

**PENGARUH PENGETAHUAN, KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN MANFAAT
TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN QUICK RESPONSE INDONESIAN
STANDARD (QRIS)**

(Studi Kasus Pelanggan Tempat Makan Pujasera Ngaliyan)

SKRIPSI

Disusun Untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Starta (S.1)

Dalam Ilmu Ekonomi Islam



Disusun Oleh:

Afeniya Nurul Puspita Sari

2005026062

**EKONOMI ISLAM
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2024

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lamp : 4 Eksemplar
Hal : Naskah Skripsi
An. Afeniya Nurul Puspita Sari

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Di Semarang

Assalamu`alaikum Wr.Wb.

Setelah saya meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya, bersama ini kami kirim naskah skripsi saudara:

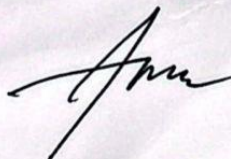
Nama : Afeniya Nurul Puspita Sari
NIM : 2005026062
Jurusan : S1 Ekonomi Islam
Judul : **Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Indonesian Standard (Qris) (Studi Kasus Pelanggan Tempat Makan Pujasera Ngaliyan)**

Demikian ini kami mohon kiranya skripsi saudara tersebut dapat segera di munaqosahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu`alaikum Wr.Wb.

Semarang, 11 Juni 2024


Pembimbing I



H. Ade Yusuf Mujaddid, M.Ag.

NIP.196701191998031002

pembimbing II



Sokhikhatul Mawadah, M.E.I.

NIP.198503272018012001

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Jalan Prof. Dr. H. Hamka Semarang 50185 Telepon (024)7624691

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Afeniya Nurul Puspita Sari
NIM : 2005026062
Jurusan : S1 Ekonomi Islam
Judul : **Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan Dan Manfaat Terhadap Keputusan Penggunaan Quick Response Indonesian Standard (Qris) (Studi Kasus Pelanggan Tempat Makan Pujasera Ngaliyan)**

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan penguji Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang pada tanggal 28 Juni 2024 dan dinyatakan **LULUS** dengan predikat cumlaude/baik/cukup, serta dapat diterima untuk pelengkap ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Strata 1 dalam Ilmu Ekonomi Islam.

Semarang, 15 Juni 2024

Ketua Sidang

Singgih Muheramtohadhi, M. E. I.
NIP. 198210312015031003

Sekretaris Sidang

Sokhikhatul Mawadah, M. E. I.
NIP. 198503272018012001

Penguji Utama I

Dra. Hj. Nur Huda, M. Ag.
NIP. 196908301994032003

Penguji Utama II

Dr. Muvassarrah, MSI.
NIP. 197104292023212001

Pembimbing 1

Dr. H. Ade Yusuf Mujaddid, M. Ag.
NIP. 196701191998031002



Pembimbing 2

Sokhikhatul Mawadah, M. E. I.
NIP. 198503272018012001

MOTTO

يَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا، وَبَشِّرُوا وَلَا تُنْفِرُوا

"Berilah kemudahan dan jangan mempersulit, serta berilah berita gembira dan jangan membuat orang lari (dari agama)."

(HR. Bukhari & Muslim)

وَحَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمُ لِلنَّاسِ

"Dan sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya."

(HR: Al-Qadlaa'iy dalam *Musnad Asy-Syihaab* no. 129, Ath-Thabaraaniy dalam *Al-Ausath* no. 5787).

