



Studi Minat Penggunaan Bank Digital oleh Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Diponegoro

Kevin Richardo Runtu^{1*}, Rahaditya Agung Prakosa², Muhammad Rais Pratama³

¹⁻³Universitas Diponegoro, Indonesia

*Penulis Korespondensi: runtuKevin@gmail.com

Abstract. *The rapid pace of innovation in technology has overhauled the banking world, giving rise to digital banks that provide convenience and efficiency. However, how much students, especially those studying in engineering and exposed to technology, adopt digital banks still needs to be studied in depth. This study aims to evaluate the interest of students at the Faculty of Engineering, Diponegoro University regarding the use of digital banks. The method utilized in this research is a quantitative approach, by distributing questionnaires to 250 students of the Faculty of Engineering, Diponegoro University. The variables studied include perceptions of ease of use, perceived benefits, level of trust, and influence from the social environment. The results showed that perceptions of ease of use and perceived usefulness had a significant positive impact on interest in using digital banks. In contrast, the level of trust and influence from the social environment did not show a significant impact. From the findings of this study, it is desirable to provide advice for those who provide digital bank services to develop more effective marketing strategies for students, emphasizing the convenience aspects and direct benefits offered by the service.*

Keywords: *Digital Bank; Faculty of Engineering; Interest in Use; Students; Universitas Diponegoro.*

Abstrak. Pesatnya inovasi dalam bidang teknologi telah merombak dunia perbankan, memunculkan bank digital yang memberikan kemudahan dan efisiensi. Namun, seberapa banyak mahasiswa, terutama mereka yang belajar di bidang teknik dan terpapar teknologi, mengadopsi bank digital masih perlu dikaji mendalam. Penelitian ini tujuannya untuk mengevaluasi ketertarikan mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Diponegoro terkait penggunaan bank digital. Metode yang dimanfaatkan pada penelitian ini ialah pendekatan kuantitatif, dengan cara mendistribusikan kuesioner kepada 250 mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Diponegoro. Variabel yang diteliti mencakup persepsi tentang kemudahan penggunaan, manfaat yang dirasakan, tingkat kepercayaan, serta pengaruh dari lingkungan sosial. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa persepsi mengenai kemudahan pemakaian serta kegunaan yang dirasakan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap ketertarikan menggunakan bank digital. Sebaliknya, tingkat kepercayaan dan pengaruh dari lingkungan sosial tidak menunjukkan dampak yang berarti. Dari temuan penelitian ini, diinginkan dapat memberi suatu saran bagi pihak yang menyediakan layanan bank digital untuk mengembangkan strategi pemasaran yang lebih efektif bagi mahasiswa, dengan menekankan pada aspek kemudahan dan manfaat langsung yang ditawarkan oleh layanan tersebut.

Kata kunci: Bank Digital; Fakultas Teknik; Mahasiswa; Minat Penggunaan; Universitas Diponegoro.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi serta komunikasi telah menjadi dorongan transformasi signifikan dalam industri perbankan, salah satunya melalui kehadiran bank digital. Bank digital menawarkan layanan keuangan yang sepenuhnya berbasis daring, memberikan kemudahan bagi nasabah dalam melaksanakan beragam transaksi perbankan mulai dari membuka rekening baru, mengirim uang, sampai melunasi berbagai tagihan cukup menggunakan perangkat mobile. Hal ini menjadikan bank digital sebagai solusi yang efisien dan praktis, terutama bagi masyarakat dengan mobilitas tinggi. Arner et al. (2020) menyatakan bahwa bank digital merupakan bagian dari inovasi teknologi finansial (fintech) yang bertujuan meningkatkan efisiensi dan inklusi keuangan melalui platform digital modern.

