

**PENGARUH KEMUDAHAN PENGGUNAAN TERHADAP MINAT KONSUMEN
MENGUNAKAN APLIKASI POS GIRO MOBILE (STUDI KASUS PENGGUNA
POS GIRO MOBILE DI KABUPATEN PANDEGLANG BANTEN)**

Gugum Gumilang Wirakanda - Nugie Agustina

Program Studi D-III Manajemen Pemasaran Politeknik Pos Indonesia

Email: gumilanggugum13@poltekpos.ac.id - nugieagustina26@gmail.com

ABSTRAK

Dunia telah beralih dari Industri 2.0 menjadi Revolusi Industri 4.0 sehingga segala bentuk aktifitas ekonomi masyarakat berubah menjadi ke arah digital. Tidak terkecuali pembayaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan Aplikasi (Studi Kasus Pengguna Pos Giro Mobile di Kabupaten Pandeglang Banten). Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan variabel independennya adalah Kemudahan Penggunaan dan variabel dependennya adalah Minat Menggunakan dengan lokasi pengguna Aplikasi Pos Giro Mobile di lingkungan Kabupaten Pandeglang Banten. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menyebarkan kuisioner Google Form kepada 100 pengguna Pos Giro Mobile. Berdasarkan hasil olahan data maka dapat disajikan bahwa Kemudahan Penggunaan memiliki pengaruh yang positif terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Pos Giro Mobile. Maknanya apabila Kemudahan Penggunaan mengalami peningkatan, maka Minat Menggunakan Aplikasi juga akan ikut meningkat. Jumlah Koefisien Determinasi adalah 0.811. Hal ini membuktikan bahwa Pengaruh Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Pos Giro Mobile adalah pengaruh yang kuat.

Kata Kunci: *Pos Giro Mobile, Kemudahan, Minat*

ABSTRACT

The world has shifted from Industry 2.0 to the Industrial Revolution 4.0 so that all forms of community economic activity have turned digital. Payment is no exception. This study aims to determine the Effect of Ease of Use on Interest in Using Applications (Case Study of Pos Giro Mobile Users in Pandeglang Regency, Banten). This research is a quantitative research with the independent variable is Ease of Use and the dependent variable is Interest in Using with the location of users of the Pos Giro Mobile Application in the Pandeglang Regency, Banten. This research data was collected by distributing Google Form questionnaires to 100 Pos Giro Mobile users. Based on the results of the processed data, it can be presented that Ease of Use has a positive influence on Interest in Using the Pos Giro Mobile Application. This means that if the Ease of Use increases, the Interest in Using the Application will also increase. The total coefficient of determination is 0.811. This proves that the Effect of Ease of Use on Interest in Using the Pos Giro Mobile Application is a strong influence.

Keywords: *Mobile Giro Post, Ease, Interest*

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia telah beralih dari era industrialisasi ke era informasi yang kemudian melahirkan masyarakat informasi (information society). Kondisi peralihan ini dikenal dengan istilah revolusi industri 4.0. Industri 4.0 merupakan istilah yang umum digunakan untuk tingkatan perkembangan industri teknologi di dunia. Untuk tingkatan keempat ini, dunia memang fokus kepada teknologi-teknologi yang bersifat digital. Peralihan ini memungkinkan adanya perubahan perilaku masyarakat yang menuntut kepraktisan dari segala aspek aktifitas. Tidak terkecuali didalamnya adalah aktifitas ekonomi. (simulasikredit.com, 2019).

Menurut Yolanda (2019), menyatakan bahwa dampak revolusi industri 4.0 di bidang ekonomi adalah berubahnya model bisnis. Mempercepat jumlah produksi suatu perusahaan karena dibantu oleh teknologi mesin, berkurangnya jumlah karyawan di perusahaan karena tergantikan oleh mesin, dan sebagainya. Adanya revolusi industri 4.0 ini umumnya perusahaan besar memilih untuk melakukan investasi menambah alat teknologi.

Salah satu kegiatan perekonomian yang mengalami perubahan adalah aktifitas pembayaran yang mengalami transformasi ke arah elektronik, atau yang dikenal dengan e-payment. Kondisi e-payment ini mulai mengalami peningkatan disebabkan keunggulannya yang memberikan kemudahan bagi konsumen untuk melakukan pembayaran.

Pos giro Mobile adalah aplikasi Smartphone bersistem Android berbasis rekening Giropos yang diberikan kepada pelanggan sebagai digital channel untuk mengakses layanan Giropos dan layanan transaksi keuangan lainnya secara mandiri. Pos Giro Mobile dirilis pada tahun 2019 lalu sebagai langkah strategis transformasi Pos sebagai ekspedisi pertama dan terbesar di Indonesia. Pos Giro Mobile adalah platform digital berbasis rekening Giro pos yang diberikan kepada pemilik rekening giro pos.

Sehingga pemilik rekening dapat mengakses layanan Giro pos dan layanan transaksi keuangan pos lainnya secara mobile. Saat ini pos sudah terhubung dengan 400 billers mulai dari PLN, multifinance, pajak dan lainnya (Dapenpos, 2020).

Aplikasi Pos Giro Mobile memberikan banyak kemudahan yang berdampak pada minat penggunaan aplikasi tersebut. Kemudahan yang diberikan seperti adanya layanan pos sudah terhubung dengan 400 billers mulai dari PLN, multifinance, pajak dan lainnya. Juga jaringan kantor pos yang jumlahnya mencapai 4.500 di seluruh Indonesia. Kemudahan lainnya seperti alat untuk nasabah bertransaksi, mulai dari top up, transaksi pembayaran, remitansi, bisa tarik tunai pula di kantor pos dan Indomaret.

Dengan banyaknya kemudahan yang diberikan oleh aplikasi Pos Giro Mobile, maka sudah semestinya aplikasi tersebut menjadi pilihan utama dari pengguna e-payment dalam bertransaksi digital. Namun data yang ditunjukkan memperlihatkan minat penggunaan yang masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari data perbandingan e-payment pada Play Store yang mana aplikasi pos giro mobile masih kalah bersaing dengan aplikasi e-payment lainnya.

