

**ANALISIS TINGKAT PENERIMAAN PENGGUNA APLIKASI BYOND BY BSI
PADA MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

Muhammad Al Fatih¹⁾, Rizal Purnama Adi²⁾
Universitas Negeri Jakarta

Correspondence		
Email: m.alfatih@gmail.com	No. Telp: 085715626124	
Submitted: 20 Juni 2026	Accepted : 28 Juni 2026	Published : 29 Juni 2026

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan mendeskripsikan tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi mobile banking BYOND by BSI di kalangan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Menggunakan kerangka kerja Extended Technology Acceptance Model (TAM), penelitian kuantitatif deskriptif ini mengevaluasi empat dimensi utama: Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Attitude Toward Using, dan Subjective Norm. Data dikumpulkan melalui kuesioner online dari 100 responden mahasiswa aktif UNJ di berbagai fakultas yang telah memiliki pengalaman langsung menggunakan aplikasi tersebut. Data dianalisis menggunakan Skala Likert 1–4 dan kriteria interval. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penerimaan pengguna secara keseluruhan berada dalam kategori "Sangat Tinggi" dengan skor rata-rata total 3,31. Dimensi Perceived Ease of Use memperoleh skor tertinggi (3,49), diikuti oleh Perceived Usefulness (3,39) dan Attitude Toward Using (3,37). Sebaliknya, dimensi Subjective Norm menerima skor terendah (3,00) yang masuk dalam kategori "Tinggi". Temuan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa UNJ mengadopsi BYOND karena manfaat fungsional dan kemudahan operasionalnya, sementara tekanan sosial atau rekomendasi teman sebaya memberikan pengaruh yang minimal terhadap keputusan adopsi mereka.

Kata kunci: Penerimaan Pengguna, BYOND by BSI, Extended TAM, Digital Native, Mahasiswa UNJ.

Pendahuluan

Transformasi digital telah mengubah industri perbankan secara signifikan seiring meningkatnya ekspektasi masyarakat terhadap layanan keuangan yang cepat, praktis, efisien, dan dapat diakses kapan saja. Perubahan tersebut mendorong perbankan untuk beralih dari layanan berbasis kantor cabang menuju layanan digital yang berorientasi pada kebutuhan nasabah (*customer-centric*). Dalam kondisi ini, kemampuan bank untuk mengadopsi dan mengembangkan teknologi digital menjadi faktor penting dalam mempertahankan loyalitas nasabah sekaligus meningkatkan daya saing di tengah persaingan industri jasa keuangan yang semakin kompetitif (Shaikh & Karjaluoto, 2021).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya melalui internet dan perangkat bergerak (*mobile devices*), turut mempercepat digitalisasi layanan perbankan. Berbagai aktivitas keuangan seperti transfer dana, pembayaran tagihan, pembelian produk digital, investasi, hingga layanan sosial kini dapat dilakukan melalui aplikasi *mobile banking*. Perubahan perilaku masyarakat tersebut menjadikan *mobile banking* sebagai salah satu kanal utama dalam penyediaan layanan perbankan modern. Oleh karena itu, setiap bank dituntut untuk menghadirkan aplikasi yang tidak hanya memiliki fitur yang lengkap, tetapi juga mudah digunakan, bermanfaat, aman, serta mampu memberikan pengalaman pengguna (*user experience*) yang positif.

Meskipun perkembangan layanan digital berlangsung sangat pesat, preferensi masyarakat Indonesia terhadap aplikasi *mobile banking* masih didominasi oleh perbankan konvensional. Berdasarkan data GoodStats (2022), BCA Mobile menjadi aplikasi *mobile banking* yang paling banyak digunakan dengan persentase 47,4%, diikuti BRImo sebesar

19,4% dan Livin' by Mandiri sebesar 12,9%. Menariknya, tidak terdapat satu pun aplikasi perbankan syariah yang masuk dalam lima besar aplikasi *mobile banking* terfavorit di Indonesia. Kondisi ini menunjukkan bahwa transformasi digital pada industri perbankan syariah masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan daya saing teknologi maupun tingkat adopsi pengguna.

Dominasi bank konvensional tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat literasi keuangan masyarakat, tetapi juga oleh terbentuknya ekosistem digital yang telah berkembang lebih dahulu. Pengguna cenderung mempertahankan aplikasi yang telah lama digunakan karena telah terbiasa dengan fitur, kemudahan transaksi, serta integrasi layanan yang dimiliki. Akibatnya, aplikasi baru, khususnya dari perbankan syariah, menghadapi hambatan yang lebih besar dalam memperoleh penerimaan pengguna (Widjaja & Gunawan, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan transformasi digital tidak hanya ditentukan oleh inovasi teknologi, tetapi juga oleh kemampuan penyedia layanan dalam membangun persepsi positif terhadap teknologi yang dikembangkan.

Bank Syariah Indonesia (BSI) sebagai bank syariah terbesar di Indonesia turut menghadapi tantangan tersebut. Upaya digitalisasi melalui aplikasi BSI Mobile belum sepenuhnya mampu meningkatkan daya tarik layanan digital di kalangan generasi muda. Situasi tersebut semakin diperberat oleh gangguan sistem berskala nasional yang terjadi pada aplikasi BSI Mobile pada pertengahan tahun 2023 sehingga menghambat aktivitas transaksi nasabah dan berdampak pada menurunnya tingkat kepercayaan masyarakat terhadap layanan digital BSI (Liputan6.com, 2023). Peristiwa tersebut menjadi evaluasi penting bahwa pengembangan aplikasi lama melalui pembaruan fitur (*patching*) tidak lagi memadai untuk mengakomodasi peningkatan volume transaksi digital. Oleh karena itu, diperlukan transformasi teknologi yang lebih fundamental melalui pembangunan arsitektur sistem yang baru agar mampu meningkatkan stabilitas, keamanan, dan kualitas layanan (Kompas.com, 2023).

Sebagai respons terhadap kondisi tersebut, BSI meluncurkan aplikasi **BYOND by BSI** pada tahun 2024 sebagai generasi baru layanan *mobile banking*. Aplikasi ini dikembangkan dengan infrastruktur teknologi yang baru dan dirancang untuk mengintegrasikan berbagai layanan keuangan, sosial, investasi, serta gaya hidup dalam satu platform digital. Peluncuran BYOND merupakan bagian dari strategi transformasi digital BSI untuk meningkatkan pengalaman pengguna sekaligus memperkuat posisi perbankan syariah dalam persaingan industri perbankan digital di Indonesia (Bank Syariah Indonesia, 2024).

