

PENGARUH *FINTECH*, TEKNOLOGI INFORMASI, DAN *E-COMMERCE* TERHADAP KEPUASAN FINANCIAL MASYARAKAT KOTA MEDAN

Yola Yolanda, Dessyana

Jurusan Akuntansi
Universitas Mikroskil, Indonesia
e-mail: yola.yolanda@mikroskil.ac.id, dessyana.simanjuntak@mikroskil.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis pengaruh *fintech*, teknologi informasi, dan *e-commerce* terhadap kepuasan finansial baik secara simultan maupun parsial pada masyarakat Kota Medan. Jumlah responden sebanyak 400 masyarakat Kota Medan. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Jenis data dalam penelitian ini merupakan data primer yang diperoleh melalui kuesioner. Alat analisis yang digunakan oleh peneliti adalah SPSS 25. Hasil analisis data menunjukkan bahwa secara simultan variabel *fintech*, teknologi informasi, dan *e-commerce*, sedangkan secara parsial variabel *fintech* dan teknologi informasi berpengaruh terhadap kepuasan finansial pada masyarakat Kota Medan, sedangkan variabel *e-commerce* tidak berpengaruh terhadap kepuasan finansial pada masyarakat kota Medan. Nilai Adjusted R Square (Adjusted R²) adalah sebesar 0,063 atau sebesar 6,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *fintech*, teknologi informasi dan *e-commerce* dapat menjelaskan kepuasan finansial sebesar 6,7% sedangkan sisanya sebesar 93,3% dipengaruhi variabel lain yg tidak diteliti di penelitian ini.

Kata kunci: *Fintech*, Teknologi Informasi, *e-commerce*, Kepuasan Finansial

Abstract

This study aims to examine and analyze the effect of *fintech*, information technology, and *e-commerce* on financial satisfaction both simultaneously and partially in the people of Medan City. The number of respondents as many as 400 people of Medan City. The sampling technique in this research is *purposive sampling*. The type of data in this study is primary data obtained through a questionnaire. The analytical tool used by the researcher is SPSS 25. The results of data analysis show that simultaneously the variables of *fintech*, information technology, and *e-commerce*, while partially the *fintech* and information technology variables affect the financial satisfaction of the Medan City community, while the *e-commerce* variable does not affect the financial satisfaction of the people of Medan city. The value of Adjusted R Square (Adjusted R²) is 0.063 or 6.3%. So it can be said that *fintech*, information technology and *e-commerce* can explain financial satisfaction by 6.7% and the remaining 93.3% other variables not examined in this study.

Keywords : *Fintech*, Information Technology, *e-commerce*, Financial Satisfaction

PENDAHULUAN

Seiring dengan peningkatan dan penyebaran penggunaan sistem informasi dalam dunia bisnis, maka persaingan dunia bisnis juga semakin ketat dan berubahannya sangat cepat. Perubahan persaingan ini telah diberikan kesempatan baru bagi sebagian orang untuk meningkatkan usaha dan pendapatannya

selain ampak buruk bagi yang tidak mampu bersaing. Kesempatan ini telah meningkatkan pendapatan perorangan (Wardhana, 2011).

Meningkatnya penggunaan teknologi tidak hanya kalangan pebisnis, namun juga pada masyarakat. Semua dipermudah dengan adanya teknologi. Mulai dari perkembangan teknologi

informasi yang memungkinkan semua orang mendapatkan informasi yang diinginkan dengan cepat, dan juga *fintech*, menyebabkan metoda pembayaran transaksi keuangan lainnya. Semakin banyaknya jumlah perusahaan *fintech* menyebabkan metode pembayaran transaksi yang beragam. Dengan munculnya berbagai aplikasi dan fitur pembauran serta dompet online melalui *smartphone*, masyarakat semakin dimudahkan untuk melakukan transaksi online. Zaman sekarang, orang-orang tidak perlu membuat rekening di bank untuk melakukan transfer. Bahkan pada Juli 2018, sekitar 66% masyarakat Indonesia tidak memiliki rekening bank. Tentu penyebabnya adalah kemudahan yang diperoleh dari *fintech*.