Tabel 1 Tingkat Penggunaan Aplikasi E-payment

No	Nama Aplikasi	Jumlah Download
1	Dana	10 jt
2	Ovo	10 jt
3	My Link	500 rn
4	Link Aja	100 rb
5	Pos Giro Mobile	50 rb

Sumber: Play Store, 2021

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa aplikasi Pos Giro Mobile masih kalang bersaing dengan aplikasi e payment lainnya seperti Dana, Ovo, My Link, dan Link Aja. Aplikasi ini hanya menunjukkan 50 rb pengguna. Sehingga diduga bahwa segala kemudahan yang diberikan oleh Aplikasi Pos Giro Mobile belum memberikan dampak terhadap minat penggunaan aplikasi tersebut.

Hal di atas menunjukkan bahwa masih rendahnya minat penggunaan Aplikasi Pos Giro Mobile. Maka perlu dilaksanakan penelitian untuk mengetahui pengaruh kemudahan aplikasi terhadap minat penggunaan aplikasi pos giro mobile. Sebagai lokasi penelitian adalah para pengguna Aplikasi Pos Giro Mobile yang berada di lingkungan Pandeglang Banten.

Penelitian ini didasarkan dari penelitian terdahulu yakni penelitian Prathama & Sahetapy (2019) yang menyatakan bahwa kemudahan penggunaan aplikasi dan kepercayaan konsumen akan memberikan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat beli ulang konsumen e-commerce. Sehingga adanya aplikasi akan meningkatkan kuantitas pembayaran disebabkan banyaknya kemudahan yang diberikan dari aplikasi tersebut.

Maka berdasarkan hal inilah penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian terhadap pengaruh yang diberikan aplikasi terhadap peningkatan transaksi elektronik. Sebagai objek aplikasi dipilihlah aplikasi Pos Giro Mobile. Oleh karena itu, dipilihlah judul penelitian. “Pengaruh Kemudahan

Penggunaan Aplikasi Terhadap Minat Penggunaan Aplikasi Pos Giro Mobile (Studi Kasus Pengguna Aplikasi Pos Giro Mobile di Kabupaten Pandeglang Banten)”

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikaji di atas, maka perumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Kemudahan Penggunaan Aplikasi Pos Giro Mobile di Kabupaten Pandeglang Banten?
2. Bagaimana Minat Penggunaan Aplikasi Pos Giro Mobile di Kabupaten Pandeglang Banten?
3. Bagaimana Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi Terhadap Minat Penggunaan Aplikasi Pos Giro Mobile di Kabupaten Pandeglang Banten?

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Manajemen Pemasaran

Manajemen pemasaran berasal dari dua kata yaitu manajemen dan pemasaran. Pemasaran adalah analisis, perencanaan, implementasi, dan pengendalian dari program-program yang dirancang untuk menciptakan, membangun, dan memelihara pertukaran yang menguntungkan dengan pembeli sasaran untuk mencapai tujuan perusahaan. Sedangkan manajemen adalah proses perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), penggerakan (*actuating*), pengarahan (*directing*), dan pengawasan (*controlling*) (Kusumawati, 2018).

Manajemen pemasaran adalah suatu usaha untuk merencanakan, mengimplementasikan (yang terdiri dari kegiatan mengorganisaikan, mengarahkan, mengkoordinir) serta mengawasi atau mengendalikan kegiatan pemasaran dalam suatu organisasi agar tercapai tujuan organisasi secara efisien dan efektif yang dikenal dengan istilah fungsi manajemen. Dalam fungsi manajemen pemasaran ada kegiatan menganalisis yaitu analisis yang dilakukan untuk mengetahui pasar dan lingkungan pemasarannya, sehingga dapat diperoleh seberapa besar peluang untuk merebut pasar dan seberapa besar ancaman yang harus dihadapi (Fathoni & Handayani, 2019).

a. Produk (*Product*)

Falsafah bahwa konsumen akan menyukai produk yang menawarkan mutu, kinerja dan pelengkap inovatif yang terbaik. Produsen harus mencurahkan energi untuk menghasilkan produk yang unggul dan terus menerus meyempurnakannya. Dalam konsep ini, perusahaan. mengasumsikan bahwa pembeli menghargai produk yang dibuat dengan baik, dan mereka dapat menilai kualitas dan kinerja suatu produk (Anang Firmansyah, 2019).

b. Harga (*price*)

Harga adalah satu-satu elemen bauran pemasaran yang menghasilkan pendapatan semua elemen lainnya hanya mewakili harga.

Harga dapat berubah-ubah dengan cepat pada saat yang sama penetapan harga dan persaingan harga adalah masalah utama yang dihadapi banyak eksekutif pemasaran. Harga menjadi ukuran bagi konsumen dimana ia mengalami kesulitan dalam menilai mutu produk yang kompleks yang ditawarkan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan apabila barang yang diinginkan konsumen adalah barang dengan kualitas atau mutu yang baik maka tentunya harga tersebut mahal sebaliknya bila yang diinginkan konsumen adalah dengan kualitas biasa-biasa saja atau tidak terlalu baik maka harganya tidak terlalu mahal (Kertajaya, 2015).

c. Promosi (*promotion*)

Menurut Rambat Lupiyoadi promosi merupakan salah satu variable dalam bauran pemasaran yang sangat penting dilaksanakan oleh perusahaan dalam memasarkan produk jasa. Kegiatan promosi bukan saja berfungsi sebagai alat komunikasi antara perusahaan dengan konsumen, melainkan juga sebagai alat untuk mempengaruhi konsumen dalam kegiatan pembelian atau penggunaan jasa sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya (Lupoyadi, 2014).

d. Tempat (*place*)

Di antara yang mendorong konsumen dalam melaksanakan jual beli adalah adanya tempat yang strategis dan mudah dijangkau dari tempat konsumen tersebut. Maka kedudukan tempat pada manajemen pemasaran sangat penting. Suatu barang atau jasa akan sulit terjual sekalipun memiliki keunggulan produk, harga yang sesuai, dan promosi yang efektif namun jika produk sulit untuk dijumpai maka pemasaran akan gagal. (Kusumawati, 2018).