Meskipun demikian, keberhasilan implementasi suatu teknologi tidak hanya bergantung pada kecanggihan sistem yang dibangun, tetapi juga ditentukan oleh tingkat penerimaan pengguna terhadap teknologi tersebut. Marikyan et al. (2021) menjelaskan bahwa inovasi digital berpotensi mengalami hambatan apabila tidak mampu memenuhi persepsi pengguna mengenai kemudahan penggunaan, manfaat yang diperoleh, maupun pengalaman selama menggunakan sistem. Oleh karena itu, evaluasi terhadap tingkat penerimaan pengguna menjadi aspek yang penting dalam menilai keberhasilan implementasi suatu aplikasi digital.

Berbagai penelitian mengenai *Technology Acceptance Model* (TAM) telah banyak dilakukan pada layanan *mobile banking*. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada aplikasi perbankan yang telah lama digunakan atau dilakukan sebelum hadirnya aplikasi BYOND sebagai platform digital terbaru milik BSI. Penelitian mengenai tingkat penerimaan pengguna terhadap BYOND, khususnya pada kalangan mahasiswa sebagai representasi generasi digital, masih relatif terbatas. Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dipilih sebagai subjek penelitian karena memiliki tingkat literasi digital yang tinggi serta aktif memanfaatkan aplikasi berbasis teknologi dalam aktivitas sehari-hari, sehingga mampu memberikan gambaran mengenai penerimaan awal terhadap aplikasi BYOND.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat penerimaan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta terhadap aplikasi BYOND menggunakan pendekatan **Extended Technology Acceptance Model (Extended TAM)** yang meliputi dimensi *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *subjective norm*, dan *attitude toward using*. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian mengenai penerimaan teknologi pada layanan perbankan syariah digital, sekaligus menjadi masukan bagi Bank Syariah Indonesia dalam menyusun strategi pengembangan layanan digital, peningkatan pengalaman pengguna, serta penyempurnaan fitur aplikasi BYOND pada masa mendatang.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif untuk menggambarkan tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi BYOND di kalangan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Penelitian dilaksanakan di lingkungan UNJ pada periode Januari–Maret 2026. Pemilihan lokasi didasarkan pada karakteristik mahasiswa UNJ yang mewakili generasi *digital native* dengan tingkat literasi digital yang tinggi serta aktif menggunakan berbagai layanan berbasis teknologi, termasuk layanan perbankan digital.

Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa aktif Universitas Negeri Jakarta angkatan 2019–2025 yang berjumlah 25.209 mahasiswa berdasarkan data PDDIKTI tahun 2025. Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan (*margin of error*) sebesar 10%, sehingga diperoleh jumlah sampel sebanyak 100 responden yang mewakili delapan fakultas di Universitas Negeri Jakarta.

Instrumen penelitian berupa kuesioner yang dikembangkan berdasarkan kerangka **Extended Technology Acceptance Model (Extended TAM)** yang terdiri atas empat dimensi, yaitu *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Attitude Toward Using*, dan *Subjective Norm*. Seluruh indikator diadaptasi dari penelitian terdahulu dan disesuaikan dengan konteks penggunaan aplikasi BYOND. Setiap butir pernyataan diukur menggunakan skala Likert empat poin, mulai dari skor 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga skor 4 (Sangat Setuju). Sebelum digunakan pada penelitian utama, instrumen terlebih dahulu diuji validitas menggunakan korelasi **Pearson Product Moment** dan reliabilitas menggunakan koefisien **Cronbach's Alpha** dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25 untuk memastikan instrumen layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Pengumpulan data dilakukan melalui dua sumber, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui penyebaran kuesioner secara daring menggunakan Google Forms kepada mahasiswa aktif UNJ melalui media sosial dan aplikasi pesan instan. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui studi literatur yang bersumber dari artikel ilmiah, buku referensi, dokumen resmi Bank Syariah Indonesia, serta berbagai publikasi yang relevan dengan topik penelitian.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi BYOND pada setiap dimensi Extended TAM. Analisis dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata jawaban responden pada masing-masing indikator, kemudian mengelompokkannya ke dalam empat kategori tingkat penerimaan, yaitu sangat rendah, rendah, tinggi, dan sangat tinggi berdasarkan interval skor yang telah ditetapkan. Hasil analisis selanjutnya digunakan untuk mendeskripsikan tingkat penerimaan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta terhadap aplikasi BYOND secara komprehensif.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Analisis Deskriptif

Profil Responden

Profil responden dalam penelitian ini menggambarkan karakteristik mahasiswa UNJ yang menjadi sumber data utama dalam pengukuran tingkat penerimaan aplikasi BYOND. Penyajian profil responden penting dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai latar belakang subjek penelitian yang terlibat, sekaligus menjadi konteks dalam menafsirkan hasil analisis pada setiap dimensi *Extended Technology Acceptance Model* (TAM).

Dalam penelitian ini, responden merupakan mahasiswa aktif UNJ yang sesuai dengan kriteria penelitian, yaitu berada pada rentang angkatan yang telah ditetapkan dan menjadi representasi pengguna muda yang akrab dengan layanan digital. Karakteristik responden pada bagian ini disajikan berdasarkan data hasil kuesioner, seperti fakultas, angkatan, serta pengalaman penggunaan aplikasi perbankan digital. Dengan demikian, profil responden dapat membantu memperjelas konteks penerimaan aplikasi BYOND pada segmen mahasiswa.

Tabel 4.1 Profil Responden

o.	Karakteristik	Kategori	Kategori	Frekuensi	Persentase
.	Jenis Kelamin	Laki-laki	Pria	39	39%
			Perempuan	61	61%
.	Fakultas	A	FEB	24	24%
			FIP	15	15%
			FMIP	25	25%
			FT	23	23%
			FBS	8	8%
			FIKK	2	2%
			FISH	3	3%
.	Angkatan		2019	29	29%
			2020	17	17%
			2021	15	15%
			2022	10	10%
			2023	21	21%
			2024	7	7%
			2025	1	1%

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 4.1, responden dalam penelitian ini didominasi oleh mahasiswa berjenis kelamin perempuan sebanyak 61 orang (61%), sedangkan responden laki-laki berjumlah 39 orang (39%). Ditinjau dari asal fakultas, jumlah responden terbanyak berasal dari Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA) sebanyak 25 orang (25%), diikuti Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) sebanyak 24 orang (24%) dan Fakultas Teknik (FT) sebanyak 23 orang (23%). Selanjutnya, responden dari Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) berjumlah 15 orang (15%) dan Fakultas Bahasa dan Seni (FBS) sebanyak 8 orang (8%). Selebihnya, responden berasal dari Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora (FISH) sebanyak 3 orang (3%) serta Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan (FIKK) sebanyak 2 orang (2%).