Kota Medan merupakan kota metropolitan terbesar ketiga di Indonesia yang tentunya menjadi target pasar yang sangat besar dan menggiurkan. Banyaknya masyarakat yang dapat dijadikan pembeli akan meningkatkan banyaknya penjual dan tentunya akan meningkatkan pendapatan masyarakat. Pendapatan yang meningkat tentu dapat memberi kepuasan secara finansial. Di kota Medan sendiri, perkembangan *fintech*, teknologi informasi dan *e-commerce* sudah cukup pesat. Banyak masyarakat kota Medan yang melakukan transaksi jual-beli dengan menggunakan *e-commerce*.

Penggunaan teknologi memudahkan masyarakat untuk mengakses informasi mengenai suatu produk atau jasa dicarinya tambah dengan banyaknya perusahaan *e-commerce* yang melakukan persaingan harga. Cukup mengetikkan kata tertentu di mesin pencari maka semua orang dapat dengan mudah menemukan informasi produk dan harga dari beberapa penjual *online* sekaligus. Dengan kemajuan teknologi, masyarakat kota Medan menjadikan *e-commerce* sebagai salah satu tempat berbelanja selain pusat perbelanjaan seperti pasar modern (Sirclo, 2020). Kemajuan teknologi ini diharapkan dapat membantu meningkatkan keuangan masyarakat. Sehingga dapat membarikan kepuasan

finansial dengan memanfaatkan teknologi yang ada secara bijak dan maksimal.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengaruh *fintech*, teknologi informasi, *e-commerce* baik secara simultan dan parsial terhadap kepuasan finansial pada masyarakat Kota Medan.

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk menguji dan menganalisis pengaruh *fintech*, teknologi informasi, dan *e-commerce* baik secara simultan dan parsial terhadap kepuasan finansial pada masyarakat kota Medan.

Financial Technology

Financial technology atau yang sering disebut *fintech* adalah penggunaan teknologi untuk mengatur keuangan. Menurut Bank Indonesia, *Fintech* adalah penggunaan teknologi sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, efisiensi, eklanaran, keamanan dan keandalan sistem pembayaran (Peraturan Bank Indonesia, 2017). *Fintech* merupakan sebagai fitur aplikasi dari perusahaan startup dalam bidang keuangan (Sari & Rinofah, 2019). Dengan kata lain, *fintech* adalah teknologi yang dipakai untuk mempermudah kegiatan keuangan. *Fintech* sangat bermanfaat terhadap usaha kecil (Billion, 2016). Beberapa faktor yang memengaruhi seseorang menggunakan *fintech* adalah kemudahan fitur, pengaruh sosial harapan kinerja dan keamanan sistem (Boonsiritomachai & Pitchayadejanant, 2017).

Teknologi Informasi

Teknologi merupakan komponen penting dari sistem informasi. Tanpa adanya teknologi yang mendukung, maka sistem informasi tidak akan menghasilkan informasi tepat waktu (Aditama, 2007). Penggunaan sistem informasi yang berbasis komputer ini, diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar terhadap dunia bisnis yang mana terdapat sangat banyak persaingan (Syahroni, 2007).

Teknologi informasi sudah menjadi pilihan utama dalam menciptakan sistem informasi suatu organisasi yang tangguh dan mampu melahirkan keunggulan kompetitif ditengah persaingan yang semakin ketat (Darmini & Putra, 2009). Pengukuran dalam pemanfaatan, dan jumlah aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan (Syahroni, 2014). Pemanfaatan teknologi informasi yang tepat dan didukung juga oleh keahlian individu yang mengoperasikannya.

