

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 menciptakan tren pola transaksi masyarakat Indonesia. Aplikasi mobile payment menjadi tren transaksi di Indonesia pada tahun 2023. Salah satu aplikasi *mobile payment* yang banyak digunakan di Indonesia adalah FLIP. Flip menekankan “transfer beda bank dengan gratis” sebagai *selling point* utamanya. Peneliti bermaksud mencari tahu tingkat *acceptance* masyarakat Indonesia terhadap aplikasi Flip pada Post-Pandemi Covid-19 dengan menggunakan metode UTAUT 2 yang dimodifikasi mengikuti penelitian terdahulu.

Peneliti memilih menggunakan metode UTAUT 2 sebagai model penelitian terbaru di bidang adopsi teknologi. Model UTAUT2 pada metode ini mengalami beberapa modifikasi. Peneliti menggunakan variabel *Price Saving Orientation* untuk menggantikan variabel bebas *Price Value*. Variabel Trust ditambahkan sebagai variabel baru. Dan Variabel Behavioral Intention diganti dengan *Continuance Intention*, dan variabel *use behavior* dieliminasi.

Data penelitian ini didapatkan dari 393 responden di seluruh Indonesia. Data penelitian ini diolah menggunakan aplikasi SmartPLS 4, dengan metode analisis faktor. Penelitian ini juga menggunakan analisis IPMA untuk membantu peneliti dalam merumuskan saran dan kesimpulan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa secara berurutan dari pengaruh yang paling besar ke kecil, *Habit*, *Trust*, *Social Influence*, *Price Saving Orientation*, dan *Facilitating Condition* memiliki pengaruh positif signifikan terhadap *Continuance Intention*. Variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, dan *Hedonic Motivation* tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap *Continuance Intention*.

Peneliti menyarankan bagi pihak manajerial Flip, untuk mempertahankan kinerja baik dari variabel dengan nilai importance paling tinggi berdasarkan analisa IPMA, yaitu *Habit* dan *Trust*. Menciptakan sistem reward dapat membuat performa dari *Habit* menjadi lebih baik. Menjaga integritas dan keamanan layanan FLIP dapat menjaga kualitas dari skor performance *Trust*.

Kata kunci: *Continuance Intention*; *penerimaan teknologi*; *FLIP*; *UTAUT2 yang dimodifikasi*; *Indonesia*