan teknologi secara lebih komprehensif.

2. Saran Praktis

1. Pengembang aplikasi Bibit sebaiknya terus meningkatkan fitur yang memberikan nilai tambah bagi pengguna, terutama dalam hal efisiensi pengelolaan investasi.
2. Kolaborasi dengan komunitas atau figur sosial lintas usia. Mengingat Social Influence berpengaruh signifikan, Bibit dapat menjalin kolaborasi tidak hanya dengan influencer muda, tetapi juga dengan figur publik atau komunitas yang relevan untuk lintas

Generasi, seperti tokoh finansial senior, komunitas ibu rumah tangga cerdas finansial, atau forum pensiunan aktif.

3. Fitur uji coba simulasi investasi interaktif, dengan menambahkan fitur simulasi investasi yang dapat digunakan tanpa perlu benar-benar mendaftar atau mengisi data pribadi. Ini akan sangat membantu pengguna dari generasi yang lebih hati-hati seperti Generasi X agar dapat mencoba dulu sebelum percaya sepenuhnya.
4. Menyediakan konten edukasi finansial yang disesuaikan dengan karakteristik generasi dan tahapan hidup pengguna. Saat ini Bibit telah menyediakan konten edukatif dalam bentuk artikel, video, dan webinar. Namun, konten tersebut masih bersifat umum dan belum disesuaikan dengan kebutuhan spesifik masing-masing generasi atau tahapan kehidupan (seperti mahasiswa, pekerja pemula, pasangan muda, hingga menjelang pensiun). Oleh karena itu, Bibit dapat mengembangkan fitur edukasi yang lebih personal, misalnya dengan menyediakan kurikulum atau materi pembelajaran yang relevan berdasarkan usia, pengalaman finansial, serta tujuan keuangan pengguna. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan engagement pengguna lintas generasi terhadap aplikasi Bibit.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211.
https://www.researchgate.net/profile/Icek-Ajzen/publication/272790646_The_Theory_of_Planned_Behavior/links/5d508e5ba6fdcc370a8ec4ca/The-Theory-of-Planned-Behavior.pdf?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmzpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmzpY2F0aW9uIn19
- Amany, I., & Indrayani, E. (2024). Exploring Mobile Banking Adoption in Indonesia using UTAUT2: A Consumer Perspective Approach . *Journal of Economics, Finance and Management Studies*, 7(7), 4612–4621.
https://www.researchgate.net/publication/382726595_Exploring_Mobile_Banking_Adoption_in_Indonesia_using_UTAUT2_A_Consumer_Perspective_Approach/fulltext/66aa9963c6e41359a84fd7b5/Exploring-Mobile-Banking-Adoption-in-Indonesia-using-UTAUT2-A-Consumer-Perspective-Approach.pdf?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmzpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmzpY2F0aW9uIn19
- Arner, D. W., Barberis, J. N., & Buckley, R. P. (2015). The Evolution of Fintech: A New Post-Crisis Paradigm? *SSRN Electronic Journal*.
<https://doi.org/10.2139/ssrn.2676553>
- Aswirah, Arfah, A., & Alam, S. (2024). Perkembangan dan Dampak Financial Technology Terhadap Inklusi Keuangan di Indonesia: Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Bisnis & Kewirausahaan JBK*, 13(2), 180–186. <https://ejurnal.nobel.ac.id/index.php/jbk/article/download/4642/2590/11569>
- Baihaqqy, M., & Sugiyanto. (2020). Investment Decisions Of Investors Based On Generation Groups : A Case Study In Indonesia Stock Exchange . *Jurnal Ilmiah Manajemen*, 11(3), 189–196.
<https://journal.ikopin.ac.id/index.php/coopetition/article/view/136/113>
- Cecily, L., Betz, P., RN, & FAAN. (2019). Generations X, Y, and Z. *Journal of Pediatric Nursing*, 44, A7–A8.
<https://www.pediatricnursing.org/action/showPdf?pii=S0882-5963%2818%2930631-6>
- Chaidir, T., Ro'is, I., & Jufri, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Mobile Banking Pada Bank Konvensional dan Bank Syariah di Nusa Tenggara Barat: Pembuktian Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3(1), 61–77.
- Damayanti, S., Yani, Y., & Afrianty, N. (2021). Minat Menggunakan E-Wallet pada Generasi Milenial dengan Pendekatan UTAUT (Unified Theory of Acceptance Use of Technology). *Jurnal Baabu Al-Ilmi*, 6(1), 63–74.