E-Commerce

Usaha elektronik commerce (e-commerce) atau lebih dikenal dengan sebutan online shopping adalah pelaksanaan perniagaan berupa transaksi penjualan, pembelian, pemasaran, pembayaran, maupun promosi suatu produk barang dan jasa dilakukan dengan memanfaatkan computer dan sarana komunikasi elektronik digital atau telekomunikasi data (Helmalia & Afrinawati, 2018). *E-commerce* adalah suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan dengan komputer sebagai perantara transaksi bisnis (Laudon & Traver, 2017). Media yang digunakan sebagai transmisi (telekomunikasi) yang didalamnya mencakup pertukaran, pembelian, dan penjualan suatu produk atau jasa yang menggunakan transportasi, baik secara fisik maupun digital dari lokasi ke lokasi adalah *e-commerce* (Greenstein & Vasarhelyi, 2002). Dengan kata lain *e-commerce* merupakan kegiatan transaksi bisnis secara elektronik. Indikator yang digunakan adalah penjualan, pembayaran, dan pemasaran (Haryanti & Irianto, 2011).

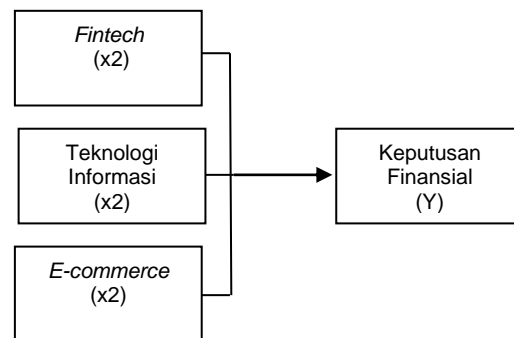
Kepuasan Finansial

Kepuasan finansial merupakan rasa puas terhadap pendapatan yang diterima. Pendapatan merupakan suatu hasil yang diterima oleh seseorang atau rumah tangga dari berusaha atau bekerja. Pendapatan yang diterima oleh masyarakat tentu berbeda antara satu dengan yang lainnya, hal ini disebabkan jenis pekerjaan yang dilakukannya. Pendapatan merupakan

arus uang yang mengalir dari pihak dunia usaha kepada masyarakat dalam bentuk upah dan gaji, bunga, sewa dan laba (Suherman, 2006).

Ada beberapa faktor yang memengaruhi kepuasan finansial seseorang. Beberapa diantaranya adalah gender, pengetahuan dan praktek keuangan (Woodyard & Robb, 2012). Wanita memiliki tingkat kepuasan finansial yang rendah dibandingkan dengan laki-laki (Hira & Mugenda, 2000). Kepuasan finansial orang dewasa lebih tinggi daripada orang usia muda. Kepuasan finansial juga berdasarkan jumlah hutang dan asset. Kepuasan finansial adalah kepuasan terhadap tingkat kesejahteraan keuangan maupun kondisi keuangan yang baik dan berkaitan dengan kebahagiaan seseorang dalam bidang keuangan (Gerrans, et al, 2014). Kepuasan finansial merupakan rasa puas dalam bidang keuangan (Sari & Septyarini, 2018).

Variabel independen pada penelitian ini adalah *fintech*, teknologi informasi dan *e-commerce* sedangkan variabel dependen yang diteliti adalah keputusan finansial. Konsep dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1 Kerangka Konseptual

METODE PENELITIAN

Dengan melihat kerangka pemikiran teoritis, maka teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif dengan menggunakan bantuan software SPSS 25. Populasi sebanyak 2.737.000 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria adalah (1) Kartu Tanda Penduduk berdomisili di Kota Medan (2) Masyarakat

mempunya penghasilan. Menentukan sampel penelitian digunakan rumus slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$
$$= \frac{2.737.000}{1 + 2.737.000(0.05)^2}$$
$$= 400 \text{ orang}$$

Keterangan:

n= Ukuran Sampel

N= Ukuran populasi

e= persen kelonggaran ketidakpastian sebesar 5%

Berdasarkan hasil perhitungan jumlah sampel yang akan diambil dalam penelitian ini adalah sebanyak 400 masyarakat kote Medan. Jenis data penelitian ini yaitu data primer karena menggunakan penyebaran kuesioner. Dalam mengumpulkan data tersebut, langkah langkah yang dilakukan peneliti yaitu:

- Memberikan kuesioner kepada seluruh anggota populasi.
- Memberikan waktu selama lebih satu hari kepada responden untuk mempelajari kuesioner.
- Setelah diisi oleh responden,peneliti mengumpulkan kuesioner tersebut.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kausal. Data-data yang digunakan, dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan analisis deskriptif dan regresi linier berganda dengan rumus:

$$Y = \alpha + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

Keterangan:

Y :Kepuasan finansial

a : Konstan

$\beta_1, \beta_2, \beta_3$: Koefisien regresi

X1 : Fintech

X2 : Teknologi informasi

X3 : E-commerce

e : Error

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Ada dua cara untuk mendeteksi apakah residual berdistribusi normal atau tidak, yaitu :

- Analisis grafik normal probability plot
Dasar pengambilan keputusannya adalah:

- Jika data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogramnya, menunjukkan pola distribusi normal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.

- Data menyebar jauh dari garis diagonal dan/ atau tidak mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogram tidak menunjukkan pola distribusi normal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.

b. Analisis Statistik

Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan uji statistik non-parametrik Kolmogrov-Smirnov (K-S). Uji K-S dilakukan dengan membuat hipotesis: Bila signifikansi $> 0,05$ dengan $\alpha = 5\%$ berarti distribusi data normal dan diterima, sebaliknya bila nilai signifikan $< 0,05\%$ berarti distribusi data tidak normal atau diterima.

Uji Multikolinieritas

Untuk mendeteksi ada atau tidaknya multikolinieritas dalam model regresi adalah:

- Jika nilai toleransi $> 0,10$ dan nilai VIF ≤ 10 maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada multikolinieritas anatar variabel bebas dalam model regresi

- Jika nilai toleransi $< 0,10$ dan nilai VIF ≥ 10 maka dapat disimpulkan bahwa ada multikolinieritas anatar variabel bebas dalam model regresi

Uji Heteroskedastiositas

Ada dua cara untuk mendeteksi ada atau tidaknya heteroskedastisita, yaitu:

a. Analisis grafik

- Jika ada pola tertentu, seperti titik-titik yang ada membentuk pola tertentu yang teratur (bergelombang, melebar kemudian menyempit), maka mengindikasikan telah terjadi heteroskedastisitas.
- Jika tidak ada pola yang jelas, serta titik-titik menyebar diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas

Uji Hipotesis

Uji Simultan (Uji F)

Untuk menguji signifikansi pengaruh dimensi variabel bebas secara serempak terhadap variabel terikat dilakukan dengan uji-F. Dalam penelitian ini F_{hitung} akan dibandingkan dengan F_{tabel} pada tingkat signifikan (α) = 5%. kriteria penilaian hipotesis pada uji-F diterima (ditolak) jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ pada $\alpha = 5\%$ dan ditolak (diterima) jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ pada $\alpha = 5\%$



Gambar 2 Grafik histogram

Berdasarkan gambar grafik histogram diatas, dapat dilihat bahwa kurva grafik histogram telah mengikuti pola grafik berdistribusi normal, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diuji sudah berdistribusi normal.

Selain menggunakan analisis grafik, hasil uji normalitas juga dapat menggunakan analisis statistik sebagai berikut

Uji parsial (Uji t)

Mengetahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak dilakukan dengan cara membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} pada tingkat kepercayaan (α) = 5% kriteria penelitian hipotesis pada uji t ini adalah H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada $\alpha = 5\%$ dan H_1 diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada $\alpha = 5\%$.

Tabel 1 Kolmogorov-smirnov
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		400
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.22612409
Most Extreme Differences	Absolute	.036
	Positive	.034
	Negative	-.036
Test Statistic		.036
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (R^2) pada intinya mengukur seberapa jauh model dalam menerangkan variasi dependen. Nilai koefisien adalah antara nol dan satu. Nilai R^2 berarti kemampuan variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang di butuhkan untuk memprediksi variabel-variabel independen.