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Puji Syukur pada Allah SWT atas seluruh rahmat, berkat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga saya dapat selesaikan Tugas Akhir Skripsi ini. Shalawat serta salam selalu tercurahkan pada Baginda Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga, serta seluruh sahabatnya senantiasa dukung perjuangan Beliau menegakkan Islam di bumi Allah ini. Segala ketulusan hati skripsi ini saya dedikasikan buat orang-orang yang sangat saya sayangi yakni”

1. Kepada kedua orang tua saya, Bapak Ahmadi serta Ibu Siti Fatimah selalu ajarkan kebaikan, dukung proses pendidikan, dan selalu mendo`akan yang terbaik untuk diri pribadi saya.
2. Kepada adik tercinta saya Siffaul Nur Jannah dan seluruh keluarga besar saya Bani Rahman serta Bani kalil Sekeluarga, terima kasih atas semangat serta do`a yang senantiasa menyertai perjalanan saya selama ini.
3. Kepada partner hidup saya Fajar Tricahya terima kasih telah bersedia menjadi tempat keluh kesah, membersamai perjalanan skripsi ini dalam suka maupun duka, memberi nasehat serta dukungan dalam banyak hal. Semoga Allah memberikan kebahagiaan dalam hidupmu.
4. Kepada Hastian, Isna, Hyunda, Ipeh, dan Ika (Reog Team) Puji, Ghina terima kasih sudah menjadi sahabat baik yang bersedia membersamai perjalanan selesaikan skripsi ini.
5. Kepada teman-teman Ekonomi Islam 2020, terima kasih sudah berjuang bersama dalam menempuh pendidikan ini. Terkadang saat saya kehilangan kepercayaan diri saya sendiri, kalian di sini percaya pada saya. Terkadang saat semuanya salah, kalian terlihat dekat serta perbaiki semuanya. Terima kasih sudah ada.
6. Kepada seluruh keluarga besar UKM EBI Sport, PMII Rayon Ekonomi, HMJ Ekonomi Islam terima kasih banyak sudah mengajari saya berbagai hal dan menambah pengalaman saya dalam organisasi.
7. Kepada teman KKN Posko 69 dan teman magang saya di DPRD Jateng terima kasih banyak sudah mensupport dalam menyelesaikan pendidikan ini.

DEKLARASI

Dengan penuh keyakinan, kejujuran serta tanggung jawab, maka penulis menyatakan Skripsi ini tidak berisi teori yang pernah ditulis ataupun diterbitkan oleh orang lain. Demikian pula Skripsi ini tidak berisi argument-argumen orang lain, terkecuali beberapa sumber informasi yang terdapat pada referensi skripsi ini yang dijadikan bahan rujukan.

Semarang, 11 Juni 2024

Deklarator

Afeniya Nurul Puspita Sari

NIM: 2005026062

TRANSLITERASI

Saat menulis skripsi, transliterasi sangat penting karena berbagai frasa Arab, nama orang, judul buku, nama institusi, serta nama lain yang aslinya ditulis dalam karakter Arab perlu ditranskrip ke dalam huruf Latin. Untuk menjaga keseragaman maka harus ditetapkan satu transliterasi, sebagai berikut:

A. Konsonan

ع = 'a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = 'a	ي = y
ذ = dz	غ = gh	
ر = r	ف = f	

B. Vokal

اَ = a

إِ = i

أُ = u

C. Diftong

أَي = ay

أَوْ = aw

D. Syaddah (ّ)

Syaddah dilambang konsonan ganda, misalnya الطّب *al-thibb*.

E. Kata Sandang (... ال)

Kata sandang (... ال) ditulis *al-* ... misalnya الصناعة = *al-shina'ah*. *Al*

– ditulis dengan huruf kecil kecuali bila terletak pada permulaan kalimat.