- Davis, F., Bagozzi, R., & Warshaw, P. (1989). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. *Management Science*, 35(8), 903–1028. <https://doi.org/10.1287/mnsc.35.8.982>
- Dewan Riset Nasional. (2018). *Bunga Rampai Inovasi* (1st ed.). Dewan Riset Nasional. <https://id.scribd.com/document/397818998/BUNGA-RAMPAI-INOVASI>
- Hair, J., Black, W., Babin, B., & Anderson, R. (2010). *Multivariate Data Analysis: Global Edition, 7th Edition* (1st ed., Vol. 1). Pearson Prentice Hall. <https://id.scribd.com/document/126310136/25213166-Multivariate-Data-Analysis-7th-Edition>
- Harrison, D., Mykytyn, P., & Riemenschneider, C. (1997). Executive Decisions About Adoption of Information Technology in Small Business: Theory and Empirical Tests. *Information Systems Research*, 8(2), 107–211. <https://doi.org/10.1287/isre.8.2.171>
- Hidayat, M., Aini, Q., & Fetrina, E. (2020). Penerimaan Pengguna E-Wallet Menggunakan UTAUT 2 (Studi Kasus). *Jurnal Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi*, 9(3), 239–247. <https://jurnal.ugm.ac.id/v3/JNTETI/article/download/227/188>
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2024). *Operasional Variabel, Skala Pengukuran & Instrumen Penelitian Kuantitatif* (mahir Pradana, Ed.). CV. EUREKA MEDIA AKSARA. <https://www.researchgate.net/publication/382028642>
- Mandira, I., & Arnata, I. (2023). Pengaruh Viral Maketing, Celebrity Endorsement, dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian Reksadana Pada Aplikasi Bibit. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, , 12(1), 110–121.
- Mathieson, K. (1991). Predicting User Intentions: Comparing the Technology Acceptance Model with the Theory of Planned Behavior. *Information Systems Research*, 2(3), 173–239. https://www.researchgate.net/profile/Kieran-Mathieson/publication/220079846_Predicting_User_Intentions_Comparing_the_Technology_Acceptance_Model_with_the_Theory_of_Planned_Behavior/links/578ba70b08ae254b1de3655a/Predicting-User-Intentions-Comparing-the-Technology-Acceptance-Model-with-the-Theory-of-Planned-Behavior.pdf?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19
- Minton, H., & Schneider, F. (1985). *Differential psychology* (1st ed., Vol. 1). Prospect Heights, Ill. : Waveland Press. <https://archive.org/details/differentialpsyc0000mint/page/n13/mode/1up>
- Morris, M., & Venkatesh, V. (2000). Age differences in technology adoption decisions: Implications for a changing work force. *Personnel Psychology*, 53(2), 375–403. https://www.researchgate.net/profile/Viswanath-Venkatesh/publication/227497632_Age_differences_in_technology_adoptio