2. Aplikasi Mobile

a. Pengertian Aplikasi Mobile

Pengertian aplikasi adalah program yang digunakan orang untuk melakukan sesuatu pada sistem komputer (Tabanal, 2019). Sistem aplikasi mobile merupakan aplikasi yang dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dengan mudah dari satu tempat ketempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi.

b. Manfaat Aplikasi Mobile

1) Menciptakan saluran pemasaran langsung

Manfaat terpenting dalam penggunaan aplikasi mobile adalah penyebaran bermacam-macam informasi secara umum seperti harga, news feed, akun pengguna, bentuk pemesanan, messenger, dan lainnya bisa dengan mudah diterima oleh para pelanggan. Jadi, semua info yang mau Anda berikan ke pelanggan semacam promosi atau penjualan khusus bisa mudah di-sharingkan hanya dengan sentuhan ujung jari mereka. Misalnya dengan memakai fitur push notifications.

2) Pelanggan mendapatkan nilai lebih

Pelanggan bisa memanfaatkan dan mendapatkan aplikasi mobile dengan digitalisasi program loyalitas yang diberikan. Biasanya jika pelanggan harus mengumpulkan poin dengan kartu mereka. Hal ini akan membuat makin banyak download dan pelanggan mau kembali berbelanja produk/ jasa yang ditawarkan.

3) Membangun dan pengenalan akan merek

Aplikasi mobile bagi bisnis selain sebagai sarana dalam penyebaran informasi juga berkontribusi dalam kesadaran merek.

4) Meningkatkan keterlibatan pelanggan

Pelaku bisnis harus mampu membangun dan meningkatkan keterlibatan pelanggan dengan cara apapun melalui aplikasi mobile. Contohnya pelanggan bisa terhubung dengan fitur help desk atau fitur pesan, hal ini akan membuat perbedaan cara berkomunikasi dengan pelanggan.

5) Menonjol dalam persaingan

Aplikasi mobile mungkin jarang dipakai oleh usaha kecil dan justru hal inilah saat mengambil peluang di hadapan para pesaing.

3. Kemudahan Penggunaan

a. Pengertian Kemudahan

Menurut Sumarwan (2011) Persepsi kemudahan penggunaan merupakan ukuran dimana seseorang meyakini bahwa dalam menggunakan suatu teknologi dapat jelas digunakan dan tidak membutuhkan banyak usaha tetapi harus mudah digunakan dan mudah untuk mengoperasikannya. Sedangkan Menurut Davis Rumondang & Sudirman

(2020) Kemudahan penggunaan merupakan tingkat ekspektasi pengguna terhadap usaha yang harus dikeluarkan untuk menggunakan sebuah sistem. Hal tersebut dapat diartikan bahwa kemudahan penggunaan merupakan sejauh mana seseorang percaya bahwa dalam menggunakan teknologi akan bebas dari usaha.

Persepsi seseorang tentang kemudahan dalam menggunakan suatu sistem merupakan tingkat dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tersebut akan bebas dari kesalahan dan suatu usaha. Semakin mudah suatu sistem tersebut dalam penggunaannya maka lebih sedikit upaya yang harus dikerjakan seseorang sehingga dapat meningkatkan kinerja seseorang ketika menggunakan teknologi tersebut.

Kemudahan menjelaskan bahwa apabila suatu teknologi mudah digunakan, maka pengguna akan cenderung untuk menggunakan teknologi tersebut (Kusumawati, 2018).

b. Dimensi Kemudahan Penggunaan

Persepsi kemudahan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan atau tidak sulit untuk dipahami maka dia akan menggunakannya.

Menurut Firman (2019) Beberapa Dimensi yang dapat mengukur kemudahan penggunaan, yaitu:

1) Mudah dipelajari (*easy to learn*)

Pada bagian ini menegaskan bahwa suatu aplikasi memiliki aturan penggunaan sehingga dapat memudahkan penggunaannya menggunakan aplikasi tersebut.

2) Dapat dikontrol (*controllable*)

Pada bagian ini menjelaskan bahwa suatu aplikasi harus memberikan wewenang dan keleluasaan penggunaan kepada penggunaannya.

3) Fleksibel (*flexible*)

Suatu aplikasi yang memberikan kemudahan adalah aplikasi yang dapat digunakan dalam kondisi waktu dan tempat yang berbeda-beda.

4) Mudah digunakan (*easy to use*)

Aplikasi yang baik dapat dioperasikan oleh pengguna dan tidak memiliki *bug* ataupun operasional yang akan menghambat penggunaan aplikasi.

5) Jelas dan dapat dipahami (*clear and understandable*)

Aplikasi yang memiliki persepsi kemudahan penggunaan akan memberikan output yang jelas dan tidak berbelit-belit. Selain itu output juga dapat dipahami oleh seluruh pengguna dengan tingkat pengetahuan yang berbeda.

c. Indikator Kemudahan Penggunaan

Adapun indikator kemudahan penggunaan menurut Firman (2019) adalah sebagai berikut:

- 1) Mudah Dipelajari
- 2) Memberikan keleluasaan
- 3) Dapat dikontrol
- 4) Tidak memiliki batasan waktu
- 5) Tidak memiliki batasan tempat
- 6) Mudah digunakan
- 7) Output sistem dapat dipahami

4. Minat Penggunaan

a. Teori Minat

Minat adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut. Menurut Kusumawati (2019), minat berperilaku adalah keinginan (Minat) seseorang untuk melakukan perilaku diprediksi oleh sikapnya terhadap perilakunya dan bagaimana dia berpikir orang lain akan menilainya jika dia melakukan perilaku tersebut.

Jadi apabila seseorang berminat untuk memperhatikan suatu aktivitas dan melakukan aktivitas yang dilakukan pasti dengan dilandasi rasa senang dalam melakukannya. Jika menimbulkan rasa senang, maka seseorang di masa yang akan datang akan secara terus-menerus ingin menggunakannya. Fungsi Minat sangat berhubungan erat dengan perasaan dan pikiran. Manusia akan memberikan suatu penilaian, menentukan sesudah memilih pilihan yang diinginkan dan secara langsung mengambil suatu keputusan (Wibowo, 2019).