F. Ta' Marbutah (ة)

Setiap ta' marbutah ditulis “h” misalnya المعيشة الطبيعية = *al-ma'isyah al-thabi'iyah*.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas pengaruh pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan manfaat terhadap keputusan penggunaan Quick Response Indonesian Standard (QRIS) di kalangan atau konsumen pelanggan tempat makan Pujasera Ngaliyan Semarang. Meskipun banyak penelitian telah dilakukan mengenai adopsi teknologi pembayaran digital, masih terdapat kesenjangan dalam memahami faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan penggunaan QRIS di lingkungan spesifik tersebut. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi serta analisis pengaruh variabel-variabel tersebut terhadap keputusan penggunaan QRIS. Metode penelitian yang dipakai yakni kuantitatif. Objek penelitian yakni pelanggan tempat makan Pujasera Ngaliyan Semarang, dengan sampel berusia 18-40 tahun yang diambil menggunakan teknik purposive sampling. Teknik analisis data memakai regresi linier berganda. Penelitian ini menyimpulkan bahwa peningkatan pengetahuan dan pemahaman tentang kemudahan serta manfaat QRIS dapat meningkatkan keputusan penggunaan QRIS di kalangan pelanggan tempat makan Pujasera Ngaliyan Semarang. Hasil ini memberikan implikasi praktis bagi penyedia layanan pembayaran digital untuk fokus pada sosialisasi dan edukasi terkait fitur dan manfaat QRIS guna meningkatkan adopsi penggunaannya.

Kata kunci: Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, Manfaat, keputusan penggunaan, QRIS

ABSTRACT

This research discusses the influence of knowledge, ease of use, and perceived benefits on interest in using Quick Response Indonesian Standard (QRIS) among customers or customers of Pujasera Ngaliyan Semarang eating places. Although much research has been conducted on the adoption of digital payment technology, there is still a gap in understanding the factors that influence interest in using QRIS in these specific environments. This research aims to identify and analyze the influence of these variables on interest in using QRIS. The research method used is quantitative with a survey approach. The research objects were customers of the Pujasera Ngaliyan Semarang eating place, with samples aged 18-40 years taken using a purposive sampling technique. The data analysis technique uses multiple linear regression. The research results show that knowledge, ease of use, and perceived benefits have a significant influence on interest in using QRIS. The ease of use variable has the most dominant influence compared to other variables. This research concludes that increasing knowledge and understanding about the convenience and benefits of QRIS can increase interest in using QRIS among customers of the Pujasera Ngaliyan Semarang eating place. These results provide practical implications for digital payment service providers to focus on outreach and education regarding the features and benefits of QRIS to increase adoption of its use.

Keywords: Knowledge, Ease of Use, Perceived Benefits, User Interest, QRIS

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT sudah limpahkan rahmat serta karunia- Nya hingga penulis bisa selesaikan rangkaian penelitian serta tuliskannya ke bentuk skripsi berjudul “Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan Dan Manfaat Terhadap Keputusan Penggunaan Quick Response Indonesian Standard (Qris) (Studi Kasus Pelanggan Tempat Makan Pujasera Ngaliyan)”. Ingatlah bahwa Nabi Muhammad SAW senantiasa menjadi penerima salam dan doa, dan manusia menantikan campur tangan beliau di hari-hari akhir. Tujuan penulisan skripsi ini buat lengkapi prasyarat meraih gelar Sarjana Ekonomi di Universitas Islam Negeri Walisongo Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Semarang. Penulis ucapkan terima kasih pada pihak yang sudah bantu penyusunan skripsi ini, baik berbentuk nasehat, bimbingan, serta dukungan. Penulis ingin ucapkan terima kasih pada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yakni Prof. Dr. H. Nizar Ali, M.Ag., serta Wakil Rektor I, II, dan III UIN Walisongo Semarang.
2. Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yakni Dr. H. Nur Fatoni, M.Ag.,
3. Ketua Prodi SI Ekonomi Islam Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yakni Dr. Nurudin, S.E., M.M.
4. Sekretaris Prodi S1 Ekonomi Islam Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yakni Ferry Khusnul Mubarak, M.A.
5. Wali dosen saya yakni Sokhikhatul Mawadah, M.E.I. sudah bimbing serta bantu saya selama masa perkuliahan.
6. Dosen pembimbing I yakni H. Ade Yusuf Mujaddid, M.Ag. serta pembimbing II yakni Sokhikhatul Mawadah, M.E.I. sudah berikan bimbingan serta arahan secara tulus semasa penyusunan skripsi.
7. Dosen Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang tidak dapat saya sebutkan namanya satu per satu, selama perkuliahan berlangsung
8. Pihak-pihak yang tidak bisa disebut satu persatu bantu penelitian saya.