- n_decisions_Implications_for_a_changing_work_force/links/623e32bf7931c
c7ccff7b04f/Age-differences-in-technology-adoption-decisions-Implications-
for-a-changing-work-
force.pdf?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9
uIwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19
- Mulyanti, R. (2021). Perbedaan Nilai-Nilai Kerja Generasi Baby Boomer, Generasi X dan Generasi Y. *Bisnis & Manajemen*, 11. <http://ejournal.stiemj.ac.id/index.php/ekobis>
- Nabila, M. (2020, July 13). *Investasi Reksa Dana Terpopuler di Indonesia*. Nabila, Marsya. <https://cms.dailysocial.id/post/survei-dailysocial-populix-investasi-reksa-dana-terpopuler-indonesia-2020/>
- Oblinger, D., Oblinger, J., Roberts, G., McNeely, B., & Windham, C. (2005). *Educating the Net Generation*. EDUCAUSE. <https://www.educause.edu/ir/library/PDF/pub7101.PDF>
- Oktaviani, M., Oktaria, M., Alexandro, R., Eriawaty, E., & Rahman, R. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z pada Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 9(2), 136–145. <https://doi.org/10.23887/jiis.v9i2.68587>
- Otoritas Jasa Keuangan Republik Indonesia. (n.d.).
- Permata, C., & Ghoni, M. A. (2019). Peranan Pasar Modal Dalam Perekonomian Negara Indonesia. *Jurnal AkunStie (JAS)*, 5(2).
- Praditya, Y., & Maisara, P. (2024). Pengaruh Kemajuan Teknologi, Literasi Keuangan, dan Risk Tolerance Terhadap Minat Investasi Mahasiswa Solo Raya. *Journal Syntax Idea*, 6(2), 1–16. <https://doi.org/10.60036/jbm.v5i1.306>
- Priansyah, E., Sipayung, A., & Sutabri, T. (2024). Analisis Efektivitas Aplikasi Bibit dalam Meningkatkan keuangan masyarakat Metode UTAUT. *J-ENSISTEC (Journal of Engineering and Sustainable Technology)*, 2, 10119–10124.
- Rahmiyati, S. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Google Form dalam Meningkatkan Pelaksanaan Supervisi Pendidikan Pengawas Madrasah. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 4(2), 201–209. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/JPM/article/download/42-08/1783/7933>
- Rhodes, S. (1983). Age-related differences in work attitudes and behavior: A review and conceptual analysis. *Psychological Bulletin*, 93(2), 328–367. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0033-2909.93.2.328>
- Sahir, S. (2021). *Metodologi Penelitian* (T. Koryati, Ed.; 1st ed.). KBM INDONESIA . <https://repository.uma.ac.id/bitstream/123456789/16455/1/E-Book%20Metodologi%20Penelitian%20Syafrida.pdf>
- Sari, A., Sukardi, B., & Abadi, M. (2024). Adoption of User Satisfaction With The UTAUT2 Model In Using Indonesia Sharia Mobile Banking. *Jurnal Akuntansi*

- Dan Perbankan Syariah, 7(1), 21–40.
https://www.researchgate.net/profile/Budi-Sukardi/publication/379959752_Adoption_of_User_Satisfaction_with_the_UTAUT2_Model_in_Using_Indonesia_Sharia_Mobile_Banking/links/66245aa8f7d3fc287472c040/Adoption-of-User-Satisfaction-with-the-UTAUT2-Model-in-Using-Indonesia-Sharia-Mobile-Banking.pdf?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uLiwcGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19
- Sirait, D., Satria, D., & Basri, H. (2024). Analisis Adopsi Teknologi Bank Digital dengan UTAUT2 dan Trust Penduduk Jakarta. *Innovation and Business: Jurnal Ilmu Manajemen, Bisnis Dan Keuangan*, 1(1), 87–96. <https://ejournal.cyber-univ.ac.id/index.php/innobiz/article/view/37/63>
- Sitinjak, E. L. M. (2019). Pola Strategi Investasi Investor Individu Saham Menurut Generasi X, Y, Dan Z. *Jurnal Pasar Modal Dan Bisnis*, 1(1), 67–78. <https://doi.org/10.37194/jpmb.v1i1.10>
- Sugiyono. (2013a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif, dan R&D* (19th ed.). Alfabeta. https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf
- Sugiyono, Prof. D. (2013b). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*.
- Sutjipto, T. (2020). Jurnal Penerapan Adopsi UTAUT Sistem Layanan Samsat. *Jurnal Manajemen Informatika*, 10(2), 38–47.
- Syahza, A. (2021). *METODOLOGI PENELITIAN* (Revisi Tahun 2021). UR Press Pekanbaru.
- Terblanche, N., & Kidd, M. (2022). Adoption Factors and Moderating Effects of Age and Gender That Influence the Intention to Use a Non-Directive Reflective Coaching Chatbot. *Sage Open*, 12(2), 1–16. <https://doi.org/10.1177/21582440221096136>
- Vallerand, R. J., Deshaies, P., Cuerrier, J. P., Pelletier, L. G., & Mongeau, C. (1992). Ajzen and Fishbein's Theory of Reasoned Action as Applied to Moral Behavior: A Confirmatory Analysis. *Journal of Personality and Social Psychology*, 62(1), 98–109. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.62.1.98>
- Varma, A. (2018). Mobile Banking Choices of Entrepreneurs: A Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) Perspective. *Theoretical Economics Letters*, 8, 2921–2937. https://www.researchgate.net/publication/328385146_Mobile_Banking_Choices_of_Entrepreneurs_A_Unified_Theory_of_Acceptance_and_Use_of_Technology_UTAUT_Perspective/fulltext/5bc9d3ff299bf17a1c5ff37f/Mobile-Banking-Choices-of-Entrepreneurs-A-Unified-Theory-of-Acceptance-and-