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Lilliefors Significance Correction.
- This is a lower bound of the true significance.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil merupakan bagian utama artikel ilmiah, berisi: hasil bersih tanpa proses analisis data, hasil pengujian hipotesis. Hasil dapat disajikan dengan table atau grafik, untuk memperjelas hasil secara verbal

Berdasarkan tabel Kolmogorov-smirnov dapat dilihat bahwa nilai Test Statistic sebesar 0,200 > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan telah berdistribusi normal.

Hasil Uji Normalitas

Hasil uji normalitas ini menggunakan grafik histogram dan normal probability plot, yaitu :

Hasil Uji Multikolinieritas

Uji asumsi klasik berikutnya adalah uji multikolinieritas. Berikut ini adalah hasil pengujian multikolinieritas adalah

Tabel 2 Hasil uji Multikolinieritas
Coefficients^a

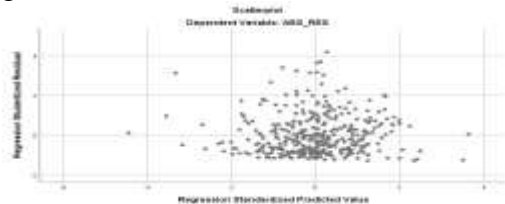
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error				Tolerance	VIF
1 (Constant)	17.192	1.278		13.451	.000		
Fintech	.091	.044	.108	2.066	.039	.858	1.166
Teknologi_Informasi	.118	.041	.158	2.903	.004	.797	1.254
E_Commerce	.068	.044	.082	1.536	.125	.827	1.210

a. Dependent Variable: Kepuasan_Financial

Berdasarkan tabel hasil uji multikolonieritas dapat dilihat bahwa nilai tolerance lebih besar dari 0,10 untuk *fintech* (0,858 > 0,10), teknologi informasi (0,797 > 0,10), *e-commerce* (0,827 > 0,10) dan VIF lebih kecil dari 10 untuk *fintech* (1,166 < 10), teknologi informasi (1,254 < 10), *e-commerce* (1,210 < 10). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah multikolonieritas pada model regresi

Hasil Uji Heteroskedastisitas

Uji asumsi klasik berikutnya adalah uji heteroskedastisitas. Berikut ini hasil uji heteroskedastisitas menggunakan analisis grafik dan analisis statistik.



Gambar 3 Grafik Scatterplot

Berdasarkan di atas dapat dilihat bahwa titik-titik tidak saling bertumpukan dan menyebar secara acak diatas maupun dibawah angka 0 pada sumbu Y sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah heteroskedastisitas pada model regresi.

Selain menggunakan analisis grafik, hasil uji heteroskedastisitas juga dapat menggunakan analisis statistik dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3 hasil uji heteroskedastisitas

Coefficients ^a							
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error				Tolerance	VIF
1 (Constant)	1.194	.803		1.487	.138		
Fintech	.008	.028	.016	.299	.765	.858	1.166
Teknologi_Informasi	.029	.026	.064	1.138	.256	.797	1.254
E_Commerce	-.015	.028	-.030	-.545	.586	.827	1.210

a. Dependent Variable: ABS_RES

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil uji heteroskedastisitas diatas dapat dilihat bahwa variabel independent X1, X2 dan X3 memiliki nilai signifikansi > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah heteroskedastisitas pada model regresi.

Hasil Uji Statistik F

Uji statistik F pada dasarnya adalah untuk mengukur ataupun mengetahui apakah variabel independen secara keseluruhan berpengaruh secara bersama sama mempengaruhi variabel dependen. Berikut dapat dilihat hasil pengujian yang telah dilakukan.

Tabel 4 hasil uji F
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	147.944	3	49.315	9.876	.000 ^b
	Residual	1977.296	396	4.993		
	Total	2125.240	399			

a. Dependent Variable: Kepuasan_Financial

b. Predictors: (Constant), E_Commerce, Fintech, Teknologi_Informasi

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikan 0,000 < 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara simultan atau secara bersama-sama fintech, teknologi

informasi dan *e-commerce* berpengaruh signifikan terhadap kepuasan *financial*.