Menurut Kotler (2013), minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu yang timbul karena kebutuhan, yang dirasa atau tidak dirasakan atau keinginan hal tertentu. Minat tidak hanya selalu bersifat tetap. Semakin panjang lama waktunya, minat yang akan dialami akan terjadi perubahan yang semakin besar. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Minat adalah ketertarikan individu pada sesuatu yang sifatnya tetap agar lebih mengingat dan memperhatikan secara terus menerus yang diikuti dengan rasa senang untuk memperoleh sesuatu kepuasan dalam mencapai kepuasan penggunaan teknologi.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat

Kotler (2013) menyatakan bahwa “Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya”. Hal ini menggambarkan bahwa minat dapat ditumbuhkan dan dikembangkan. Minat dapat timbul pada diri seseorang melalui proses. Dengan adanya perhatian dan interaksi dengan lingkungan, maka minat tersebut dapat berkembang. Munculnya minat ini biasanya ditandai dengan adanya dorongan, perhatian, rasa senang, kemampuan, dan kecocokan atau kesesuaian.

Menurut Kotler (2013), faktor-faktor yang menimbulkan Minat dapat digolongkan sebagai berikut :

1. Faktor kebutuhan dari dalam. Kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.
2. Faktor motif sosial, timbulnya Minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, penghargaan dari lingkungan dimana ia berada.
3. Faktor emosional. Faktor ini merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap sesuatu kegiatan atau objek tertentu.

c. Minat Penggunaan

Minat menggunakan digambarkan sebagai situasi seseorang sebelum melakukan

tindakan. Minat menggunakan juga dapat dijadikan sebagai dasar untuk memprediksi perilaku atau tindakan seseorang. Terkait hal ini, posisi minat menggunakan apabila dilihat dari teori perilaku konsumen dalam keputusan pembelian terletak pada perilaku pasca pembelian.

Sampai saat ini, model TAM merupakan model yang paling banyak digunakan dalam memprediksi perilaku penerimaan konsumen terhadap suatu teknologi informasi dan telah terbukti sebagai model teori yang bermanfaat dalam memahami serta menjelaskan perilaku konsumen (pemakai) dalam mengimplementasikan suatu sistem informasi.

d. Dimensi dan Indikator Minat Penggunaan

Indikator minat menurut Firman (2019) terdiri dari tiga indikator. Indikator inilah yang peneliti pakai dalam penelitian minat menggunakan, dari ketiga indikator tersebut yaitu:

1) Ketertarikan pada obyek minat, Dimensi ini yaitu pengguna atau konsumen memiliki perhatian yang selalu tertuju dan terpusat aplikasi yang akan digunakan. Indikator dari dimensi ini adalah sebagai berikut:

- a) Ketertarikan pada fitur
 - b) Ketertarikan pada kualitas sistem
- 2) Perasaan senang,

Pengguna atau konsumen yang berminat untuk menggunakan aplikasi terlihat memiliki perasaan senang dalam menggunakan. Indikator dari dimensi ini adalah sebagai berikut:

- a) Tidak mengalami kesulitan menggunakan
 - b) Positif dalam menggunakan
- 3) Kecenderungan untuk menggunakan,

Dimensi ini yaitu sering tidaknya pengguna atau konsumen berkeinginan untuk menggunakan aplikasi dalam bertransaksi sehari-hari. Indikatornya adalah:

- a) Frekuensi penggunaan
- b) Durasi Penggunaan

B. Hipotesis:

Hipotesis yang akan diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

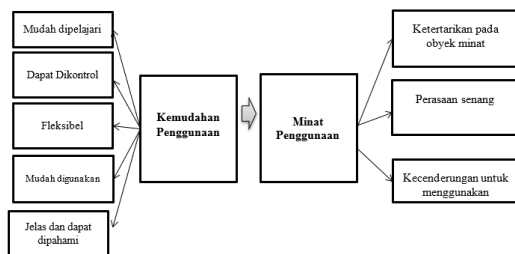
Ha: Diduga ada Pengaruh Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Pos Giro Mobile di Kabupaten Pandeglang Banten

Ho: Diduga Tidak ada Pengaruh Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Pos Giro Mobile di Kabupaten Pandeglang Banten.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran digunakan untuk menjelaskan tentang bagaimana peneliti dalam mengungkapkan cara berfikir dalam menyusun penelitian ini. Dapat diketahui bahwa pada penelitian ini yang menjadi fokus adalah variabel-variabel yang berkaitan untuk diukur besaran pengaruhnya secara kuantitatif sesuai standar penyusunan karya ilmiah.

Adapun pada penelitian ini variabel yang digunakan adalah variabel kemudahan penggunaan dan minat penggunaan dengan bentuk sebagai berikut:



Gambar 1 Kerangka Pemikiran

3. METODE PENELITIAN

A. Rancangan (Desain) Penelitian

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Agar penelitian lebih terarah serta sesuai dengan tujuan yang diinginkan, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengelola data-data yang diperoleh dari lokasi penelitian merupakan data yang berbentuk angka atau data kuantitatif yang diangkat. Kuantitatif menerapkan prinsip objektivitas yang diperoleh melalui penggunaan instrumen yang telah di uji validitas dan uji reliabilitas.

B. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang Lingkup dalam penelitian ini adalah tentang Pengaruh Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan

Aplikasi Pos Giro Mobile di Kabupaten Pandeglang Banten.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian yang dilakukan di Kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten. Penelitian ini bersifat lapangan yang merujuk bahwa seluruh masyarakat yang memiliki aplikasi Pos Giro Mobile dapat menjadi objek penelitian.

D. Definisi Operasional Variabel

Operasional variabel menurut (Sugiyono, 2018) terbagi sebagai berikut :

1. Variabel Bebas/Independen (X)

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2018). Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) Kemudahan Penggunaan.

2. Variabel Dependen/Terikat (Y)

Menurut Sugiyono (2018) variabel ini sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dengan kata lain, variabel tidak bebas/terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel tidak bebas dalam penelitian ini adalah Minat Menggunakan (Y).

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan element yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subyek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi yang digunakan penelitian ini merupakan pengguna Aplikasi yang berdasarkan data 2020 adalah sebesar 100.000 pengguna.

2. Sampel

Teknik sampling yang digunakan yaitu teknik *non probability random sampling* yaitu sampel diambil dari populasi dan dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2018).