- Use-of-Technology-UTAUT-Perspective.pdf?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (1996). A model of the antecedents of perceived ease of use: Development and test. *Decision Sciences*, 27(3), 451–481. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5915.1996.tb00860.x>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.2307/30036540>
- Venkatesh, V., Xu, X., & Thong, J. (2016). Unified Theory of Acceptance and Use of Technology: A Synthesis and the Road Ahead. *N Journal of the Association for Information Systems*, 17(5), 328–376. https://www.researchgate.net/profile/James-Thong/publication/303971515_Unified_Theory_of_Acceptance_and_Use_of_Technology_A_Synthesis_and_the_Road_Ahead/links/61934e2f07be5f31b7871e2e/Unified-Theory-of-Acceptance-and-Use-of-Technology-A-Synthesis-and-the-Road-Ahead.pdf
- Vinnik, V. (n.d.). *User adoption of mobile applications: Extension of UTAUT2 model*.
- Vinnik, V. (2017). User adoption of mobile applications: Extension of UTAUT2 model. *Norwegian School of Economics Bergen*, 1–91. <https://openaccess.nhh.no/nhh-xmlui/bitstream/handle/11250/2487036/masterthesis.PDF?isAllowed=y&sequence=1>
- Wardhana, A. (2024). *Pengolahan Data Dengan SMART-PLS*. <https://www.researchgate.net/publication/382052367>
- Wati, I., Mundin, A., & Soma, A. (2024). Analisis e-Service Quality Terhadap e-Loyalty: Pengguna GOPAY Generasi X, Y, dan Z. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Jayakarta*, 5(2), 250–263. <https://journal.stiejayakarta.ac.id/index.php/JMBJayakarta/article/download/216/122/>
- Wulandari, I., & Diatmika, I. (2024). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Risiko, Return, dan Social Influence Terhadap Penggunaan Aplikasi Investasi Reksa Dana Babit. *Jurnal Akuntansi Profesi*, 15(1), 177–188.
- Yosefanita, G., Hanggara, B., & Rokhmawati, R. (2022). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Investasi Dengan Menggunakan UX CURVE (Studi pada BIBIT dan AJAIB). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 9(7), 1589–1596. https://www.researchgate.net/publication/366686291_Analisis_Perbandingan