Hasil Uji Statistik t

Pada dasarnya uji statistik t digunakan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Berikut ini hasil uji statistik t untuk mengetahui bagaimana pengaruh variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini terhadap variabel dependen:

Tabel 5 Uji t
Coefficients^a

Model	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1 (Constant)	17.192	1.278		13.451	.000
Fintech	.091	.044	.108	2.066	.039
Teknologi_Informasi	.118	.041	.158	2.903	.004
E_Commerce	.068	.044	.082	1.536	.125

a. Dependent Variable:
Kepuasan_Financial

Berdasarkan tabel diatas adalah: Pengaruh *fintech* terhadap kepuasan finansial

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa variabel *fintech* bernilai signifikansi sebesar $0,039 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *fintech* berpengaruh signifikan terhadap kepuasan *financial*

Pengaruh teknologi informasi terhadap kepuasan finansial

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa variabel teknologi informasi bernilai signifikansi sebesar $0,004 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

teknologi informasi berpengaruh signifikan terhadap kepuasan finansial.

Pengaruh *e-commerce* terhadap kepuasan finansial

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa variabel *e-commerce* nilai signifikansi sebesar $0,125 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *e-commerce* tidak memiliki berpengaruh signifikan terhadap kepuasan *financial*

Berdasarkan pengujian diatas dapat dilihat hasil persamaan regresi linear berganda yang terbentuk, sebagai berikut:
 $Y = 17,192 + 0,091X_1 + 0,118X_2 + 0,068X_3$

Berdasarkan persamaa regresi diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

- Nilai konstanta sebesar 17,192 yang berarti bahwa apabila variabel *fintech*, teknologi informasi dan *e-commerce* bernilai konstanta atau nol, maka nilai kepuasan finansial adalah sebesar 17,192 satuan.
- Variabel *fintech* dengan nilai koefisien sebesar 0,091 yang berarti bahwa setiap kenaikan *fintech* sebesar satu satuan, maka kepuasan finansial akan naik sebesar 0,091 satuan dengan asumsi variabel selain *fintech* dianggap konstan atau nol.
- Variabel teknologi informasi dengan nilai koefisien sebesar 0,118 yang berarti bahwa setiap kenaikan teknologi informasi sebesar satu satuan, maka kepuasan finansial akan naik sebesar 0,118 satuan dengan asumsi variabel selain teknologi informasi dianggap konstan atau nol.
- Variabel *e-commerce* dengan nilai koefisien sebesar 0,068 yang berarti bahwa setiap kenaikan *e-commerce* sebesar satu satuan, maka kepuasan finansial akan naik sebesar 0,068 satuan dengan asumsi variabel selain *e-commerce* dianggap konstan atau nol.

Hasil Uji Koefisien Determinasi (R²)

Koefisien determinasi (R²) mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Berikut ini hasil uji koefisien determinasi (R²):

Tabel 6 Uji R²
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.264 ^a	.070	.063	2.235

a. Predictors: (Constant), E_Commerce, Fintech, Teknologi_Informasi

b. Dependent Variable: Kepuasan_Financial

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai Adjusted R Square (Adjusted R²) adalah sebesar 0,063 atau sebesar 6,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *fintech*, teknologi informasi dan *e-commerce* dapat menjelaskan kepuasan *financial* sebesar 6,7% sedangkan sisanya sebesar 93,3% dipengaruhi variabel lain yg tidak di teliti di penelitian ini.