Keunggulan bank digital yang meliputi kemudahan akses, efisiensi biaya operasional, dan kecepatan layanan menjadikannya alternatif yang semakin diminati dibandingkan perbankan konvensional. Digitalisasi layanan perbankan memungkinkan transaksi dilakukan secara real time tanpa batasan ruang dan waktu, sehingga mampu meningkatkan kenyamanan serta efisiensi bagi nasabah (Vives, 2019). Kelompok mahasiswa, khususnya dari Fakultas Teknik, merupakan segmen yang adaptif terhadap inovasi teknologi karena memiliki tingkat literasi digital yang tinggi dan kebutuhan akan layanan keuangan yang praktis serta fleksibel. Hal ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa generasi muda lebih menerima bank digital karena kemudahan penggunaan aplikasi, biaya transaksi yang rendah, serta integrasi dengan kebutuhan digital sehari-hari (Mbama & Ezepeue, 2018). Selain itu, penggunaan bank digital juga mendukung aktivitas akademik mahasiswa, seperti pembayaran biaya pendidikan dan transaksi non-tunai, yang pada akhirnya meningkatkan efisiensi pengelolaan keuangan pribadi (Ozili, 2018). Mahasiswa dapat melakukan pembayaran uang kuliah, transfer antar teman untuk tugas kelompok, hingga mengelola keuangan pribadi secara mandiri tanpa perlu hadir langsung di kantor bank.

Lebih lanjut, keberadaan bank digital juga memiliki dampak terhadap peningkatan literasi keuangan digital mahasiswa. Fitur-fitur seperti pelacakan pengeluaran, pengaturan anggaran, dan opsi investasi mikro memberikan pengalaman belajar dalam pengelolaan keuangan pribadi. Suryono et al. (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa adopsi bank digital dipengaruhi dengan signifikan oleh “persepsi kemudahan pemakaian (perceived ease of use) dan manfaat yang dirasakan (perceived usefulness)” oleh pengguna. Dua aspek ini sangat relevan dengan karakter mahasiswa teknik yang umumnya adaptif terhadap teknologi dan menuntut efisiensi dalam setiap aktivitas. Oleh karena itu, pemahaman terhadap tingkat penggunaan bank digital di kalangan mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Diponegoro menjadi penting untuk mengidentifikasi potensi pengembangan teknologi finansial serta hambatan-hambatan yang mungkin dihadapi dalam proses adopsinya.

2. KAJIAN TEORITIS

Pengertian Bank Digital

Bank digital adalah bentuk evolusi dari perbankan tradisional yang memanfaatkan teknologi informasi untuk memberikan layanan keuangan secara elektronik kepada nasabah. Menurut Bank Indonesia (2021), bank digital didefinisikan sebagai “bank yang seluruh aktivitas dan layanannya diselenggarakan secara digital tanpa kehadiran fisik kantor cabang.”

Daniel (1999) dalam penelitiannya tentang internet banking mendefinisikan bank digital sebagai penyedia informasi dan layanan perbankan melalui internet yang memudahkan pelanggan menjalankan transaksi perbankan kapan pun serta dimana pun.

Selain itu, Otoritas Jasa Keuangan (OJK, 2016) menjelaskan bahwa perbankan digital merupakan suatu bentuk pelayanan atau aktivitas perbankan yang menggunakan media elektronik, baik yang dimiliki oleh pihak bank maupun oleh nasabah, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi, melakukan transaksi, hingga penutupan rekening.

Dalam konteks mahasiswa, digitalisasi layanan perbankan dianggap sebagai solusi atas gaya hidup generasi digital native (Prensky, 2001) yang memiliki keterikatan tinggi pada perangkat teknologi seperti smartphone. Dengan mobilitas yang tinggi dan kebutuhan akan akses keuangan yang cepat, mahasiswa menjadi salah satu segmen pengguna potensial layanan bank digital.

Indikator Bank Digital

Menurut Zhou et al. (2010) pada Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT), terdapat beberapa indikator yang mempengaruhi pemakaian teknologi, termasuk layanan bank digital:

1) Performance Expectancy (Persepsi Manfaat)

Tingkat keyakinan bahwa penggunaan bank digital akan memberikan manfaat dalam menyelesaikan transaksi perbankan dengan lebih cepat dan efisien.

2) Effort Expectancy (Kemudahan Penggunaan)

Tingkat kemudahan dalam menggunakan layanan bank digital tanpa memerlukan upaya yang besar.

3) Social Influence (Pengaruh Sosial)

Sejauh mana mahasiswa terpengaruh oleh lingkungan sekitar untuk menggunakan layanan bank digital.