Penulis sadari skripsi ini masih jauh dari sempurna serta masih mempunyai banyak permasalahan. Masukan serta saran bersifat membangun amat kami harapkan demi penyempurnaan pekerjaan ini. Skripsi ini dimaksudkan untuk bantu penulis serta pembaca pada umumnya.

Semarang, 11 Juni 2024

Penulis

Afeniya Nurul Puspita Sari

NIM: 2005026062

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
DEKLARASI.....	v
TRANSLITERASI.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
1.4 Sistematika Penulisan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Tinjauan Pustaka.....	10
2.1.1 <i>Theory of technology Acceptance Model (TAM)</i>	10
2.1.2 Keputusan	13
2.1.3 Pengetahuan.....	18
2.1.4 Kemudahan.....	23
2.1.5 Manfaat.....	25
2.1.6 <i>Quick Response Indonesian Starndard (QRIS)</i>	28
2.2 Penelitian Terdahulu	32
2.3 Kerangka Berfikir	39

2.4 Hipotesis Penelitian	40
BAB III METODE PENELITIAN	42
3.1 Jenis Data dan Pendekatan Penelitian.....	42
3.2 Sumber Data dan Lokasi Penelitian	42
3.2.1 Data Primer.....	42
3.2.2 Data Sekunder	43
3.2.3 Lokasi penelitian	43
3.3 Populasi dan Sampel.....	43
3.3.1 Populasi	43
3.3.2 Sampel	43
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.5 Definisi Operasional Variabel.....	45
3.6 Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV ANALISI DATA DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	51
4.2 Gambaran Umum <i>Qucik Response Code Indonesian Standard (QRIS)</i>	52
4.3 Deskriptif Data Penelitian dan Karakteristik Responden	52
4.3.1 Deskriptif Data Penelitian	52
4.3.2 Karakteristik Responden	53
4.4 Uji Instrumen	55
4.4.1 Uji Validitas.....	55
4.4.2 Uji Reliabelitas	57
4.5 Uji Asumsi Klasik.....	57
4.5.1 Uji Normalitas	57

4.5.2 Uji Multikolonieritas	59
4.5.3 Uji Heterokedastisitas.....	60
4.6 Uji Regresi Linear Berganda	61
4.7 Uji Hipotesis	63
4.7.1 Uji T.....	63
4.7.2 Uji F.....	64
4.7.3 Uji R^2	65
4.8 Pembahasan Analisis Data.....	65
BAB V PENUTUP	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	80
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	95

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Posisi dan Penambahan Penggunaan QRIS Berdasarkan Provinsi Tahun 2022.....	4
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	32
Tabel 3.1 Pedoman Pemberian Skor.....	46
Tabel 3.2 Indikator Penelitian.....	47
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	54
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Status	55
Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Alamat	55
Tabel 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Penggunaan Aplikasi.....	56
Tabel 4.5 Uji Validitas	57
Tabel 4.6 Uji Reliabelitas	58
Tabel 4.7 Hasil Kolmogorov Smirnov.....	60
Tabel 4.8 Hasil Uji Multikolonieritas	61
Tabel 4.9 Hasil Uji Glesjer	63
Tabel 4.10 Hasil Uji Regresi Linear Berganda.....	64
Tabel 4.11 Hasil Uji T	66
Tabel 4.12 Hasil Uji F.....	67
Tabel 4.13 Hasil Uji R^2	68

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi sudah mempengaruhi banyak aspek kehidupan sehari-hari. Semua bidang mendapat manfaat dari kemajuan teknologi, termasuk perekonomian. Sebuah penemuan yang memfasilitasi aktivitas transaksi yang lebih cepat dan mudah lahir dari pembatasan cara pembayaran dilakukan. Hasil dari kemajuan teknologi saat ini memberikan pengaruh terhadap sistem layanan transaksi pembayaran.