Berdasarkan angkatan, responden paling banyak berasal dari angkatan 2019 yaitu sebanyak 29 orang (29%), kemudian diikuti angkatan 2023 sebanyak 21 orang (21%), angkatan 2020 sebanyak 17 orang (17%), angkatan 2021 sebanyak 15 orang (15%), angkatan 2022 sebanyak 10 orang (10%), angkatan 2024 sebanyak 7 orang (7%), dan angkatan 2025 sebanyak 1 orang (1%). Sementara itu, ditinjau dari pengalaman menggunakan aplikasi BYOND, seluruh responden, yaitu sebanyak 100 orang (100%), menyatakan telah menggunakan aplikasi tersebut. Komposisi ini menunjukkan bahwa seluruh responden merupakan mahasiswa yang sudah memiliki pengalaman langsung dengan aplikasi BYOND, sehingga dapat memberikan penilaian yang relevan dan kredibel terhadap tingkat penerimaan pengguna.

Uji Instrumen Penelitian

Uji instrumen penelitian dilakukan untuk memastikan bahwa butir-butir pernyataan dalam kuesioner benar-benar layak digunakan dalam mengukur tingkat penerimaan aplikasi BYOND. Pada penelitian ini, pengujian instrumen meliputi uji validitas dan uji reliabilitas terhadap seluruh item yang mewakili empat dimensi utama, yaitu *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *attitude toward using*, dan *subjective norm*.

a) Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana setiap item pernyataan dalam instrumen penelitian mampu mengukur konstruk yang dimaksud secara tepat. Mengacu pada kriteria pada Bab III, item pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} sebesar 0,195 pada taraf signifikansi 5%. Hasil pengujian validitas untuk seluruh item pada variabel *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *attitude toward using*, dan *subjective norm* disajikan pada Tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 Uji Validitas Instrumen

Variabel	Kode Item	<i>r</i> _{hitung}	<i>r</i> _{tabel}	Keterangan
Perceived Ease of Use	PEOU1	0,692	0,195	Valid
	PEOU2	0,805	0,195	Valid
	PEOU3	0,739	0,195	Valid
	PEOU4	0,776	0,195	Valid
Perceived Usefulness	PU1	0,719	0,195	Valid
	PU2	0,771	0,195	Valid
	PU3	0,698	0,195	Valid
	PU4	0,714	0,195	Valid
Attitude Toward Using	ATU1	0,820	0,195	Valid
	ATU2	0,800	0,195	Valid
	ATU3	0,802	0,195	Valid
	ATU4	0,799	0,195	Valid
Subjective Norm	SN1	0,830	0,195	Valid
	SN2	0,874	0,195	Valid
	SN3	0,829	0,195	Valid
	SN4	0,701	0,195	Valid

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 4.2, seluruh item pernyataan pada variabel perceived ease of use, perceived usefulness, attitude toward using, dan subjective norm memiliki nilai *r*_{hitung} yang lebih besar daripada *r*_{tabel} sebesar 0,195 (*df* = 98 pada taraf signifikansi 5%). Nilai *r*_{hitung} pada seluruh item berkisar antara 0,692 hingga 0,874, sehingga seluruh butir pernyataan dalam instrumen penelitian dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini. Hasil ini menunjukkan bahwa setiap item kuesioner telah mampu merepresentasikan konstruk yang diukur secara tepat dan memiliki tingkat korelasi yang kuat terhadap dimensinya masing-masing.

b) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menilai tingkat konsistensi instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Sesuai dengan kriteria pada Bab III, instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,6. Hasil pengujian reliabilitas instrumen penelitian secara keseluruhan disajikan pada Tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3 Uji Reliabilitas Instrumen

Dimensi	N	Nilai Alpha	Kondisi	Keterangan
Perceived Ease of Use	100	0,823	>0,60	Reliabel
Perceived Usefulness	100	0,794	>0,60	Reliabel
Attitude Toward Using	100	0,819	>0,60	Reliabel
Subjective Norm	100	0,880	>0,60	Reliabel

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 4.3, nilai *Cronbach's Alpha* tersebut berada jauh di atas ambang 0,60 dan tergolong reliabilitas tinggi yang artinya menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang sangat baik. Nilai tersebut telah melebihi batas minimum 0,6 sebagaimana ditetapkan pada Bab III, sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel.

Commented [MA1]: font 12

Commented [MA2R1]:

Dengan demikian, seluruh item pernyataan dalam kuesioner memiliki konsistensi yang memadai dan dapat digunakan untuk mengukur tingkat penerimaan pengguna aplikasi BYOND secara andal.

Analisis Deskriptif Extended TAM

Untuk mendukung kelancaran penelitian ini, diperlukan tanggapan yang jelas dari responden guna memastikan hasil yang akurat. Setelah memperoleh tanggapan dari responden, peneliti akan menyajikan tabel yang merinci frekuensi tanggapan responden terhadap pernyataan pada setiap indikator model *Extended TAM*. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert dengan empat skala jawaban dan tanpa jawaban netral.

Perceived Ease of Use

Dimensi *perceived ease of use* menunjukkan penilaian yang sangat positif dari responden. Berdasarkan Tabel 4.7, dimensi ini memiliki rata-rata 3,5 dan menjadi dimensi dengan nilai tertinggi dalam menggambarkan penerimaan mahasiswa terhadap aplikasi BYOND. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa pada umumnya merasa aplikasi BYOND mudah dipelajari, mudah dipahami, dan mudah digunakan dalam aktivitas sehari-hari.

Kondisi tersebut dapat dipahami karena responden penelitian ini merupakan mahasiswa yang telah akrab dengan berbagai aplikasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Bagi kelompok pengguna seperti ini, kemudahan operasional cenderung dianggap sebagai hal yang wajar. Oleh sebab itu, penilaian terhadap aplikasi tidak berhenti pada aspek mudah atau tidak mudah digunakan, tetapi juga mencakup sejauh mana aplikasi terasa nyaman, bermanfaat, dan sesuai dengan lingkungan sosial tempat mereka berinteraksi.