PEMBAHASAN

Hasil Penelitian menunjukkan secara simultan variabel *fintech*, teknologi informasi, dan *e-commerce* berpengaruh signifikan terhadap kepuasan finansial pada masyarakat kota Medan. Secara parsial hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel *fintech* berpengaruh terhadap kepuasan finansial. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sari & Septyarini, 2018), dan (Sari & Rinofah, 2019) hal ini dikarenakan banyak masyarakat kota Medan menggunakan *finanacial* teknologi dengan kemudahan mengakses teknologi untuk mengakses transaksi bisnis termasuk dalam perolehan akses krdit ataupun debit. Variabel teknologi informasi berpengaruh terhadap kepuasan finansial, hal ini dikarenakan dengan adanya teknologi informasi masyarakat kota Medan dapat mengakses infromasi tepat waktu dan didukung dengan keahlian seseorang dalam mengoprasikan teknologi informasi, dengan adanya teknologi informasi penghasilan masyarakat bertambah, pembisnis semakin mudah untuk mejual barang mereka. Variabel *e-commerce* tidak berpengaruh terhadap kepuasan finansial, hal ini disebabkan pembisnis atau penjual di kota Medan berjualan tidak menggunakan *e-commerce*.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengujian, maka dapat disimpulkan bahwa secara simultan *fintech*, teknologi informasi, dan *e-commerce* berpeangruh signifikan terhadap kepuasan finansial. Secara parsial hasil penelitian menunjukkan bahwa *fintech* dan teknologi informasi berpeangruh terhadap kepuasan finansial, sedangkan *e-commerce* tidak berepangruh terhadap kepausan finansial pada masyarat kota Medan.

Saran bagi penelitian selanjutnya agar dapat menambahkan variabel lain yang berpengaruh terhadap kepuasan finansial seperti variabel pendapatan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih atas pendanaan penelitian Dosen Pemula kepada Direktorat Sumber Daya, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi dengan nomor kontrak 243/LL1/PG/2021.

DAFTAR PUSTAKA

Wardhana, A. (2011). Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Dan Layanan Telekomunikasi Terhadap Peningkatan Pendapatan Masyarakat Indonesia. *ComTech*. 2 (1). 304-310. <https://media.neliti.com/media/publications/166388-ID-pengaruh-perkembangan-teknologi-informasi.pdf>

Sirclo, (20-10-2020). <https://www.sirclo.com/menilik-tren-perkembangan-e-commerce-indonesia-di-2020>

Sigalingging, D., E., & Sitepu, J. (2020). Pengaruh Costomer Behavior Dan E-Commerce Terhadap Pasar Modern Di Kota Medan. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi*. 11 (1). 2614 – 1930. <http://dx.org/10.23887.jimat.v11i1.24640>

Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017

Sari, P., P., & Rinofah, R. (2019). Pengaruh Financial Technology Terhadap Kepuasan Keuangan Dengan Capaian Keuangan Sebagai Variabel Mediasi (Studi Kasus Pada Pedagang Di Pasar Beringharjo Yogyakarta). *Jurnal Kajian Bisnis*. 27 (2). 134 – 146. <https://doi.org/10.32477/jkb.v27i2.56>

Billion, A. (2016). Fintech for Micro , Small and Medium Sized Enterprises. *ING Economic Department*.

Boonsiritomachai, W., & Pitchayadejanant, K. (2017). Determinants affecting mobile banking adoption by generation Y based on the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Model modified by the Technology Acceptance Model concept. *Kasetsart Journal of Social Sciences*. 1-10. <https://doi.org/10.1016/j.kjss.2017.10.005>

Aditama, Y., T. (2007). Manajemen Administrasi Rumah Sakit Edisi II. *Jakarta: UI-Press*

Syahroni, H. K. (2014). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi, Kesesuaian Tugas - Teknologi Informasi, Dan Kepercayaan Atas Teknologi Informasi Terhadap Kinerja Individual. *Naskah Publikasi*. http://eprints.ums.ac.id/29196/9/NASKAH_PUBLIKASI.pdf

Darmini, R., S., A., A., & Putra, A., W., N., I. (2009). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Pengaruhnya terhadap Kinerja Individual Pada Bank Perkreditan Rakyat di Kabupaten Tabanan, *Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Bisnis*. 4 (1). 2303-1018 <https://ojs.unud.ac.id/index.php/jiab/article/view/2584>

Helmalia, H., & Afrinawati, A. (2018). Pengaruh E-Commerce Terhadap Peningkatan Pendapatan Usaha Mikro Kecil Dan Menengah di Kota Padang.

Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam. 3 (2). <https://dx.doi.org/10.15548/jebi.v3i2.182>

Laudon, C., K & Traver, G., C. (2017). E-Commerce 2014. 10th Edition. *Pearson Higher Ed*.

Greenstein, M., & Vasarhelyi, A., M. (2002) Electronic Commerce: Security, Risk Management, and Control. *New York McGraw Hill*

Haryanti, S., & Irianto, T (2011). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Untuk Usaha Fashion Studi Kasus Omah Mode Kudus. *Journal Speed Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. 3 (1). 1979-9330. <http://speed.web.id/jurnal/index.php/speed/article/download/305/301>

Suherman, R. (2006). Pengantar Teori Ekonomi: Pendekatan Kepada Teori Ekonomi Mikro dan Makro. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*

Woodyard, A., & Robb, C. (2012). Financial Knowledge and the Gender Gap. *Journal of Financial Therapy*. 3(1). 0–16. <https://doi.org/10.4148/jft.v3i1.1453>

Hira, K., T., & Mugenda, O. (2000). Gender Differences In Financial Perception, Behavior, Satisfaction. *Journal of Financial Counseling and Planning*. 13 (2). 86–92. https://www.academia.edu/24873366/gender_differences_in_financial_perceptions_behaviors_and_satisfaction

Kirbiš, I. Š., & Galić, Z. (2016). Relationship Between Financial Satisfaction and Financial Literacy: Exploring Gender Differences. *STR*. 165–185. <https://doi.org/10.5559/di.26.2.02>

Gerrans, *et al.* (2014). The Relationship Between Personal Financial Wellness dan Financial Wellbeing: A Structural

Equation Model Approach. *Journal of Family and Economic*. 35(2). 145–160.
<https://doi.org/10.1007/s10834-013-9358-z>

Sari, P., P., & Septyarini, E. (2018). Pengaruh Financial Technology Terhadap Kepuasan Keuangan (Studi Kasus Pada Pedagang Di Pasar Beringharjo Yogyakarta). *Jurnal UMKM Dewantara*. 1 (1). 2684-7957.
<https://jurnalfe.ustjogja.ac.id/index.php/umkm/article/download/983/364..>

Sari, P., C., & Wiyanto, H. (2020). Pengaruh Penegtahuan Keuangan, perilaku Keuanga, dan Pendapatan terhadap Kepuasan Keuangan. *Jurnal Manajerial dan Kewirausahaan*. II (4/2020).
<https://journal.untar.ac.id/index.php/JMDK/article/view/9867>

Austin, N., J., & Nuryasman, MN. (2021). Perilaku, Sikap dan Pengetahuan Keuangan Terhadap Kepuasan Keuangan. *Jurnal Manajerial dan Kewirausahaan*. III (1/2021). 61-71.
<https://journal.untar.ac.id/index.php/JMDK/article/viewFile/11288/7042>

Armilia, A., & Isbanah, Y. (2020). Faktor yang Memengaruhi Keputusan Pengguna Financial Technology di Surabaya. *Jurnal Ilmu Manajemen*. 8 (1).
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jim/article/view/30037>

Keadaan Angkatan Kerja di Provinsi Sumatera Utara Agustus 2020.
<https://sumut.bps.go.id/publication/download.html?>

Purwanto, P., & Fachrizi, R., S. (2021). Pengaurh Financial Terhadap Kepuasan Kueangan Pada UMKMd di kabupaten Pamekasan. *Jurnal Ekonomi, keuangan dan Bisnis*. 6 (1).
<https://dx.doi.org/10.1234/ekombis.v6i2.839>

Sari & Rinofah. (2019). Penagruh Fiannacial technology terhadap kepuasan keuangan dengan capaian keuangan sebagai variabel mediasi (studi kasus apda pedagang di apsar beringharjo yogyajakarta). 27 (2). 134-146.