Islam memberi orang kesempatan untuk menemukan solusi kreatif atas berbagai kebutuhan muamalah yang mereka miliki dalam hidup mereka. Kemajuan dan persyaratan ini harus didasarkan pada Al-Quran, Sunnah, atau pedoman umum yang mengikuti hukum Islam.¹ Hukum Islam menetapkan prinsip muamalah, yang mengatur cara individu melakukan kontrak atau transaksi terkait harta.² Konsumen dan pelaku usaha mendapatkan kemudahan dalam kemajuan dan inovasi sektor ekonomi ini. Kesederhanaan dalam memproses transaksi pembayaran nontunai merupakan salah satu cara penerapan kemajuan teknologi.

Dewan Syariah Nasional MUI No. 116/DSN/MUI/IX/2017 telah mengeluarkan fatwa uang elektronik syariah yang mengatur hukum transaksi elektronik dari sudut hukum Islam. Fatwa tersebut menyatakan bahwa uang elektronik boleh dipakai selaku metode pembayaran sesuai hukum Islam. Majelis Syariah/ Ulama Indonesia, dengan aturan yang dilaksanakan sedemikian rupa sehingga menguntungkan semua pihak. karena angkut uang dengan uang elektronik lebih nyaman dan nyaman. sehingga dari pada perlu membawa uang tunai dalam jumlah besar, konsumen cukup bawa atau memanfaatkan kartu uang elektronik (*chip*) untuk melakukan pembayaran.³

Dalam industri keuangan, prosedur transaksi dapat menggunakan giro dan uang serta alat teknis dikenal dengan istilah *financial technology* ataupun *fintech*. *Financial technology (fintech)* yakni istilah buat inovasi dalam jasa finansial, dimana teknologi

¹ Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah*, Cetakan II (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2000).

² Imam mustofa, *Fiqh Mu'amalah Kontemporer*, Edisi I (Depok: Rajawali Pers, 2019).

³ Dewan syariah and nasional Mui, "fatwa dsn mui no : 116/DSN/MUI/IX/2017 tentang uang elektronik

ialah kuncinya.⁴ Tidak dapat disangkal bahwa perkembangan fintech di Indonesia erat terkait dengan pertumbuhan pesat *e-commerce* dan kesempurnaan sistem pembayaran. Digital in-store purchases termasuk layanan pada transaksi di pasar modal serta *e-commerce*, terutama untuk perusahaan kecil dan menengah (MSME). Contoh digital financial services yang umum digunakan masyarakat termasuk *digital money*, *cellphone accounts*, *digital savings*, *online loans*, dan *digital wallets*.⁵

QRIS diperkenalkan Bank Indonesia dengan tujuan mengefektifkan instrumen transaksi pembayaran digital. QRIS merupakan salah satu jenis pembayaran dari Bank Indonesia yang memakai pendekatan kode QR yang lebih cepat, aman, dan sederhana. Tanggal peluncuran QRIS adalah 17 Agustus 2019. Standar kode QR resmi di Indonesia disebut QRIS, atau standar respon cepat Indonesia, dan diperkenalkan Bank Indonesia serta ASPI. Kode QR standar yang dipakai buat pembayaran memakai aplikasi uang elektronik berbasis server, dompet elektronik, maupun mobile banking disebut QRIS. Tujuan penggunaan kode QR dalam transaksi keuangan supaya lebih responsif terhadap kebutuhan klien, lebih cepat, dan efisien.⁶

Saat ini transaksi penggunaan dengan Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) serta penggunaan alat elektronik (*E-wallet*) sudah jadi instrumen pembayaran yang sah dibanyak negara termasuk negara Indonesia. Dalam upaya Peningkatan akses teknologi pada transaksi pembayaran digital, Bank Indonesia sudah mengeluarkan sistem pembayaran non tunai berupa dompet digital (*E-Wallet*). Dengan dompet digital, pengguna bisa simpan sejumlah uang dalam sebuah aplikasi yang bisa diakses di smartphone. Sejumlah uang (nilai moneter) disimpan secara elektronik dalam perangkat elektronik yang disimpan konsumen sebagai uang elektronik, juga dikenal sebagai produk prabayar atau nilai tersimpan.