Tabel 4.4 Frekuensi Jawaban Dimensi *Perceived Ease of Use*

o	n	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
			STS (1)	S (2)	S (3)	S (4)
	BYOND mudah dioperasikan di gadget yang saya gunakan	Wi	1	2	3	4
		Fi	0	3	3	58
		Wi	0	6	1	23
		Fi		17	2	
		Σ	355			
		%	0.0	3	3	58.
		Tot	3		97	
		al	3,0%		97%	
	Fitur-fitur BYOND mudah untuk dipelajari	Ra	3,5			
		Wi	1	2	3	4
		Fi	0	4	4	54
		Wi	0	8	1	21
		Fi		26	6	
		Σ	350			
		Wifi				

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban					
			STS (1)	S (2)	S (3)	S (4)	S
		%	0.0	4.0%	4	4	54.
		Tot	4			96	
		al	4.0%			96.0%	
		Ra ta-Rata	3,5				
	Interaksi dengan BYOND tidak memerlukan usaha yang besar	Wi	1	2	3	4	
		Fi	1	7	4		48
		Wi	1	1	1		19
		Fi	4	32	2		
		Σ	339				
		%	1.0	7.0%	4	48.	
		Tot	8		92		
	Tampilan dan tata letak menu BYOND mudah dipahami dan digunakan	al	8.0%		92.0%		
		Ra ta-Rata	3,4				
		Wi	1	2	3	4	
		Fi	0	9	3		54
		Wi	0	1	1		21
		Fi	8	11	6		
		Σ	345				
	BYOND mudah digunakan	%	0.0	9.0%	3	54.	
		Tot	9		91		
		al	9.0%		91.0%		
		Ra ta-Rata	3,5				
		Wi	1	2	3	4	
		Fi	0	4	3		61
		Wi	0	8	1		24
		Fi	05	05	4		
		Σ	357				
		Wifi					
		%	0.0	4.0%	3	61.	
		%	0.0%	5.0%	0%		

o n	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
			STS (1)	S (2)	S (3) S (4)
		Tot	4		96
		al	4.0%		96.0%
		Ra ta-Rata	3,6		
		Rata-Rata Persentase	5,6%		94,4%
		Total Rata-Rata	3,5		

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2026)

Dimensi *perceived ease of use* memiliki rata-rata persentase jawaban setuju dan sangat setuju sebesar 94,4%, sedangkan jawaban tidak setuju dan sangat tidak setuju sebesar 5,6%. Nilai persentase tertinggi pada instrumen penelitian dimensi *perceived ease of use* ini terdapat pada item pernyataan nomor satu dan lima dengan persentase sebesar 97,0% dan 96,0%. Pada item pernyataan nomor satu, sebanyak 97 responden (58 responden menjawab sangat setuju dan 39 responden menjawab setuju) menyetujui pernyataan, "BYOND mudah dioperasikan di gadget yang saya gunakan". Hal ini menandakan bahwa konsumen merasa BYOND mudah dioperasikan di gawai yang mereka gunakan.

Selain itu, kontribusi persentase tertinggi lainnya berada pada item pernyataan nomor lima dengan persentase sebesar 96,0% melalui pernyataan, "BYOND mudah digunakan" (61,0% menjawab sangat setuju dan 35,0% menjawab setuju atau sebanyak 61 responden sangat setuju dan 35 responden setuju), serta item pernyataan nomor dua melalui pernyataan, "Fitur-fitur BYOND mudah untuk dipelajari" (54,0% menjawab sangat setuju dan 42,0% menjawab setuju atau sebanyak 54 responden sangat setuju dan 42 responden setuju). Hal ini menandakan bahwa aplikasi BYOND secara umum dinilai sangat mudah untuk digunakan serta fitur-fiturnya mudah dipelajari oleh konsumen.

Perceived Usefulness

Dimensi *perceived usefulness* memperlihatkan bahwa mahasiswa menilai BYOND sebagai aplikasi yang bermanfaat dalam menunjang aktivitas keuangan mereka. Berdasarkan Tabel 4.8, dimensi ini memiliki rata-rata 3,4 sehingga termasuk dalam kategori sangat tinggi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa manfaat aplikasi dirasakan kuat oleh responden, meskipun secara rata-rata masih berada di bawah *perceived ease of use* dan sejajar dengan *attitude toward using*.

Tabel 4.5 Frekuensi Jawaban Dimensi *Perceived Usefulness*

o n	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
			STS (1)	S (2)	S (3) S (4)
		Wi	1	2	3 4
		Fi	0	6	4 45
		Wi	0	1	1 18
		Fi	2	47	0
		Σ	339		
		Wifi			

o	n	Pernyataa	Alternatif Jawaban					
				(1)	STS	S (2)	(3)	S (4)
			%	0.0	6.0%	4	9.0%	45.0%
		Tot		6		94		
		al		6.0%		94.0%		
		Ra		3,4				
		ta-Rata						
		Wi		1	2	3		4
		Fi		0	4	4		49
		Wi		0	8	1		19
		Fi			41	6		
		Σ		345				
		Wifi						
		%	%	0.0	4.0%	4	7.0%	49.0%
		Tot		4		96		
		al		4.0%		96.0%		
		Ra		3,5				
		ta-Rata						
		Wi		1	2	3		4
		Fi		1	3	5		43
		Wi		1	6	1		17
		Fi			59	2		
		Σ		338				
		Wifi						
		%	%	1.0	3.0%	5	3.0%	43.0%
		Tot		4		96		
		al		4.0%		96.0%		
		Ra		3,4				
		ta-Rata						
		Wi		1	2	3		4
		Fi		0	1	5		35
		Wi		0	2	1		14
		Fi			62	0		
		Σ		324				
		Wifi						
		%	%	0.0	1.0%	5	4.0%	35.0%

o	n	Alternatif Jawaban					
			STS (1)	S (2)	S (3)	S (4)	
		Tot	11		89		
		al	11.0%		89.0%		
		Rat a-Rata	3,2				
	BYOND memberikan manfaat ketika menggunakannya	Wi	1	2	3	4	
		Fi	0	2	4	49	
		Wi	0	4	1	19	
		Fi		47	6		
		Σ	347				
		Wifi					
		%	0.0	2	4	49.	
		%	%	.0%	9.0%	0%	
		Tot	2		98		
		al	2.0%		98.0%		
		Rat a-Rata	3,5				
Rata-Rata Persentase			5,4%		94,6%		
Total Rata-Rata			3,4				

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2026)

Dimensi *perceived usefulness* memiliki rata-rata persentase jawaban setuju dan sangat setuju sebesar 94,6%, sedangkan jawaban tidak setuju dan sangat tidak setuju sebesar 5,4%. Nilai persentase tertinggi pada instrumen penelitian dimensi *perceived usefulness* ini terdapat pada item pernyataan nomor lima dengan persentase sebesar 98,0% (49,0% menjawab sangat setuju dan 49,0% menjawab setuju) atau sebanyak 98 responden (49 responden menjawab sangat setuju dan 49 responden menjawab setuju) yang menyetujui pernyataan, "BYOND memberikan manfaat ketika menggunakannya". Hal ini menandakan bahwa konsumen secara nyata merasakan kegunaan dan manfaat langsung ketika mengoperasikan aplikasi BYOND.