4) Facilitating Conditions (Kondisi Pendukung)

Ketersediaan perangkat, akses internet, dan literasi digital yang mendukung penggunaan layanan bank digital.

Selain itu, OJK (2016) mengidentifikasi beberapa layanan perbankan digital yang sering diakses oleh nasabah, yaitu:

- a) Internet Banking: Layanan perbankan melalui website resmi bank.
- b) Mobile Banking: Aplikasi perbankan di smartphone.
- c) SMS Banking: Transaksi melalui pesan teks.
- d) Phone Banking: Layanan perbankan melalui telepon.

Menurut Marlina et al. (2018), digitalisasi perbankan juga memiliki manfaat jangka panjang seperti efisiensi biaya operasional, peningkatan jangkauan pasar, dan optimalisasi teknologi informasi untuk mendukung layanan keuangan modern.

Mahasiswa sebagai Generasi Digital

Mahasiswa kini masuk pada golongan generasi Z, yang menurut Seemiller & Grace (2016), adalah generasi yang memiliki ekspektasi tinggi terhadap layanan berbasis teknologi. Karakteristik generasi ini yang adaptif terhadap inovasi digital menjadi faktor pendorong adopsi layanan bank digital di kalangan mahasiswa.

Pengembangan Hipotesis

Berdasarkan teori dan hasil penelitian sebelumnya, penggunaan bank digital di kalangan mahasiswa terkena pengaruh oleh “persepsi manfaat (perceived usefulness) dan kemudahan penggunaan (ease of use)”. Davis (1989) dalam Technology Acceptance Model (TAM) menjelaskan bahwa:

Perceived usefulness ialah derajat kepercayaan individu bahwa pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan performa kerja mereka. Sementara itu, perceived ease of use mencerminkan seberapa besar keyakinan suatu orang bahwa pemakaian teknologi tersebut tidak memerlukan upaya yang signifikan.

Penelitian oleh Putri & Yulianto (2021) menunjukkan bahwa kedua faktor tersebut berpengaruh signifikan terhadap keputusan mahasiswa dalam memanfaatkan layanan bank digital.

3. METODE PENELITIAN

Studi ini menerapkan metode kuantitatif melalui desain penelitian eksplanatori yang dimaksudkan untuk menguraikan keterkaitan antar variabel yang berdampak pada ketertarikan mahasiswa terhadap penggunaan layanan perbankan digital.. Subjek yang difokuskan adalah mahasiswa aktif fakultas teknik. penelitian ini dilakukan pada tahun 2025 untuk mengumpulkan data terhadap penggunaan dan pengaruh bank digital kepada para mahasiswa teknik karena perkembangan teknologi itu berpusat kepada fakultas ini dan juga penelitian ini relevan dengan berkembangnya minat mahasiswa dalam menggunakan atau mencoba platform yang baru dan modern. Data yang dikumpulkan dengan proses menyebarkan kuesioner pada responden berupa data personal para mahasiswa Teknik Universitas Diponegoro seperti berikut:

- 1). Data Akademik (IPK,semester)
- 2). Data Demografis (Nama,NIM,umur,kota/kabupaten tempat tinggal)

- 3). Variabel Ekonomi (Uang saku perbulan, pekerjaan, penghasilan)
- 4). Skor Literasi ICT
- 5). Profile Penggunaan bank digital sebagai variabel dependen
(Example 1 = menggunakan, 0 tidak menggunakan)

Sampel diambil dengan memilah mana mahasiswa yang memiliki kriteria yang benar seperti kelayakan internet yang digunakan dan aktif dalam kuliah serta memiliki akses alat digital. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang dapat diakses melalui google form. setiap responden harus mengisi setiap data sesuai dengan keadaan aktual mereka dengan jujur, Kemudian data diolah menggunakan platform SPSS.