QRIS sebagai standar Kode QR pada alat pembayaran di Indonesia yang diciptakan Bank Indonesia sebagai Gerbang Pembayaran Nasional (GPN) bekerja sama dengan Asosiasi Sitem Pembayaran Nasional (ASPI) untuk menciptakan sistem pembayaran yang handal agar semua saluran dalam dompet digital dengan membuat kode

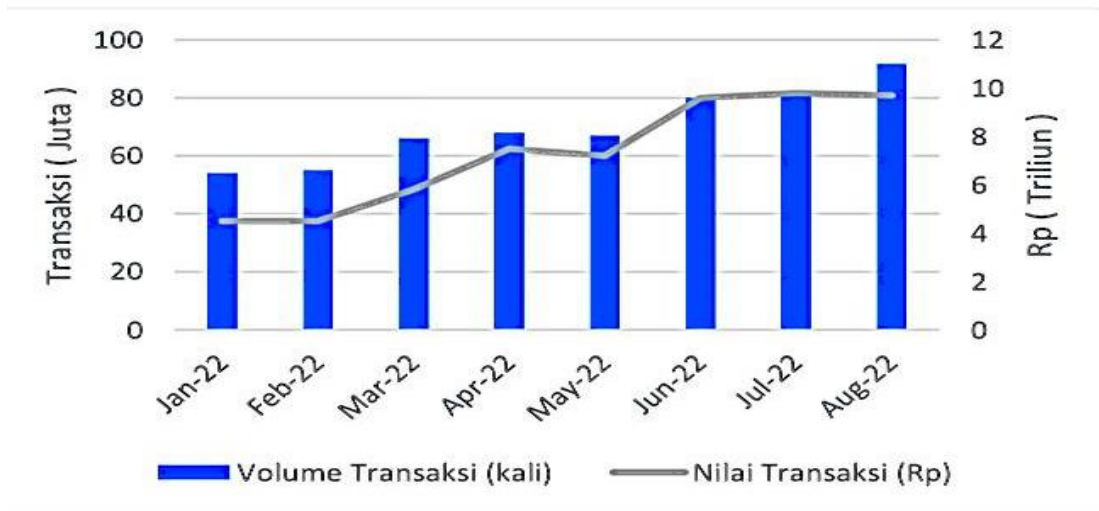
⁴ Rakhmat Dwi Pambudi, "Perkembangan Fintech Di Kalangan Mahasiswa UIN Walisongo," *Harmony* 4, no. 2 (2019): hal. 74–81, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony/article/view/36456/15100>.

⁵ Lathif Hanafir Rifqi; Ana Zahrotun Nihayah, "Faktor Penentu Sikap Penggunaan Platform Pembayaran Digital Bagi Pelaku Usaha Mikro Kecil Kreatif," *Jurnal SEKURITAS (Saham, Ekonomi, Keuangan Dan Investasi)* Vol. 6 No. (2022): 17–28, <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/SKT/article/view/22420>.

⁶ Efraim Satyadharma, Joanne Pingkan M Tangkudung, and Eva Altje Merentek, "Efektivitas Iklan Layanan Qris Melalui Instagram Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat Airmadidi," n.d., 1–10.

QR sebagai sistem pembayaran yang berkembang. Berikut adalah tabel nilai transaksi QRIS Indonesia 2021-2022.