Jumlah populasi diketahui maka Rumus Sample menggunakan Rumus Slovin. Adapun perhitungan Sample adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

n = jumlah sampel yang dicari

N = Jumlah Populasi

p = Jumlah Signifikasi (10% / 0.1)

$$N = \frac{100.000}{1 + (100.000 \cdot 0.1^2)} = 99,901 \text{ responden}$$

(dibulatkan menjadi 100 responden)

Hasil dari perhitungan sampel yang didapatkan dengan rumus Slovin tersebut yaitu minimal 100 responden yang merupakan pengguna Pos Giro Mobile di Pandeglang Banten.

F. Jenis Data

Sumber data penelitian dibedakan menjadi 2, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder (Sugiyono, 2018).

1. Data Primer

Menurut Sugiyono (2018) data primer dalam penelitian ini diperoleh secara langsung dari sumbernya untuk pertama kalinya. Data primer dalam penelitian ini dilaksanakan dengan cara menyebar kuesioner pengguna Aplikasi Pos Giro Mobile di Pandeglang Banten.

2. Data Sekunder

Pengertian data sekunder Menurut Sugiyono (2018) data sekunder adalah data yang diperlukan untuk mendukung hasil penelitian berasal dari literatur, artikel dan berbagai sumber lainnya yang berhubungan dengan penelitian. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai bahan pustaka, baik berupa buku, artikel, jurnal-jurnal dan dokumen lainnya yang berhubungan dengan materi kajian.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah langkah paling penting dalam penelitian. Karena tujuan penelitian untuk mendapatkan data yang valid dan sesuai dengan kebutuhan. Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan, maka ada beberapa cara yang digunakan seperti berikut:

1. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert*. Menurut (Sugiyono, 2018) Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala *likert* yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. 5, Sangat Baik (SB)
- b. 4, Baik (B)
- c. 3, Cukup Baik (CB)
- d. 2, Tidak Baik (TB)
- e. 1, Sangat Tidak Baik (STB)

H. Metode Analisis Data

1. Uji Validitas Instrumen Penelitian

Validitas menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Untuk mencari validitas sebuah item, kita mengkorelasikan skor item dengan total item-item tersebut. Jika koefisien antara item dengan total item sama atau diatas dengan r tabel. Alat ukur yang digunakan berarti instrument yang valid untuk mendapatkan data valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2018).

2. Uji Reabilitas Instrumen Penelitian

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama realibilitas pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS dengan teknik uji *alpha cronbach*. Teknik ini dapat digunakan untuk menentukan apakah suatu instrumen penelitian reliabel atau tidak. Apabila hasil koefisien *alpha* lebih besar dari taraf signifikansi 60% atau 0,6, maka kuesioner tersebut reliabel. Apabila hasil koefisien *alpha* lebih kecil dari taraf signifikansi 60% atau 0,6, maka kuesioner tersebut tidak reliabel (Sugiyono, 2018).

3. Uji Normalitas Data

Uji normalitas adalah selain uji asumsi klasik multikolinieritas dan heteroskedastisitas, uji asumsi klasik yang lain adalah uji normalitas, di mana akan menguji data variabel bebas (X) dan data variabel terikat (Y) pada persamaan regresi yang dihasilkan. Berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Persamaan regresi dikatakan baik jika mempunyai data variabel bebas dan data variabel terikat berdistribusi mendekati normal atau normal sama sekali. Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah distribusi variabel terkait untuk setiap variabel bebas tertentu berdistribusi normal atau tidak dalam model regresi linear, asumsi ini ditunjukkan oleh nilai error yang berdistribusi normal. Model regresi yang baik adalah model regresi yang memiliki distribusi normal atau mendekati normal, sehingga layak dilakukan pengujian secara statistik. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan Test Normality Kolmogorov-Smirnov, dasar pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan probabilitas (Asymtotic Significant), yaitu :

- Jika probabilitas > 0,05 maka distribusi dari model regresi adalah normal.
- Jika probabilitas < 0,05 maka distribusi dari model regresi adalah tidak normal.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses penyederhanaan data kedalam bentuk yang lebih mudah dibaca, dan dipahami. Sehingga penulis dapat menggunakan data dengan data akurat dan dapat dipercaya, analisis data yang dilakukan dengan bantuan dari aplikasi SPSS.

1. Analisis Deskriptif

Dalam hal ini Peneliti menggunakan penelitian bersifat Analisis kuantitatif Deskriptif. Yaitu data penelitian yang menggunakan angka untuk mendeskripsikan tanggapan responden terkait Pengaruh Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Pos Giro Mobile di Kabupaten Pandeglang Banten

2. Uji Korelasi

Uji korelasi adalah cara untuk mengetahui besar hubungan antara variabel X

(Kemudahan Penggunaan) dan Variabel Y (Minat Menggunakan).

Dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Dimana: r_{xy} = Koefisien korelasi sederhana antara skor item dengan skor total

X= variable bebas

Y= Variabel Terikat

N= Banyaknya objek

3. Uji Regresi Linier Sederhana

Analisa regresi adalah sebuah cara untuk mengukur sebuah hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya menjadi sebuah persamaan linier yang memiliki nilai dalam ilmu statistika. Dalam mencari persamaan ini akan digunakan aplikasi SPSS 23 dan hasil output akan dimasukkan dalam persamaan sebagai berikut:

$$Y = A + BX + e$$

Keterangan :

Y= Variabel Dependen Atau Respon

A= Intercept Atau Konstanta

B= Koefisien Regresi Atau Slope

e= Residual Atau Error

4. Uji Hipotesis

Pengujian Hipotesis adalah suatu analisis untuk menguji Pengaruh Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Pos Giro Mobile di Kabupaten Pandeglang Banten dengan menggunakan uji T dan uji F

a. Uji F

Hasil uji F dapat dilihat dengan melihat tabel ANOVA pada output SPSS 17 dibagian kolom F yang selanjutnya disebut F hitung. Jika probabilitas dari pengolahan data menggunakan SPSS menunjukkan hasil nilai F hitung > F tabel maka dapat dikatakan memiliki pengaruh (Hipotesis H_a diterima H_0 ditolak). Namun jika nilai F hitung < F tabel maka tidak memiliki pengaruh (Hipotesis H_0 diterima dan H_a Ditolak),

b. Uji T

$$Y = A + BX + e$$

Uji t untuk menguji secara parsial masing-masing variabel. Hasil uji t dapat dilihat pada tabel Coeficient pada output SPSS 17 dibagian kolom t yang selanjutnya disebut t hitung. Jika probabilitas dari pengolahan data menggunakan SPSS menunjukkan hasil nilai t hitung > t tabel maka dapat dikatakan memiliki pengaruh (Hipotesis Ha diterima H0 ditolak). Namun jika nilai t hitung < t tabel maka tidak memiliki pengaruh (Hipotesis H0 diterima dan Ha Ditolak).