Analisis yang digunakan untuk mengolah data berupa sebagai berikut:

- 1) Analisis statistik Deskriptif
- 2) Uji Validasi
- 3) Uji Insstrumen penelitian
- 4) Uji Reabilitas
- 5) Uji Asumsi klasik
- 6) Uji Normalitas
- 7) Uji Heteroskedastisitas
- 8) Uji Multikolinieritas
- 9) Analisis Regresi Linier Berganda
- 10) Uji Pengaruh Parsial (Uji t)
- 11) Uji Pengaruh Simultan (Uji F)
- 12) Koefisien Determinasi (R²)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bagian ini dituliskan hasil dari analisis data yang sudah dilaksanakan guna menguji hipotesis penelitian terkait berbagai aspek yang menjadi pengaruh niat perilaku dalam penggunaan bank digital. Proses analisis data meliputi statistik deskriptif, proses uji validitas serta reliabilitas instrumen, pengujian asumsi klasik, serta analisis regresi linier berganda yang dimanfaatkan untuk menguji hipotesis.

Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif dimanfaatkan untuk memberi suatu gambaran umum terkait karakteristik responden dan skor jawaban pada setiap variabel penelitian. Berdasarkan data yang terkumpul dari 101 responden, ringkasan statistik dituliskan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian.

	Rata-rata	Median	Standar Deviasi	Min	Maks
Umur	19.90	20.0	1.07	18.0	23.0
IPK	3.45	3.50	0.34	2.44	4.00
Semester	4.03	4.00	1.62	1.00	8.00
Uang Saku Bulanan	1,556,000	1,500,000	1,033,536	0	5,200,000
Perceived Ease of Use (PEOU)	4.32	5.00	0.87	1.00	5.00
Perceived Usefulness (PU)	4.01	4.00	1.05	1.00	5.00
Perceived Value (PV)	4.18	4.00	0.88	1.00	5.00
Trust	3.61	4.00	1.12	1.00	5.00
Attitude Toward Use (ATT)	4.16	4.00	0.88	1.00	5.00
Behavioral Intention to Use (BIU)	4.07	4.00	0.87	1.00	5.00

Tabel 1 memperlihatkan bahwa rata-rata usia responden ialah 19,90 tahun dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) rata-rata 3,45. Untuk variabel penelitian, skor rata-rata menunjukkan kecenderungan persepsi yang positif. Sebagai contoh, *Perceived Ease of Use* memiliki rata-rata 4,32 dan *Attitude Toward Use* memiliki rata-rata 4,16. Variasi jawaban responden juga memadai, yang terlihat dari rentang nilai minimum dan maksimum dari 1 hingga 5 untuk variabel-variabel konstruk.

Uji Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Proses uji validitas dilaksanakan dengan tujuan memastikan setiap butir pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner memiliki kemampuan untuk mengukur konstruk yang dimaksudkan. Pengujian ini menggunakan korelasi Pearson. Sebuah item dianggap valid bila nilai korelasi Pearson (r -hitung) melebihi r -tabel serta point signifikansi (p -value) $< 0,05$. Dengan jumlah responden (n) sebanyak 101, diperoleh nilai r -tabel dalam taraf signifikansi 0,05 (dua sisi) dengan derajat kebebasan (df) = $n-2 = 99$, yaitu dengan besar 0,195.

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai r -hitung untuk semua item dari seluruh variabel—

Perceived Ease of Use,

Perceived Usefulness,

Perceived Value,

Trust,

Attitude Toward Use, dan

Behavioral Intention to Use melebihi r -tabel (0,195) serta memiliki point signifikansi 0,000, yang lebih rendah dari 0,05. Maka, dapat ditarik simpulan bahwa semua item pengukuran pada kuesioner ini adalah valid.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas tujuannya untuk menilai konsistensi internal dari berbagai item untuk mengukur satu variabel. Pengujian ini memanfaatkan point *Cronbach's Alpha*, yang mana instrumen disebut reliabel bila point *Cronbach's Alpha* $> 0,60$.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas.

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
Perceived Ease of Use	0.845	4	Reliabel
Perceived Usefulness	0.901	4	Reliabel
Perceived Value	0.833	5	Reliabel
Trust	0.834	5	Reliabel
Attitude Toward Use	0.840	5	Reliabel
Behavioral Intention to Use	0.879	4	Reliabel

Hasil dalam Tabel 2 memperlihatkan bahwa seluruh variabel penelitian mempunyai point *Cronbach's Alpha* yang melebihi 0,60. Nilai terendah adalah 0,833 untuk *Perceived Value* dan tertinggi adalah 0,901 untuk *Perceived Usefulness*. maka, dapat ditarik simpulan bahwa instrumen penelitian mempunyai reliabilitas yang memadai serta konsisten untuk digunakan dalam pengukuran.