Selain itu, kontribusi persentase tertinggi lainnya berada pada item pernyataan nomor dua dan tiga dengan persentase sebesar 96,0% melalui pernyataan, "Dengan BYOND saya dapat melakukan aktivitas keuangan lebih cepat dan praktis" (49,0% menjawab sangat setuju dan 47,0% menjawab setuju atau sebanyak 49 responden sangat setuju dan 47 responden setuju) dan "BYOND memberikan manfaat signifikan dalam aktivitas finansial saya" (43,0% menjawab sangat setuju dan 53,0% menjawab setuju atau sebanyak 43 responden sangat setuju dan 53 responden setuju). Hal ini menandakan bahwa BYOND secara efektif membantu urusan finansial konsumen menjadi jauh lebih cepat, praktis, dan signifikan mendukung mobilitas harian mereka.

Attitude Toward Using

Berdasarkan kecenderungan jawaban responden, dimensi *attitude toward using* menunjukkan penilaian yang sangat positif dalam menggambarkan penerimaan mahasiswa terhadap aplikasi BYOND. Berdasarkan Tabel 4.9, dimensi ini memiliki rata-rata 3,4 sehingga

berada pada kategori sangat tinggi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya menilai aplikasi dari sisi fungsi, tetapi juga dari pengalaman yang dirasakan saat menggunakannya. Namun, secara rata-rata dimensi ini tidak lebih tinggi daripada *perceived ease of use*, melainkan berada pada tingkat yang sama dengan *perceived usefulness*.

Tabel 4.6 Frekuensi Jawaban Dimensi *Attitude Toward Using*

o	n	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
			STS (1)	S (2)	S (3)	S (4)
	BYOND memberikan rasa nyaman dan pengalaman yang menyenangkan	Wi	1	2	3	4
		Fi	0	5	5	36
		Wi	0	1	1	14
		Fi	0	77	4	
		Σ	331			
		Wifi				
		%	0.0	5.0	5.0	36.0
		Tot al	5	95		
	Keputusan menggunakan BYOND adalah keputusan yang tepat	Wi	1	2	3	4
		Fi	0	5	5	43
		Wi	0	1	1	17
		Fi	0	56	2	
		Σ	338			
		Wifi				
		%	0.0	5.0	2.0	43.0
		Tot al	5	95		
	Penggunaan BYOND merupakan ide yang baik bagi mahasiswa UNJ	Wi	1	2	3	4
		Fi	0	3	4	48
		Wi	0	6	1	19
		Fi	0	47	2	
		Σ	345			
		Wifi				
		%	0.0	3.0	4.0	48.0
		Tot al	3	97		

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
			STS (1)	S (2)	S (3) S (4)
		Tot	3.0%		97.0%
		Ra ta-Rata	3,5		
	Pengalaman menggunakan BYOND terasa menyenangkan	Wi	1	2	3
		Fi	0	4	5
		Wi	0	8	1
		Fi		74	2
		Σ	334		
		%	0.0	4	5
			%	.0%	8.0%
		Tot	4		96
			(4.0%)		96.0%
		Ra ta-Rata	3,3		
		Rata-Rata Persentase	4,2%		95,8%
		Total Rata-Rata	3,4		

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2026)

Dimensi attitude toward using memiliki rata-rata persentase jawaban setuju dan sangat setuju sebesar 95,8%, sedangkan jawaban tidak setuju dan sangat tidak setuju sebesar 4,2%. Nilai persentase tertinggi pada instrumen penelitian dimensi attitude toward using ini terdapat pada item pernyataan nomor tiga dengan persentase sebesar 97,0% (48,0% menjawab sangat setuju dan 49,0% menjawab setuju) atau sebanyak 97 responden (48 responden menjawab sangat setuju dan 49 responden menjawab setuju) yang menyetujui pernyataan, "Penggunaan BYOND merupakan ide yang baik bagi mahasiswa UNJ". Hal ini menandakan bahwa konsumen berpandangan sangat positif bahwa beralih atau memanfaatkan platform ini adalah sebuah langkah yang sangat baik bagi kalangan mahasiswa.

Selain itu, kontribusi persentase tertinggi lainnya berada pada item pernyataan nomor empat dengan persentase sebesar 96,0% melalui pernyataan, "Pengalaman menggunakan BYOND terasa menyenangkan" (38,0% menjawab sangat setuju dan 58,0% menjawab setuju atau sebanyak 38 responden sangat setuju dan 58 responden setuju). Hal ini menandakan bahwa interaksi digital yang ditawarkan oleh aplikasi BYOND memberikan kepuasan emosional yang tinggi serta pengalaman pengguna (user experience) yang menyenangkan bagi konsumen.

Subjective Norm

Dimensi *subjective norm* menunjukkan kecenderungan penilaian yang relatif lebih rendah dibandingkan dimensi lainnya. Berdasarkan Tabel 4.10, dimensi ini memiliki rata-rata 3,0 sehingga berada pada kategori tinggi dan menjadi dimensi dengan nilai terendah dalam menggambarkan penerimaan mahasiswa terhadap aplikasi BYOND. Temuan ini memperlihatkan bahwa lingkungan sosial mahasiswa belum menjadi faktor utama dalam

membentuk pandangan mereka terhadap penggunaan aplikasi BYOND. Dengan demikian, dukungan teman, lingkungan kampus, serta pengaruh orang-orang terdekat tampak belum menjadi pendorong utama dalam penerimaan aplikasi ini, sehingga keputusan penggunaan cenderung bersifat mandiri (self-driven).

Tabel 4.7 Frekuensi Jawaban Dimensi *Subjective Norm*

o	n	Pernyataan	Alternatif Jawaban					
				STS (1)	1 S (2)	2 S (3)	3 S (4)	4 S
	Orang sekitar menyarankan saya untuk menggunakan BYOND	Wi		1		2	3	4
		Fi		7		2	3	30
		Wi		7		5	1	12
		Fi			0	14		0
		Σ		291				
		Wifi						
		%	%	7.0		2	3	30.
					5.0%	8.0%		0%
	Rekomenda si teman memengaruhi saya untuk mencoba BYOND	Tot		32			68	
		al		32.0%			68.0%	
		Ra		2,9				
		ta-Rata						
		Wi		1		2	3	4
		Fi		11		2	3	33
		Wi		11		4	1	13
		Fi			4	02		2
	Saya terdorong menggunakan BYOND karena banyak orang sekitar menggunakannya	Σ		289				
		Wifi						
		%	%	11.0		2	3	33.
					2.0%	4.0%		0%
		Tot		33			67	
		al		33.0%			67.0%	
		Ra		2,9				
		ta-Rata						
		Wi		1		2	3	4
		Fi		6		2	4	28
		Wi		6		5	1	11
		Fi			2	20		2
		Σ		290				
		Wifi						
		%	%	6.0		2	4	28.
					6.0%	0.0%		0%

o	n	Pernyataa	Alternatif Jawaban						
				STS (1)	S (2)	S (3)	S (4)		
			Tot	32		68			
			al	32.0%		68.0%			
			Ra ta-Rata	2,9					
	Lingkungan sosial saya mendukung penggunaan BYOND		Wi	1	2	3	4		
			Fi	3	4	1	6	3	47
			Wi	3	2	1	8	18	
			Σ	327					
			Wifi						
			%	3.0	4.0%	1	3	47.	
			%	%		6.0%	0%		
			Tot	17		83			
		al	17.0%		83.0%				
			Ra ta-Rata	3,3					
	Saya menggunakan BYOND karena pengaruh orang lain dan lingkungan sekitar		Wi	1	2	3	4		
			Fi	5	4	2	4	30	
			Wi	5	4	1	12		
			Fi	8	23	0			
			Σ	296					
			Wifi						
			%	5.0	4.0%	2	4	30.	
			%	%		1.0%	0%		
		Tot	29		71				
		al	29.0%		71.0%				
			3,0						
Rata-Rata Persentase			28,6%		71,4%				
Total Rata-Rata			3,0						