- [_Pengalaman_Pengguna_pada_Aplikasi_Investasi_dengan_Menggunakan_UX_Curve_Studi_pada_Bibit_dan_Ajaib/fulltext/63aed99303aad5368e50f811/Analisis-Perbandingan-Pengalaman-Pengguna-pada-Aplikasi-Investasi-dengan-Menggunakan-UX-Curve-Studi-pada-Bibit-dan-Ajaib.pdf?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19](https://www.kompasiana.com/mhd87286/65b3d3d2c57afb2ce9290602/perkembangan-teknologi-di-indonesia-tahun-2024)
- Yosefanita, G., Hanggara, B. T., Rokhmawati, R. I., & Korespondensi, P. (2022). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Investasi Dengan Menggunakan UX Curve (Studi Pada Bibit Dan Ajaib). 9(7). <https://doi.org/10.25126/jtiik.202296749>
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Grobogan. (2024, Oktober 23). Macam-macam generasi di BPS Grobogan. <https://grobogankab.bps.go.id/id/news/2024/10/23/304/macam-macam-generasi-di-bps-grobogan.html>
- CNBC Indonesia. (2024, Juli 29). BKPM lapor realisasi investasi tembus Rp830 T di semester I 2024*. <https://www.cnbcindonesia.com/news/20240729104401-4-558379/bkpm-lapor-realisasi-investasi-tembus-rp830-t-di-semester-i-2024>
- Center for Generational Kinetics. (n.d.). Generational FAQs: Info about Gen Z, Millennials, Gen X, & more. <https://genhq.com/the-generations-hub/generational-faqs/>
- HSBC Indonesia. (2024). Why should I invest, especially now? <https://www.hsbc.co.id/1/PA\esf-ca-app-content/content/indonesia/pws-2.0-content/wealth-management/single-page/quality-of-life/why-should-invest\en.html#>
- Katadata Insight Center. (2022). Survei DailySocial: Bibit jadi startup investasi terpopuler di Indonesia. [https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/0d7207cc6f19e60/survei-dailysocial-bibit-jadi-startup-investasi-terpopuler\]](https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/0d7207cc6f19e60/survei-dailysocial-bibit-jadi-startup-investasi-terpopuler])
- Kustodian Sentral Efek Indonesia. (2024, November). Statistik publik November 2024. <https://www.ksei.co.id/files/Statistik\Publik\November-20241.pdf>
- mhd87286. (2024, Januari 25). Perkembangan teknologi di Indonesia tahun 2024. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/mhd87286/65b3d3d2c57afb2ce9290602/perkembangan-teknologi-di-indonesia-tahun-2024>
- Populix. (2023, Desember).

Begini tren investasi di Indonesia menurut data survei Populix.
<https://info.populix.co/articles/tren-investasi-di-indonesia/>
Populix. (2023, Desember).

Investasi digital: Apa itu dan tren tahun 2024?
<https://info.populix.co/articles/investasi-digital/>



UNIVERSITAS
MA CHUNG

LAMPIRAN

Bersama ini, saya Louis Natalia, mahasiswa Program Studi Magister Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Ma Chung, memohon kesediaan Bapak/Ibu yang merupakan pengguna aplikasi investasi Bibit untuk mengisi daftar kuesioner yang diberikan. Informasi yang Bapak/Ibu berikan merupakan bantuan yang sangat berarti bagi saya dalam rangka menyelesaikan penelitian skripsi saya yang berjudul “Pengalaman Penggunaan Aplikasi Investasi Bibit Menggunakan Model UTAUT (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology) Pada Generasi X, Y, dan Z”

Seluruh jawaban yang diberikan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan akademik. Jika Bapak/Ibu bukan pengguna aplikasi Bibit, dengan hormat kami mohon untuk tidak mengisi kuesioner ini agar hasil penelitian tetap valid dan sesuai dengan tujuan penelitian. Atas bantuan dan kesediaan waktu Bapak/Ibu, saya mengucapkan terima kasih.