Uji Asumsi Klasik

Sebelum melaksanakan analisis regresi, perlu dijalankan berbagai proses uji asumsi klasik lebih dulu guna melakukan pemastian bahwa model regresi yang dibentuk memiliki validitas dan bebas dari bias.

Uji Normalitas

Uji normalitas tujuannya untuk mengevaluasi apakah data penelitian berdistribusi normal. Proses uji dilaksanakan dengan metode histogram dan P-P Plot. Hasil analisis memperlihatkan bahwa histogram residual membentuk kurva lonceng (*bell-shaped*) dan titik-titik dalam P-P Plot melakukan penyebaran pada sekitar garis diagonal. Berdasarkan kedua hasil tersebut, disimpulkan bahwa data penelitian telah melakukan pemenuhan asumsi normalitas.

Uji Heteroskedastisitas

Pengujian heteroskedastisitas tujuannya untuk mengevaluasi terdapat atau tidaknya perbedaan varians residual antara satu observasi dengan observasi lain dalam model regresi.

Proses pengujian ini dilakukan melalui analisis pola pada diagram sebaran (*scatterplot*) yang menampilkan hubungan antara point prediksi variabel terikat (*Regression Standardized Predicted Value*) dan residualnya (*Regression Studentized Residual*). Berdasarkan diagram sebaran yang dihasilkan, dapat diamati bahwa titik-titik data terdistribusi dengan acak, baik pada bagian atas ataupun bawah point 0 di sumbu Y, tanpa memperlihatkan pola tertentu yang jelas. Keadaan ini mengindikasikan bahwa model regresi yang diterapkan tidak mengalami permasalahan heteroskedastisitas.

Uji Multikolinieritas

Pengujian multikolinieritas dilaksanakan untuk mengidentifikasi keberadaan hubungan korelasi yang kuat di antara variabel bebas dalam model regresi. Proses pengujian ini dilaksanakan melalui pengamatan terhadap point *Tolerance* serta *Variance Inflation Factor* (VIF). Berdasarkan pedoman praktis, model regresi dinyatakan bebas dari masalah multikolinieritas bila point *Tolerance* melebihi 0,10 serta point VIF terletak di bawah 10.

Tabel 3. Hasil Uji Multikolinieritas.

Variabel Independen	Tolerance	VIF	Keterangan
Perceived Ease of Use	.269	3.715	Tidak terjadi multikolinieritas
Perceived Usefulness	.261	3.834	Tidak terjadi multikolinieritas
Perceived Value	.212	4.710	Tidak terjadi multikolinieritas
Trust	.362	2.762	Tidak terjadi multikolinieritas
Attitude Toward Use	.254	3.939	Tidak terjadi multikolinieritas

Berdasarkan data pada Tabel 3, seluruh variabel bebas menunjukkan point *Tolerance* yang melebihi 0,10 serta point VIF yang tidak sampai 10. Oleh sebab itu, dapat ditarik simpulan bahwa model regresi ini terbebas dari permasalahan multikolinieritas.

Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda dimanfaatkan untuk melakukan uji dampak variabel independen (*“Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Perceived Value, Trust, dan Attitude Toward Use”*) terhadap variabel dependen (*“Behavioral Intention to Use”*).

Uji Pengaruh Parsial (Uji t)

Proses uji t dijalankan untuk mengidentifikasi dampak setiap variabel bebas dengan individual terhadap variabel terikat. Proses mengambil keputusan didasarkan dengan perbandingan point signifikansi dengan 0,05 atau perbandingan t-hitung dengan t-tabel. Dengan $df = 95$ ($n-k-1$) dan $\alpha = 0,05$, point t-tabel adalah $\pm 1,985$.

Tabel 4. Hasil Uji t.