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2026)

Dimensi subjective norm memiliki rata-rata persentase jawaban setuju dan sangat setuju sebesar 71,4%, sedangkan jawaban tidak setuju dan sangat tidak setuju sebesar 28,6%. Persentase jawaban tidak setuju pada dimensi ini tampak jauh lebih tinggi dibandingkan ketiga dimensi sebelumnya, sehingga subjective norm menjadi dimensi dengan tingkat persetujuan paling rendah. Nilai persentase tertinggi pada instrumen penelitian dimensi subjective norm ini terdapat pada item pernyataan nomor empat dengan persentase sebesar 83,0% (47,0% menjawab sangat setuju dan 36,0% menjawab setuju) atau sebanyak 83 responden (47 responden menjawab sangat setuju dan 36 responden menjawab setuju) yang menyetujui pernyataan, "Lingkungan sosial saya mendukung penggunaan BYOND". Hal ini menandakan

bahwa ekosistem pergaulan di sekitar konsumen memberikan dukungan dan respon yang terbuka terhadap adopsi aplikasi perbankan digital ini.

Sebaliknya, item pernyataan dengan tingkat persetujuan terendah berada pada nomor dua melalui pernyataan, "Rekomendasi teman memengaruhi saya untuk mencoba BYOND", dengan persentase jawaban tidak setuju mencapai 33,0% (11,0% menjawab sangat tidak setuju dan 22,0% menjawab tidak setuju atau sebanyak 11 responden sangat tidak setuju dan 22 responden tidak setuju). Demikian pula item pernyataan nomor satu, "Orang sekitar menyarankan saya untuk menggunakan BYOND", dan nomor tiga, "Saya terdorong menggunakan BYOND karena banyak orang sekitar menggunakannya", yang masing-masing memperoleh persentase jawaban tidak setuju sebesar 32,0%. Hal ini menandakan bahwa dorongan dan rekomendasi langsung dari lingkungan sosial belum menjadi faktor utama yang menggerakkan mahasiswa untuk menggunakan BYOND. Dengan demikian, meskipun lingkungan sosial cukup terbuka terhadap kehadiran aplikasi ini, keputusan penggunaan cenderung bersifat mandiri (self-driven) dan lebih banyak didorong oleh pertimbangan pribadi terhadap kemudahan serta manfaat aplikasi.

Extended TAM

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa keempat dimensi dalam *Extended TAM* sama-sama memberikan kontribusi positif terhadap penerimaan aplikasi BYOND. Berdasarkan Tabel 4.8, dimensi dengan nilai rata-rata tertinggi adalah *perceived ease of use* (3,49), diikuti oleh *perceived usefulness* (3,39) dan *attitude toward using* (3,37) yang berada pada tingkat berdekatan. Sementara itu, *subjective norm* memperoleh nilai rata-rata terendah (2,99). Hal ini menunjukkan bahwa penerimaan mahasiswa terhadap BYOND terutama ditopang oleh persepsi bahwa aplikasi ini mudah digunakan dan bermanfaat, sedangkan dorongan lingkungan sosial relatif lebih lemah dalam mendorong penggunaan.

C. Analisis Rata-Rata Extended TAM

Berdasarkan hasil pengolahan data masing-masing variabel dalam *Extended TAM*, maka diperoleh jumlah rata-ratanya, sehingga selanjutnya dapat ditentukan perhitungan rata-rata keseluruhannya.

Tabel 4.8 Dimensi Rata-rata *Extended TAM*

DIMENSI EXTENDED TAM			
<i>Perceived Ease of Use</i>	<i>Perceived Usefulness</i>	Attitude Toward Using	Subjective Norm
3,49 (Sangat Tinggi)	3,39 (Sangat Tinggi)	3,37 (Sangat Tinggi)	3,00 (Tinggi)
Rata-Rata = = 3,31 (Sangat Tinggi)			

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2026)

Secara keseluruhan, keempat dimensi *Extended TAM* memberikan kontribusi positif terhadap penerimaan aplikasi BYOND. Dimensi dengan rata-rata tertinggi adalah *perceived ease of use* (3,49), diikuti *perceived usefulness* (3,39) dan *attitude toward using* (3,37) yang berada pada tingkat berdekatan. Sementara itu, *subjective norm* memperoleh rata-rata terendah (3,00) dan menjadi satu-satunya dimensi yang berada pada kategori Tinggi, bukan Sangat Tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penerimaan mahasiswa terhadap BYOND terutama

ditopang oleh persepsi kemudahan penggunaan dan manfaat aplikasi, sedangkan pengaruh lingkungan sosial relatif lebih lemah dalam mendorong penggunaan.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, tingkat penerimaan mahasiswa UNJ terhadap aplikasi BYOND menunjukkan kecenderungan yang positif dengan rata-rata keseluruhan sebesar 3,31 yang termasuk dalam kategori Sangat Tinggi (Tabel 4.8). Temuan ini mengindikasikan bahwa aplikasi tersebut telah memperoleh respons yang baik sebagai layanan perbankan digital baru di kalangan mahasiswa. Hasil ini sejalan dengan temuan Chatterjee et al. (2023) yang menunjukkan bahwa kerangka TAM masih relevan dalam menjelaskan adopsi perbankan seluler di negara berkembang. Dalam kerangka *Extended Technology Acceptance Model* (TAM), penerimaan ini dapat dipahami sebagai hasil dari kombinasi persepsi individu terhadap kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, pengaruh lingkungan sosial, dan sikap pribadi terhadap aplikasi (Davis, 1989; Venkatesh & Davis, 2000).