- A. Identitas Responden (lingkari jawaban pilihan)
1. Apakah Anda menggunakan Bibit untuk berinvestasi?
 - a. Ya
 - b. Pernah, tapi tidak lagi
 - c. Tidak Pernah (Mohon tidak mengisi Kuesioner)
 2. Nama (Inisial) :
 3. Jenis Kelamin :
 - a. Laki-laki
 - b. Perempuan
 4. Pekerjaan :
 - a. Mahasiswa/i
 - b. Pegawai Negeri
 - c. Karyawan Swasta
 - d. Wirausaha
 - e. Lainnya: _____
 5. Usia :
 1. Usia 1965-1980 (Generasi X)
 2. Usia 1981-1996 (Generasi Y)
 3. Usia 1997-2012 (Generasi Z)
 6. Pendapatan :
 - a. < 3.000.000
 - b. 3.000.000 - 5.000.000
 - c. 5.000.001 – 10.000.000
 - d. > 10.000.000
 - e. Lainnya: _____
- B. Petunjuk Pengisian Kuesioner
1. Berilah tanda checklist pada jawaban yang Bapak/Ibu anggap paling sesuai.
 2. Setiap satu pertanyaan hanya membutuhkan satu jawaban saja.
 3. Isi jawaban berikut sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan memberikan tanda check list pada kolom yang tersedia. Kuesioner ini menggunakan skala Likert dengan keterangan sebagai berikut:
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)
4 = Sangat Setuju (SS)

No	Pertanyaan	Skor			
		STS	TS	S	SS
<i>Performance Expectancy (X1)</i>					
1	Aplikasi Bibit menyediakan fitur yang membantu dalam memperoleh keuntungan dari investasi.				
2	Penggunaan aplikasi Bibit menghemat waktu dalam melakukan investasi dibandingkan dengan metode lainnya.				
3	Aplikasi Bibit menyediakan alat yang mendukung pengelolaan investasi				
4	Rekomendasi investasi yang diberikan oleh aplikasi Bibit sesuai dengan profil risiko yang telah ditentukan.				
5	Aplikasi Bibit mempermudah akses terhadap peluang investasi yang menguntungkan.				
6	Aplikasi Bibit membantu dalam proses pengambilan keputusan investasi berbasis data				
7	Penggunaan aplikasi Bibit memberikan akses ke informasi investasi yang lebih luas dibandingkan metode tradisional.				
8	Aplikasi Bibit menyediakan alat yang mendukung optimalisasi investasi				
9	Aplikasi Bibit membantu dalam proses pengambilan keputusan investasi berbasis analisis.				
10	Aplikasi Bibit menawarkan fitur prediksi/ analisis investasi investasi yang dapat digunakan sebagai referensi.				
<i>Effort Expectancy (X2)</i>					
1	Proses transaksi investasi melalui aplikasi Bibit dapat dilakukan secara efisien tanpa kendala berarti.				
2	Perubahan atau pembaruan fitur dalam aplikasi Bibit dapat dipahami tanpa kesulitan.				
3	Penggunaan aplikasi Bibit tidak memerlukan banyak usaha untuk dipelajari.				
4	Cara kerja dan navigasi aplikasi Bibit dapat dipahami dengan mudah.				
5	Fitur-fitur dalam aplikasi Bibit dirancang dengan antarmuka yang jelas				
6	Fitur-fitur dalam aplikasi Bibit dirancang dengan antarmuka yang mudah digunakan.				
7	Antarmuka aplikasi Bibit dirancang secara intuitif sehingga mempermudah penggunaan.				
8	Proses investasi di aplikasi Bibit dapat diselesaikan dengan cepat				
9	Proses investasi di aplikasi Bibit dapat diselesaikan dengan tanpa hambatan teknis.				
10	Aplikasi Bibit menyediakan tutorial atau panduan yang membantu dalam memahami fitur-fitur yang tersedia.				
<i>Social Influence (X3)</i>					
1	Rekomendasi dari keluarga berpengaruh terhadap keputusan dalam menggunakan aplikasi Bibit.				
2	Rekomendasi dari teman berpengaruh terhadap keputusan dalam menggunakan aplikasi Bibit.				
3	Rekomendasi dari rekan kerja berpengaruh terhadap keputusan dalam menggunakan aplikasi Bibit.				
4	Pendapat komunitas investasi menjadi salah satu faktor dalam keputusan menggunakan aplikasi Bibit.				
5	Informasi dari influencer atau media sosial memberikan referensi tambahan sebelum mulai menggunakan aplikasi Bibit.				
6	Ulasan/ testimoni dari pengguna lain menjadi salah satu pertimbangan dalam memilih aplikasi Bibit.				
7	Aplikasi Bibit dikenal dari pengguna lain sebelum mulai menggunakaninya.				
8	Banyaknya pengguna aplikasi Bibit meningkatkan kepercayaan terhadap aplikasi ini.				
9	Diskusi atau komunitas online menjadi salah satu sumber informasi tambahan terkait aplikasi Bibit.				
10	Berita/ informasi dari media keuangan memberikan wawasan tambahan dalam keputusan menggunakan aplikasi Bibit.				
<i>Facilitating Condition (X4)</i>					
1	Akses internet tersedia untuk menggunakan aplikasi Bibit				
2	Perangkat yang kompatibel tersedia untuk menggunakan aplikasi Bibit				
3	Layanan pelanggan aplikasi Bibit mampu memberikan solusi yang dibutuhkan dalam penggunaan aplikasi.				
4	Sistem keamanan aplikasi Bibit cukup baik dalam melindungi data				