Variabel	t-hitung	Sig. (p-value)	Kesimpulan
Perceived Ease of Use	0.156	.876	Tidak Signifikan
Perceived Usefulness	-0.656	.513	Tidak Signifikan
Perceived Value	0.770	.443	Tidak Signifikan
Trust	0.556	.579	Tidak Signifikan
Attitude Toward Use	6.022	.000	Signifikan

Berdasarkan Tabel 4, hasil pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- 1) **Pengaruh *Perceived Ease of Use* terhadap *Behavioral Intention to Use*:** Tidak terdapat pengaruh yang signifikan ($t = 0,156$; $p > 0,05$).
- 2) **Pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *Behavioral Intention to Use*:** Tidak terdapat pengaruh yang signifikan ($t = -0,656$; $p > 0,05$).
- 3) **Pengaruh *Perceived Value* terhadap *Behavioral Intention to Use*:** Tidak terdapat pengaruh yang signifikan ($t = 0,770$; $p > 0,05$).
- 4) **Pengaruh *Trust* terhadap *Behavioral Intention to Use*:** Tidak terdapat pengaruh yang signifikan ($t = 0,556$; $p > 0,05$).
- 5) **Pengaruh *Attitude Toward Use* terhadap *Behavioral Intention to Use*:** Terdapat pengaruh positif dan signifikan ($t = 6,022$; $p < 0,05$).

Uji Pengaruh Simultan (Uji F)

Pengujian F diterapkan untuk menganalisis dampak seluruh variabel bebas dengan simultan terhadap variabel terikat. Model dianggap signifikan bila point F-hitung > F-tabel ataupun point signifikansi < 0,05. Untuk penelitian ini, point F-tabel (df1=5; df2=95; $\alpha=0,05$) adalah sekitar 2,30.

Hasil analisis ANOVA memperlihatkan nilai F-hitung besarnya 35,502 dengan tingkat signifikansi 0,000. Dikarenakan F-hitung (35,502) > F-tabel (2,30) serta signifikansi (0,000) < 0,05, maka dapat ditarik simpulan bahwa “*Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Perceived Value, Trust, dan Attitude Toward Use*” dengan simultan ataupun bersamaan berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use*.

Koefisien Determinasi (R²)

Koefisien determinasi yang dilambangkan dengan R² berfungsi sebagai alat ukur untuk menentukan sejauh mana kapasitas suatu model dalam menerangkan keragaman yang terjadi pada variabel terikat.

Tabel 5. Ringkasan Model.

Model	R	R Square	Adjusted R Square
1	.807	.651	.633

Hasil pada Tabel 5 memperlihatkan nilai R Square besarnya 0,651. Hal ini bermakna bahwa 65,1% variasi dalam *Behavioral Intention to Use* dapat diterangkan oleh kombinasi variabel independen (*Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Perceived Value, Trust, dan Attitude Toward Use*). Sisa 34,9% diterangkan oleh berbagai aspek lain di luar model penelitian ini. Nilai ini menunjukkan bahwa model memiliki kemampuan penjelasan yang kuat.

Pembahasan

Hasil analisis data dalam penelitian ini menyajikan sebuah gambaran yang kompleks mengenai faktor-faktor yang mendorong niat penggunaan bank digital. Temuan utama menunjukkan adanya kontras yang menarik: di satu sisi, model regresi secara keseluruhan terbukti signifikan dan kuat, namun di sisi lain, hanya satu dari lima variabel independen yang memiliki pengaruh langsung secara parsial.

Peran Sentral Attitude Toward Use (Sikap) sebagai Prediktor Utama

Satu-satunya variabel yang terbukti berdampak positif serta signifikan secara parsial terhadap *Behavioral Intention to Use* adalah *Attitude Toward Use* ($t = 6,022$; $p < 0,05$). Temuan

ini sangat konsisten dengan kerangka teoritis fundamental seperti *Theory of Reasoned Action* (TRA) dan *Technology Acceptance Model* (TAM), yang keduanya memposisikan sikap sebagai anteseden langsung dari niat perilaku. Hal ini mengindikasikan bahwa evaluasi atau perasaan keseluruhan pengguna (baik positif maupun negatif) terhadap penggunaan bank digital adalah pendorong paling krusial. Sikap dapat dipandang sebagai puncak dari berbagai persepsi lainnya; ia mengintegrasikan keyakinan tentang kemudahan, kegunaan, dan nilai menjadi sebuah kecenderungan psikologis yang kuat untuk bertindak.