Pada dimensi *perceived ease of use*, hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa menilai aplikasi BYOND mudah dipelajari dan digunakan. Hal ini selaras dengan pandangan Davis (1989) yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan merupakan salah satu faktor awal yang membentuk penerimaan teknologi. Dalam penelitian ini, dimensi kemudahan memperoleh rata-rata 3,49 dan menjadi dimensi dengan nilai tertinggi di antara seluruh dimensi. Temuan ini sejalan dengan hasil Alawneh et al. (2024) yang membuktikan bahwa *perceived ease of use* berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention* dalam adopsi mobile banking. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa meskipun mahasiswa telah akrab dengan berbagai aplikasi digital, kemudahan penggunaan tetap menjadi aspek penting dalam membentuk penerimaan terhadap aplikasi BYOND (Maharani & Sundari, 2024).

Selanjutnya, dimensi *perceived usefulness* memperlihatkan bahwa mahasiswa merasakan manfaat aplikasi BYOND dalam menunjang aktivitas keuangan sehari-hari. Temuan ini mendukung teori TAM yang menempatkan persepsi kebermanfaatan sebagai determinan utama dalam pembentukan penerimaan teknologi (Davis, 1989; Jogiyanto, 2007). Ketika sebuah aplikasi dipandang mampu membantu transaksi menjadi lebih cepat, praktis, dan efisien, maka pengguna akan cenderung memberikan penilaian positif terhadap aplikasi tersebut (Maharani & Sundari, 2024). Dalam konteks mahasiswa, manfaat ini menjadi penting karena aktivitas keuangan mereka menuntut layanan yang cepat dan sesuai dengan ritme kehidupan digital sehari-hari, sebagaimana ditegaskan Zhang dan Yu (2023) bahwa persepsi kebermanfaatan turut dipengaruhi oleh literasi keuangan digital dan memengaruhi niat penggunaan.

Dimensi *attitude toward using* dalam penelitian ini juga menunjukkan penilaian yang sangat positif, dengan rata-rata 3,37. Hasil ini menunjukkan bahwa penerimaan mahasiswa terhadap BYOND tidak semata-mata ditentukan oleh aspek teknis, tetapi juga oleh pengalaman penggunaan yang dirasakan secara langsung (Jogiyanto, 2007). Ketika aplikasi dinilai nyaman, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan, maka sikap pengguna cenderung menjadi lebih positif (Arta & Azizah, 2020). Meskipun demikian, berdasarkan tabel, dimensi ini tidak menjadi yang paling dominan, melainkan berada pada tingkat yang berdekatan dengan *perceived usefulness* dan masih di bawah *perceived ease of use*.

Selain itu, dimensi *subjective norm* memperlihatkan penilaian yang relatif paling rendah dengan rata-rata 2,99 dan menjadi satu-satunya dimensi yang berada pada kategori Tinggi, bukan Sangat Tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa lingkungan sosial mahasiswa

belum menjadi faktor utama dalam membentuk penerimaan terhadap aplikasi BYOND (Juwita et al., 2023). Meskipun interaksi antarteman, rekomendasi, dan pengalaman orang lain tetap hadir dalam kehidupan kampus, dorongan tersebut belum menjadi penggerak utama penggunaan aplikasi (Nur, 2022). Hasil ini menempatkan pengembangan TAM oleh Venkatesh dan Davis (2000) dalam konteks yang berbeda: meskipun norma subjektif secara teoretis merupakan faktor sosial yang relevan, pada kelompok mahasiswa ini pengaruhnya relatif lemah. Dengan demikian, pada konteks penelitian ini, keputusan penggunaan cenderung bersifat mandiri (*self-driven*) dan lebih banyak didorong oleh pertimbangan pribadi terhadap kemudahan serta manfaat aplikasi, bukan oleh tekanan sosial.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa penerimaan mahasiswa terhadap aplikasi BYOND merupakan hasil dari interaksi antara faktor teknis dan faktor sosial (Dwivedi, Ismagilova, et al., 2021). Aplikasi yang dinilai bermanfaat dan cukup mudah digunakan akan lebih mudah diterima apabila juga mampu memberikan pengalaman penggunaan yang positif dan memperoleh dukungan dari lingkungan sosial pengguna (Salleh et al., 2024). Oleh karena itu, pihak pengembang dan BSI perlu tidak hanya berfokus pada penyempurnaan fitur teknis, tetapi juga memperhatikan pengalaman pengguna serta strategi komunikasi yang dekat dengan lingkungan mahasiswa sebagai segmen pengguna muda (Widjaja & Gunawan, 2023).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai tingkat penerimaan pengguna aplikasi BYOND di kalangan mahasiswa UNJ, dapat ditarik beberapa kesimpulan pokok yang saling berkaitan. Secara keseluruhan, tingkat penerimaan mahasiswa terhadap aplikasi BYOND berada pada kategori Sangat Tinggi dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,31 (Tabel 4.8). Hal ini menunjukkan bahwa keempat dimensi *Extended TAM*, yaitu *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *attitude toward using*, dan *subjective norm*, secara bersama-sama memberikan kontribusi positif terhadap penerimaan aplikasi BYOND sebagai layanan perbankan digital baru di kalangan mahasiswa.

Apabila ditinjau lebih rinci pada masing-masing dimensi, *perceived ease of use* memperoleh nilai tertinggi, yaitu 3,49, yang menandakan bahwa mahasiswa pada umumnya merasa aplikasi BYOND mudah dipelajari dan digunakan. Temuan ini menandakan bahwa kemudahan operasional menjadi unsur utama dalam mendukung penerimaan aplikasi di kalangan mahasiswa. Selanjutnya, dimensi *perceived usefulness* dan *attitude toward using* sama-sama berada pada kategori Sangat Tinggi dengan rata-rata masing-masing 3,39 dan 3,37. Temuan ini memperlihatkan bahwa mahasiswa menilai aplikasi BYOND bermanfaat dalam menunjang aktivitas keuangan mereka, sekaligus memberikan pengalaman penggunaan yang positif.

Sebaliknya, dimensi *subjective norm* memperoleh rata-rata terendah, yaitu 2,99, dan menjadi satu-satunya dimensi yang berada pada kategori Tinggi. Hal ini menandakan bahwa dukungan dan pengaruh lingkungan sosial belum menjadi faktor utama dalam membentuk penerimaan mahasiswa terhadap aplikasi BYOND, sehingga keputusan penggunaan cenderung bersifat mandiri (*self-driven*). Dengan demikian, secara keseluruhan penerimaan mahasiswa terhadap aplikasi BYOND terutama dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan, kemudian

diperkuat oleh manfaat yang dirasakan dan sikap positif selama penggunaan aplikasi, sedangkan dukungan lingkungan sosial relatif paling lemah dalam mendorong penggunaan.