5	Sistem keamanan aplikasi Bibit cukup baik dalam transaksi pengguna.			
6	Panduan yang tersedia dalam aplikasi Bibit membantu dalam memahami cara berinvestasi.			
7	Informasi yang tersedia dalam aplikasi Bibit membantu dalam memahami cara berinvestasi.			
8	Aplikasi Bibit menyediakan akses yang mudah terhadap data investasi yang diperlukan.			
9	Aplikasi Bibit menyediakan akses mudah terhadap informasi investasi yang diperlukan			
10	Bantuan teknis yang responsif tersedia ketika mengalami kendala dalam penggunaan aplikasi.			
11	Pemahaman teknologi yang cukup dimiliki untuk mengoperasikan aplikasi Bibit secara mandiri.			
12	Aplikasi Bibit menyediakan metode pembayaran dan pencairan dana yang sesuai dengan preferensi pengguna.			
<i>Behavioral Intention (Y)</i>				
1	Rencana penggunaan aplikasi Bibit untuk investasi akan terus berlanjut di masa mendatang.			
2	Aplikasi Bibit digunakan secara rutin sesuai dengan kebutuhan investasi.			
3	Aplikasi Bibit tetap menjadi pilihan meskipun terdapat alternatif aplikasi investasi lain.			
4	Aplikasi Bibit direkomendasikan kepada orang lain yang mencari platform investasi.			
5	Peningkatan jumlah investasi melalui aplikasi Bibit dipertimbangkan dalam waktu dekat.			
6	Frekuensi penggunaan aplikasi Bibit akan meningkat dalam beberapa bulan ke depan.			
7	Aplikasi Bibit telah memenuhi kebutuhan investasi secara efektif.			
8	Fitur-fitur baru dalam aplikasi Bibit akan dieksplorasi untuk meningkatkan pengalaman investasi.			
<i>Generasi (M)</i>				
1	Usia/ generasi membedakan adaptasi inovasi layanan aplikasi investasi Bibit			
2	Usia/ generasi menentukan kecepatan adopsi Bibit			
3	Usia/ generasi menentukan pemahaman akan cara aplikasi investasi Bibit			
4	Usia/ generasi memengaruhi cara mengolah informasi eksternal tentang investasi Bibit			
5	Usia/ generasi menentukan kebutuhan akan aplikasi investasi Bibit			
6	Usia/ generasi menentukan keputusan penggunaan aplikasi investasi Bibit			

Keterangan:

█: Generasi X

█: Generasi Y

█: Generasi Z

**UNIVERSITAS
MA CHUNG**