Interpretasi Variabel yang Tidak Signifikan: Pergeseran Ekspektasi Pengguna

Fakta bahwa *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Perceived Value*, dan *Trust* tidak menunjukkan pengaruh signifikan secara parsial bukanlah berarti variabel-variabel ini tidak penting. Sebaliknya, hal ini kemungkinan besar menandakan adanya pergeseran dalam ekspektasi pengguna di pasar teknologi finansial yang sudah matang.

- 1) ***Perceived Ease of Use dan Perceived Usefulness sebagai Hygiene Factors:*** Kemudahan penggunaan (PEOU) dan kegunaan (PU) adalah pilar dari model TAM. Namun, hasil penelitian ini (PEOU: $p = 0,876$; PU: $p = 0,513$) menunjukkan keduanya tidak lagi menjadi pendorong utama. Interpretasi yang paling mungkin adalah bahwa kemudahan dan kegunaan telah menjadi
 - 2) *hygiene factors* atau standar minimum yang diharapkan. Dalam lanskap perbankan digital saat ini, pengguna mengasumsikan bahwa aplikasi
 - 3) *seharusnya* mudah digunakan dan berguna. Karena semua penyedia layanan telah memenuhi standar dasar ini, kedua faktor tersebut tidak lagi menjadi pembeda yang secara langsung mendorong niat penggunaan.
- 4) ***Trust dan Perceived Value sebagai Asumsi Dasar:*** Kepercayaan (*Trust*) dalam konteks perbankan adalah hal yang mutlak. Tidak signifikannya pengaruh *Trust* ($p = 0,579$) bisa jadi karena responden menganggap keamanan sebagai sebuah asumsi dasar atau prasyarat yang tidak dapat ditawar, bukan sebagai faktor pendorong aktif. Pengaruhnya mungkin bersifat tidak langsung, yaitu dengan cara membangun sikap positif terlebih dahulu. Serupa halnya dengan
- 5) *Perceived Value* ($p = 0,443$), meskipun pengguna mungkin mengakui adanya nilai atau manfaat, manfaat tersebut mungkin belum dianggap cukup unik atau superior dibandingkan layanan perbankan lain untuk menjadi alasan utama dalam mendorong niat.

Implikasi Teoritis dan Praktis

Secara keseluruhan, model penelitian ini mampu menjelaskan 65,1% variasi dalam *Behavioral Intention to Use* ($R^2 = 0,651$), yang menunjukkan relevansi yang kuat. Uji F juga mengonfirmasi bahwa seluruh variabel independen dengan bersamaan berdampak signifikan terhadap niat penggunaan ($F = 35,502$; $p < 0,05$).

Kombinasi dari temuan ini memiliki implikasi penting:

- 1) **Implikasi Teoritis:** Dalam konteks teknologi yang sudah mapan, pengaruh langsung dari variabel-variabel anteseden dalam model adopsi teknologi (seperti PEOU dan PU) dapat melemah. Pengaruhnya cenderung tersalurkan secara tidak langsung melalui variabel mediator yang lebih proksimal dengan niat, seperti sikap (*Attitude*).
- 2) **Implikasi Praktis:** Bagi penyedia layanan bank digital, temuan ini menyarankan bahwa upaya pemasaran dan pengembangan tidak cukup hanya dengan menonjolkan fitur atau kemudahan. Fokus strategis harus diarahkan pada penciptaan **pengalaman pengguna yang positif dan menyenangkan secara keseluruhan** untuk membangun sikap yang kuat. Sikap positif inilah yang pada akhirnya menjadi penentu utama apakah pengguna akan berniat untuk menggunakan layanan mereka secara berkelanjutan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil pengujian melalui analisis regresi linier berganda serta regresi logistik pada penelitian ini memperlihatkan bahwa ketika diuji secara bersamaan, kelima variabel yang meliputi persepsi kemudahan pemakaian, persepsi manfaat, persepsi nilai, kepercayaan, dan sikap terhadap penggunaan memberikan dampak yang signifikan pada intensi perilaku mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Diponegoro untuk menggunakan layanan perbankan digital. Akan tetapi, ketika dilakukan pengujian secara individual, hasil menunjukkan bahwa dari kelima variabel tersebut, hanya sikap terhadap pemakaian (*attitude toward use*) yang memiliki pengaruh signifikan terhadap niat mahasiswa dalam menggunakan bank digital. Di sisi lain, pada model regresi logistik, ditemukan bahwa dari sejumlah faktor demografis dan ekonomi yang diuji, literasi ICT memiliki pengaruh positif signifikan, sementara uang saku bulanan menunjukkan pengaruh negatif terhadap tingkat penggunaan aktual bank digital. Temuan ini mengindikasikan bahwa sikap positif dan tingkat literasi digital merupakan faktor krusial dalam mendorong adopsi teknologi keuangan di kalangan mahasiswa teknik. Selain itu, persepsi atas kemudahan dan manfaat cenderung tidak lagi menjadi pembeda utama, melainkan telah menjadi ekspektasi dasar dari layanan digital saat ini.