Referensi

- Ajzen, I. (2012). The theory of planned behavior. In P. A. M. Van Lange, A. W. Kruglanski, & E. T. Higgins (Eds.), *Handbook of theories of social psychology* (Vol. 1, pp. 438–459). Sage.
- Alawneh, M. K., Alhammad, M. M., & Alawneh, A. M. (2024). The impact of TAM constructs on mobile banking adoption: A modified model. *Scientific African*, 19.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (edisi revisi). Rineka Cipta.
- Arta, T. L. F., & Azizah, S. N. (2020). Pengaruh perceived usefulness, perceived ease of use dan e-service quality terhadap keputusan menggunakan fitur Go-Food dalam aplikasi Gojek. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Manajemen, Bisnis dan Akuntansi (JIMMBA)*, 2(2), 291–303. <https://doi.org/10.32639/jimmba.v2i2.478>
- Chatterjee, S., Rana, N. P., Tamilmani, K., Sharma, A., & Dwivedi, Y. K. (2023). Revisiting the technology acceptance model for mobile banking adoption in developing countries. *Technological Forecasting and Social Change*, 193, 122–584.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
- Dwivedi, Y. K., Ismagilova, E., Hughes, D. L., Carlson, J., Filieri, R., Jacobson, J., & Wang, Y. (2021). Setting the future of digital and social media marketing research: Perspectives and research propositions. *International Journal of Information Management*, 59, 102168.
- Dwivedi, Y. K., Rana, N. P., Jeyaraj, A., Clement, M., & Williams, M. D. (2021). Re-examining the unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT): Towards a revised theoretical model. *Information Systems Frontiers*, 23(3), 719–736.
- Jogiyanto. (2007). *Sistem informasi keperilakuan*. Penerbit Andi.
- Juwita, R., Kusumah, A. D., Aqila, T. S., Tsabitah, H., & Syauqi, M. F. (2023). The intention to use mobile banking as a financial technology service among Islamic bank users. *The Indonesian Capital Market Review*, 15(1), 23–36.
- Katadata Insight Center. (2023, September 15). Pengguna Smartphone diperkirakan Mencapai 89% Populasi pada 2025. Katadata.
- Kompas Tekno. (2024, February 1). Pengguna internet Indonesia tembus 221 Juta, Didominasi Gen Z. Kompas.com.
- Kompas.com. (2023, Mei 11). Sederet fakta terkait layanan BSI "error" berhari-hari. <https://money.kompas.com/read/2023/05/11/091000426/sederet-fakta-terkait-layanan-bsi-error-berhari-hari>
- Kotler, P., Keller, K. L., & Chernev, A. (2022). *Marketing management* (16th ed.). Pearson Education.
- Liputan6.com. (2023, Mei 8). Nasabah keluhan aplikasi BSI error dan tidak bisa lakukan transaksi, ini penyebabnya. <https://www.liputan6.com/tekno/read/5279903/nasabah-keluhan-aplikasi-bsi-error-dan-tidak-bisa-lakukan-transaksi-ini-penyebabnya>

Maharani, S. A., & Sundari, E. (2024). Pengaruh perceived usefulness, perceived ease of use, trust dan security terhadap behavioral intention to use BRI Mobile (Studi kasus: pada pengguna BRImo di Kota Pekanbaru). *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 18(1), 161–176.

Mariqyan, D., Papagiannidis, S., & Alamanos, E. (2021). Cognitive biases in the digital banking era: How framing affects user trust and intention to adopt digital financial services. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 60, 102–463.

Martins, C., Oliveira, T., & Popović, A. (2020). Consumer acceptance of internet banking: Extending the unified theory of acceptance and use of technology. *Information Systems Frontiers*, 22(2), 531–546.

Maulina, R. N., Sari, A. D., & Rahmawati, T. (2021). Analisis deskriptif dalam Penelitian kuantitatif. *Jurnal Penelitian Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5(1), 77–85.

Muhidin, S. A., & Abdurrahman, M. (2017). Analisis korelasi dan regresi (S. A. Muhidin & M. Abdurrahman, Eds.). Pustaka Setia.

Novianty, L., & Salamah, N. (2022). Pengaruh digital literacy dan trust terhadap minat menggunakan E-Banking. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Digital*, 3(1), 56–68.

Nur, T. (2022). Factors influencing behavioral intentions to use sharia mobile banking: Extended theory of planned behavior. 2022 International Conference on Information Technology Systems and Innovation (ICITSI), 219–224.

Panudju, A. T., & Purba, F. (2024). Metodologi penelitian. CV. Gita Lentera.

PDDIKTI. (2025). Profil perguruan tinggi: Universitas Negeri Jakarta. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://pddikti.kemdikbud.go.id/>

Purnama. Adi, R. (2024). Analysis determinant factors of interest on using sharia fintech peer to peer lending as an alternative for msme.

Ramadhan, K., Meiriza, A., Oktadini, N. R., Putra, P., & Sevtiyuni, P. E. (2024). Penerapan metode technology acceptance model untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna aplikasi Vidio. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(2), 266–274.

Rodríguez-Cardona, A., Hernández-Ortiz, M. J., & Laverde-Castaño, D. (2022). Adoption of mobile banking in Latin America: A study based on the UTAUT2 model. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 67, 102–985.

Said, M., Salim, H., & Yuliana, D. (2023). Evaluasi instrumen penelitian kuantitatif: Konsep dan Implementasi. *Literasi Nusantara*.

Salleh, S. M., Ghazali, E. M., & Omar, N. A. (2024). The role of trust and security in mobile financial service adoption: A meta-analytic structural equation modeling approach. *Computers in Human Behavior Reports*, 11, 100–220.

Shaikh, A. A., & Karjaluoto, H. (2021). Mobile banking services continuous usage intention: The role of perceived value. *International Journal of Bank Marketing*, 39(5), 812–837.

Somantri, M. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Statistik. Refika Aditama.

Sugiyono. (2021). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Supranto, J. (2020). Teknik Sampling untuk penelitian. Rineka Cipta.

Umar, H. (2022). Metode penelitian untuk skripsi dan tesis bisnis. Rajawali Pers.

Wibowo, A. (2022). Metodologi penelitian sosial: Teori dan Aplikasi. Pustaka Pelajar.

Widanengsih, E., Kurniadi, W., & Destiana, H. (2022). Adopsi penggunaan aplikasi mobile food ordering dengan pendekatan model unified theory of acceptance and use of technology 2. *JIEMAR*, 3(1).

Widjaja, M. I., & Gunawan, S. (2023). Pengaruh kepuasan dan kepercayaan terhadap loyalitas pengguna mobile banking di Indonesia. *Gadjah Mada International Journal of Business*, 25(1), 35–49.

Younis, A., Hashem, T. N., & Al-Adwan, A. S. (2024). Investigating students' e-learning acceptance during the COVID-19 pandemic using UTAUT2: The moderating role of trust.

Zhang, W., & Yu, Y. (2023). An empirical study on perceived usefulness of smart financial apps: The role of digital financial literacy. *Information Development*.