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Validitas, Realibilitas, dan Normalitas

a. Uji Validitas

1) Variabel Kemudahan Penggunaan

Hasil uji validitas jika nilai positif dan r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , maka item dapat dinyatakan valid demikian sebaliknya, pengujian validitas konstruk dengan menggunakan aplikasi SPSS adalah menggunakan korelasi. Berikut hasil uji validitas, sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Kemudahan Penggunaan Pada Pos Giro Mobile (X)

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji validitas pada variabel kemudahan penggunaan pada Aplikasi Pos Giro Mobile sebagai X, diketahui bahwa semua item skor dari setiap instrumen adalah $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 0,5 maka dapat disimpulkan bahwa semua pernyataan dari variabel kemudahan penggunaan pada Aplikasi Pos Giro Mobile sebagai X dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pengujian selanjutnya.

2) Uji Validitas Minat Konsumen Menggunakan Aplikasi

Hasil uji validitas jika nilai positif dan r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , maka item dapat dinyatakan valid demikian sebaliknya, pengujian validitas konstruk dengan menggunakan aplikasi SPSS adalah menggunakan korelasi. Berikut hasil uji validitas, sebagai berikut

Tabel 3 Hasil Uji Validitas Minat Menggunakan Aplikasi (Y)

Item Kuesioner	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Y – 1	0.883	0.1946	Valid
Y – 2	0.820	0.1946	Valid
Y – 3	0.845	0.1946	Valid
Y – 4	0.763	0.1946	Valid
Y – 5	0.683	0.1946	Valid
Y – 6	0.745	0.1946	Valid

Sumber : Hasil Olahan Data SPSS, Oktober 2021

Berdasarkan tabel 5, hasil uji validitas pada variabel Minat Menggunakan Aplikasi sebagai Y, diketahui bahwa semua item skor dari setiap instrumen adalah $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan signifikan 0,5, maka dapat disimpulkan bahwa semua pernyataan dari variabel Minat Menggunakan Aplikasi sebagai Y dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pengujian selanjutnya.

b. Uji Realibilitas

1) Uji Realibilitas Kemudahan Penggunaan

Uji realibilitas dapat dilihat dari output SPSS pada kolom Cronbach Alpha Tabel Reliability Analisis. Adapun hasil dari Uji Realibilitas adalah sebagai berikut:

Item Kuesioner	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
X – 1	0.796	0.1946	Valid
X – 2	0.793	0.1946	Valid
X – 3	0.798	0.1946	Valid
X – 4	0.830	0.1946	Valid
X – 5	0.798	0.1946	Valid
X – 6	0,889	0.1946	Valid
X - 7	0,740	0.1946	Valid

Sumber : Hasil Olahan Data SPSS, Oktober 2021

Tabel 4 Rangkuman Hasil Uji Realiabilitas Kemudahan Penggunaan (X)

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0.924	0.924	7

Sumber : Hasil Olahan Data SPSS, Oktober 2021

Dari hasil pengolahan data dapat dilihat pada tabel di atas bahwa nilai *Cronbach's Alpha* $0,924 > 0,1946$. Maka item pernyataan pada variabel Kemudahan Penggunaan Aplikasi Pos Giro Mobile sebagai X adalah reliabel.

2) Uji Realibilitas Minat Menggunakan Aplikasi

Uji realibilitas dapat dilihat dari output SPSS pada kolom Cronbach Alpha Tabel Realibility Analisis. Adapun hasil dari Uii Realibilitas adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Reliabilitas Minat Menggunakan Aplikasi (Y)

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0.920	0.920	6

Sumber : Hasil Olahan Data SPSS, Oktober 2021

Dari hasil pengolahan data dapat dilihat pada tabel di atas bahwa nilai *Cronbach's Alpha* $0,920 > 0,1946$. Maka item pernyataan pada variabel Minat Menggunakan Aplikasi (Y) adalah reliabel.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas perlu dilakukan karena semua perhitungan statistik parametrik memiliki asumsi normalitas sebaran. Jika $p < 0,05$ maka sebaran dinyatakan normal. Nilai p dapat dilihat pada output data Kolmogorof Smirnov pada kolom Sig. Pengujian normalitas bertujuan untuk mengetahui kenormalan distribusi. Pada penelitian ini, normalitas sebaran akan diuji dengan menggunakan program *Statistical Package for Social Science (SPSS)* versi 17.00 for Windows dengan teknik statistik *kolmogorov smirnov test*

Tabel 6
Test Of Normality (Uji Normalitas)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Predicted Value
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	19.2800000
	Std. Deviation	4.56747302
Most Extreme Differences	Absolute	.156
	Positive	.147

	Negative	
Test Statistic		-.156
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c

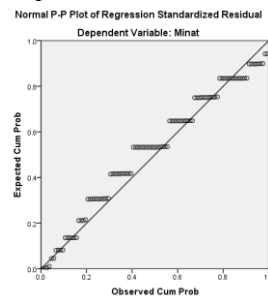
- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: Output SPSS 2021

Dari hasil pengujian normalitas Kolmogrof Smirnov mendapatkan hasil untuk masing-masing variabel $p = 0.025$. maka, sesuai dengan kriteri uji normalitas $p < 0.05$. maka kedua variabel dinyatakan normal. Untuk membuktikan data ini berdistribusi normal juga dapat dilihat pada grafik p plot sebagai berikut:

Gambar 1

Uji Noramlitas Q-Q Plot Kemudahan Penggunaan Aplikasi Pos Giro Mobile (X)



Dari tampilan Grafik Q-Q Plot bisa dilihat sebaran data fokus pada 1 garis yang maknanya Data variabel X dan Y memiliki sebaran data yang normal.