Untuk meningkatkan penggunaan layanan bank digital di kalangan mahasiswa, disarankan agar lembaga keuangan dan universitas berkolaborasi dalam mengembangkan program literasi digital dan keuangan yang berkelanjutan. Pelatihan penggunaan aplikasi keuangan, pengenalan fitur-fitur keamanan digital, serta peningkatan kesadaran akan manfaat jangka panjang dari penggunaan bank digital perlu diberikan secara sistematis. Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk menggunakan model konseptual yang lebih luas, dengan memasukkan variabel seperti pengalaman teknologi sebelumnya, pengaruh teman sebaya, norma subjektif, dan faktor psikologis lainnya guna memperoleh pemahaman yang lebih holistik terhadap perilaku adopsi teknologi finansial di kalangan mahasiswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tidak lupa kami ucapkan terima kasih kepada Abdullah, Zian Thufal Ramadhan, dan Muhammad Irfan Maulana yang sudah turut membantu kami dalam menulis paper ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arner, D. W., Buckley, R. P., Zetzsche, D. A., & Veidt, R. (2020). *The FinTech revolution: A global perspective on regulatory innovation*. Cambridge University Press.
- Daniel, E. (1999). Provision of electronic banking in the UK and the Republic of Ireland. *International Journal of Bank Marketing*, 17(2), 72–82. <https://doi.org/10.1108/02652329910258934>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Marlina, L., Wijaya, H., & Suryadi, D. (2018). Digital banking dan transformasi layanan perbankan di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Digital Indonesia*, 2(1), 15–26.
- Mbama, C. I., & Ezepeue, P. O. (2018). Digital banking, customer experience and bank financial performance. *International Journal of Bank Marketing*, 36(2), 230–255. <https://doi.org/10.1108/IJBM-11-2016-0181>
- Ningsih, S., & Dukalang, H. H. (2019). Penerapan metode suksesif interval pada analisis regresi linier berganda. *Jambura Journal of Mathematics*, 1(1), 43–53. <https://doi.org/10.34312/jjom.v1i1.1742>
- Nugraha, B. (2022). *Pengembangan uji statistik: Implementasi metode regresi linier berganda dengan pertimbangan uji asumsi klasik*. Pradina Pustaka.

- Ozili, P. K. (2018). Impact of digital finance on financial inclusion and stability. *Borsa Istanbul Review*, 18(4), 329–340. <https://doi.org/10.1016/j.bir.2017.12.003>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Putri, A. S., & Yulianto, A. (2021). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan digital banking pada generasi Z. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 6(2), 105–113.
- Seemiller, C., & Grace, M. (2016). *Generation Z goes to college*. Jossey-Bass.
- Suryono, R. R., Budi, I., & Purwandari, B. (2020). Digital banking adoption in Indonesia: An empirical study. *Procedia Computer Science*, 161, 103–111. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.11.116>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.2307/30036540>
- Vives, X. (2019). Digital disruption in banking. *Annual Review of Financial Economics*, 11, 243–272. <https://doi.org/10.1146/annurev-financial-100719-120854>
- Zhou, T., Lu, Y., & Wang, B. (2010). Integrating TTF and UTAUT to explain mobile banking user adoption. *Computers in Human Behavior*, 26(4), 760–767. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.01.013>