2. Analisa Data Statistik

Adapun analisa data statistik adalah mengambil hasil penelitian dari olahan data secara kuantitatif sesuai dengan standar penelitian ilmiah.

a. Analisa Regresi Linier Sederhana

Adapun hasil ouput data analisa regresi penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 7
Analisa Regresi Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	1.627	.890		1.827	.071
emudahan Penggunaan (X)	.897	.044	.900	20.474	.000

a. Dependent Variable: Minat Menggunakan (Y)

Sumber: Output SPSS 22

Berdasarkan hasil olahan menggunakan program SPSS 17 maka dapat disajikan persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 1,627 + 0,897X$$

Dari persamaan regresi tersebut di atas maka dapat diberi penjelasan sebagai berikut:

- a. Pengaruh yang diberikan oleh Kemudahan Penggunaan Aplikasi adalah pengaruh yang positif. Maknanya apabila kemudahan penggunaan mengalami peningkatan, maka Minat Menggunakan Aplikasi juga akan ikut meningkat.
- b. Nilai Konstanta adalah 1,627 yang maknanya jika terdapat kondisi pada kemudahan penggunaan Pos Giro Mobile berada pada angka 0, maka akan mempengaruhi peningkatan pada Minat Menggunakan Aplikasi menjadi sebesar 1,627%.
- c. Nilai variabel Kemudahan Penggunaan (X) adalah 0,897. Maknanya apabila terdapat peningkatan pada kemudahan penggunaan (X) sebesar 1 %, maka akan memberikan pengaruh peningkatan pada minat menggunakan aplikasi sebesar 0,897 %.

b. Uji Hipotesis (Uji F)

Pengujian Hipotesis adalah suatu analisis untuk menguji penerimaan Hipotesis Penelitian secara statistik. Hasil uji F dapat dilihat dengan melihat tabel ANOVA pada output SPSS 17 dibagian kolom F yang selanjutnya disebut F hitung. Jika probabilitas dari pengolahan data menggunakan SPSS menunjukkan hasil nilai signifikan F lebih kecil dari 0.05 ($p < 0.05$) maka dapat dikatakan memiliki pengaruh (Hipotesis Ha diterima Ho ditolak). Namun jika hasil nilai signifikan F lebih besar dari 0.05 ($p > 0.05$) maka tidak memiliki pengaruh (Hipotesis Ho diterima dan Ha Ditolak),

Adapun hasil output untuk pengujian F dapat dilihat pada output SPSS pada tabel Anova di kolom F sebagai berikut:

Tabel 8
Anova Uji F
ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	2065.319	1	2065.319	419.188	.000 ^b
Residual	482.841	98	4.927		
Total	2548.160	99			

a. Predictors: (Constant), Kemudahan Penggunaan Aplikasi (X)

b. Dependent Variable: Minat Menggunakan (Y)

Sumber: Output SPSS 22

Berikut adalah hasil dari uji hipotesis yang sesuai dengan signifikansi 5% dan df, maka nilai signifikan adalah 0.000 ($p < 0.05$) Sehingga sesuai kriteria dalam pengambilan keputusan hipotesis Uji F bahwa Hipotesis Ha: Adanya Pengaruh Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Pos Giro Mobile (Studi Kasus Pengguna Pos Giro Mobile di Kabupaten Pandeglang Banten) dapat diterima.

c. Koefisien Determinasi

Dalam uji regresi linier berganda dianalisis pula besarnya koefisien regresi (R^2) keseluruhan. (R^2) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model regresi dalam menerangkan variasi variabel dependen atau variabel terikat. (R^2) digunakan untuk mengukur ketepatan yang paling baik dari analisis regresi berganda. (R^2) mendekati 1 maka dapat dikatakan semakin kuat kemampuan variabel bebas dalam model regresi tersebut dalam menerangkan variabel terikat. Sebaliknya jika (R^2) mendekati 0 maka semakin lemah variabel bebas menerangkan variabel terikat. Untuk dapat melihat jumlah koefisien determinasi dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 9
Koefisien Determinasi
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.900 ^a	.811	.809	2.220

a. Predictors: (Constant), Kemudahan Penggunaan Aplikasi (X)

b. Dependent Variable: Minat Menggunakan (Y)

Sumber: Output SPSS

Jumlah Koefisien Determinasi dapat dilihat pada kolom R Square. Adapun jumlahnya adalah 0.811. jumlah R Squared dinyatakan dalam persen menjadi 81,1%. Hal ini membuktikan bahwa Pengaruh Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Pos Giro Mobile adalah pengaruh yang kuat. Maknanya adalah, perubahan yang terjadi pada variabel Minat Penggunaan Aplikasi dipengaruhi oleh 81,1% dari Kemudahan Penggunaan. Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lainnya.

B. Pembahasan

1. Gambaran Kemudahan Penggunaan Aplikasi Pos Giro Mobile Pada Pengguna Pos Giro Mobile di Kabupaten Pandeglang Banten

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa Kemudahan Penggunaan sudah Baik. Hal ini dibuktikan dengan nilai total skor pada seluruh indikator yang mendapatkan nilai 2.575 dengan Predikat Tinggi. Secara pemanfaat dari Pos Giro Mobile telah meyakinkan para pengguna sehingga memiliki kemudahan pada Aplikasi tersebut.

Dari hal di atas dapat diketahui bahwa adanya kontrol pengguna yang baik akan memberikan dampak kepada penggunaan kemudahan aplikasi tersebut. Semakin bermanfaat dan mudah digunakan aplikasi tersebut, maka akan meningkatkan keinginan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut.

2. Gambaran Minat Menggunakan Aplikasi Pos Giro Mobile di Kabupaten Pandeglang Banten

Berdasarkan hasil di atas dapat diketahui bahwa tanggapan responden memberikan skor pada minat penggunaan aplikasi adalah 1.919 dengan predikat sedang. Hal ini membuktikan bahwa saat ini para pengguna belum terlalu berminat terhadap aplikasi ini. Hal ini dibuktikan dengan nilai minat yang masih berada pada posisi sedang.

Maka dapat disimpulkan bahwa menurut responden telah menunjukkan Penggunaan Aplikasi Pos Giro Mobile sudah baik.

3. Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi Terhadap Minat Konsumen Menggunakan Aplikasi Pos Giro Mobile

Dari persamaan regresi di atas, maka dapat diberi penjelasan bahwa Pengaruh yang diberikan oleh Pos Giro Mobile adalah pengaruh yang positif. Maknanya apabila kemudahan penggunaan mengalami peningkatan, maka Minat Menggunakan Aplikasi juga akan ikut meningkat. Nilai Konstanta adalah 1,919 yang maknanya jika terdapat kondisi pada kemudahan penggunaan Pos Giro Mobile berada pada angka 0, maka akan mempengaruhi peningkatan pada Minat Menggunakan Aplikasi menjadi sebesar 1,919%. Nilai variabel Kemudahan Penggunaan (X) adalah 0,897. Maknanya apabila terdapat peningkatan pada kemudahan penggunaan (X) sebesar 1 %, maka akan memberikan pengaruh peningkatan pada minat Menggunakan aplikasi sebesar 0,897 %.

Berikut adalah hasil dari uji hipotesis yang sesuai dengan signifikansi 5% dan df, maka nilai signifikan adalah 0.000 ($p < 0.05$) Sehingga sesuai kriteria dalam pengambilan keputusan hipotesis Uji F bahwa Hipotesis H_a : Adanya Pengaruh Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Pos Giro Mobile (Studi Kasus Pengguna Pos Giro Mobile di Kabupaten Pandeglang Banten) dapat diterima.

Jumlah Koefisien Determinasi dapat dilihat pada kolom R Square. Adapun jumlahnya adalah 0.811. jumlah R Squared dinyatakan dalam persen menjadi 81,1%. Hal ini membuktikan bahwa Pengaruh Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Pos Giro Mobile adalah pengaruh yang kuat. Maknanya adalah, perubahan yang terjadi pada variabel Minat Penggunaan Aplikasi dipengaruhi oleh 81,1% dari Kemudahan Menggunakan. Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lainnya.

5. PENUTUP

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemudahan Penggunaan Aplikasi Pos Giro Mobile sudah Baik. Hal ini dibuktikan dengan nilai total skor pada seluruh indikator yang mendapatkan nilai 2.575 dengan Predikat Tinggi. Secara pemanfaat dari Pos Giro Mobile telah meyakinkan para pengguna sehingga memiliki kemudahan pada Aplikasi tersebut. Kontrol pengguna adalah indikator yang paling dominan dan tampilan aplikasi adalah indikator yang paling rendah.
2. Minat penggunaan aplikasi adalah 1.919 dengan predikat sedang. Hal ini membuktikan bahwa saat ini para pengguna belum terlalu berminat terhadap aplikasi ini. Hal ini dibuktikan dengan nilai minat yang masih berada pada posisi sedang. Penggunaan rutin adalah indikator minat yang paling dominan. Sedangkan indikator kualitas adalah indikator yang paling rendah.
3. Dari persamaan regresi diatas maka dapat diberi penjelasan bahwa Pengaruh yang diberikan oleh Kemudahan Penggunaan adalah pengaruh yang positif. Maknanya apabila kemudahan penggunaan mengalami peningkatan, maka Minat Menggunakan Aplikasi juga akan ikut meningkat. Hasil dari uji hipotesis yang sesuai dengan signifikansi 5% dan df, maka nilai signifikan adalah 0.000 ($p < 0.05$) Sehingga sesuai kriteria dalam pengambilan keputusan hipotesis Uji F bahwa Hipotesis H_a : Adanya Pengaruh Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Pos Giro Mobile (Studi Kasus Pengguna Pos Giro Mobile di Kabupaten Pandeglang Banten) dapat diterima. Jumlah Koefisien Determinasi adalah 0.811. jumlah R Squared dinyatakan dalam persen menjadi 81,1%. Hal ini membuktikan bahwa Pengaruh Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan Aplikasi Pos Giro Mobile adalah pengaruh yang kuat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka berikut ini saran yang dapat diberikan :

1. Agar PT. Pos Indonesia dapat meningkatkan kualitas dari Aplikasi Pos Giro Mobile agar dapat bersaing dengan aplikasi lainnya yang lebih simple dan disukai oleh masyarakat.
2. Agar PT. Pos Indonesia memperbanyak fitur pembayaran lainnya seperti pembayaran Wallet dan Top Up Games yang sedang banyak digunakan sebagai langkah inovasi.
3. Agar peneliti selanjutnya melakukan penelitian terhadap variabel lainnya yang dipengaruhi oleh Variabel Kemudahan Penggunaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, H. (2015). *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Anang Firmansyah. (2019). *Pemasaran Produk dan Merek: Planning dan Strategy*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Aromatic. (2020). Efektivitas Layanan Posgiro Mobile dalam Meningkatkan Kepuasan Pelanggan pada PT Pos Indonesia Cabang Payakumbuh. *Skripsi Universitas Andalas*.
- Dapenpos. (2020). *Sosialisasi Pos Giro Mobile*.
<http://dapenpos.co.id/berita/detail/57/sosialisasi-pos-giro-mobile.html#:~:text=Keuntungan dari layanan Pos Giro,satu aplikasi sebagai mobile service.>
- Fathoni, A., & Handayani, T. (2019). *Buku Ajar Manajemen Pemasaran Islam*. Jakarta: Deepublish.
- Firman, A. (2019). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Jakarta: Qiara Media.
- Kertajaya, H. (2015). *Positioning, Diferensiasi, Brand (Menaklukan Segitiga Pemasaran)*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Kusumawati, A. (2018). *Perilaku Konsumen dan Pemasaran*. Jakarta: UB Press.

- Lupoyadi, R. (2014). *Manajemen Pemasaran Jasa. Edisi 3* (Edisi 3). Jakarta:Salemba Empat.
- Prathama, F., & Sahetapy, W. L. (2019). Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi Dan Kepercayaan Konsumen Terhadap Minat Beli Ulang Konsumen E-Commerce Lazada. *Journal Sistem Informasi*.
- simulasikredit.com. (2019). *Apa Itu Revolusi Industri*.
<https://www.simulasikredit.com/apa-itu-revolusi-industri-4-0/>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sutabri, T. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Jakarta: Penerbit Andi.
- Tabanal, A.-F. (2019). *APLIKASI DIGITAL. Jurnal Sistem Informasi*.
- Tjiptono, F. (2015). *Strategi Pemasaran* (J. P. Andi (ed.); Edisi 4). Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Yolanda. (2019). Menyiasati Dampak Era Revolusi Industri 4.0 terhadap Perekonomian Indonesia. *Jurnal Ekonomi*, 21(3), 3–4.