Gambar 1.1 Volume dan Transaksi QRIS Tahun 2022⁷



Sumber : databoks.katadata.co.id

Berdasarkan gambar di atas, penggunaan QRIS di Indonesia diperkirakan naik tahun 2022. Di bulan Agustus ada 91,7 juta transaksi total Rp 9,66 triliun. Perihal ini tunjukkan meningkatnya antusiasme masyarakat dalam memanfaatkan teknologi baru. Masyarakat Dalam kehidupan setiap hari pola hidupnya tidak jauh dari tekhnologi, teknologi dapat memenuhi kebutuhan untuk belajar, berjualan, berbelanja, bertransaksi dan lain sebagainya. Hal tersebut menunjukkan bahwa masyarakat merupakan pengguna terbesar dalam melakukan pembayaran digital pada QRIS. Alasan yang mendasari masyarakat melakukan pembayaran digital adalah karena mereka mendapatkan kemudahan dalam penggunaan, membantu alokasi dana serta merasakan keamanan dan kemudahan untuk jangkauan yang lebih luas. Dalam hal ini lembaga Pemerintah Bank Indonesia memberikan dukungan penuh dalam revolusi sistem pembayaran elektronik sekaligus saat ini mereka masih harus terus mensosialisasikan dan memberikan pemahaman terkait kemudahan, manfaat penggunaan dan keunggulan transaksi non tunai menggunakan layanan QRIS.

⁷ Nurul Choirida, "Analisi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan QR Code Indonesian Standard (QRIS) Sebagai Sistem Pembayaran (Studi Kasus Generasi Z Kecamatan Ngaliyan)" (Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2023).

Berikut merupakan tabel jumlah pengguna layanan QRIS berdasarkan provinsi di wilayah Indonesia.

Tabel 1.1
Data Posisi dan Penambahan Pengguna QRIS Berdasarkan
Provinsi Tahun 2022

No	Provinsi	Mar-22	Akumulasi Penambahan	Pencapaian Target
1	DKI Jakarta	52.293	686.368	107,75%
2	Kepulauan Riau	24.208	84.319	82,67%
3	DI Yogyakarta	38.052	167.009	81,07%
4	Jawa Barat	262.655	1.934.535	71,31%
5	Banten	90.348	455.438	68,18%
6	Bali	41.675	148.823	58,36%
7	Sulawesi Utara	20.044	43.178	47,45%
8	Sulawesi Selatan	41.329	121.910	43,38%
9	Kalimantan Timur	25.634	85.434	42,72%
10	Jawa Timur	224.625	876.593	36,18%
11	Kalimantan Selatan	28.036	66.182	28,90%
12	Jawa Tengah	204.692	612.339	28,31%
13	Sumatera Barat	47.917	104.514	27,08%
14	Sumatera Selatan	37.130	141.385	26,68%
15	Gorontalo	4.919	8.504	26,58%
16	Sulawesi Tengah	10.315	20.871	26,42%
17	Kalimantan Barat	15.976	63.920	25,37%
18	Kep. Bangka Belitung	11.939	22.576	24,54%
19	Sulawesi Tenggara	12.640	20.427	24,32%
20	Kalimantan Tengah	11.609	27.380	23,40%
21	Sulawesi Barat	4.509	8.102	23,15%
22	Aceh	60.444	76.854	23,08%
23	Maluku	5.903	11.135	22,72%
24	Papua Barat	5.180	7.564	22,25%
25	Kalimantan Utara	3.761	7.222	21,88%
26	Papua	13.445	22.688	21,82%
27	Lampung	37.020	103.272	20,21%
28	Riau	29.069	70.723	19,87%

29	Jambi	22.478	48.017	19,52%
30	Sumatera Utara	12.983	187.510	19,13%
31	Bengkulu	14.373	24.921	17,93%
32	Nusa Tenggara Barat	28.767	44.051	14,68%
33	Maluku Utara	3.517	5.055	13,66%
34	Nusa Tenggara Timur	10.462	17.830	5,18%
		1.457.964	6.326.648	42,04%

Sumber: kantor perwakilan Bank Indonesia Provinsi Jambi, 2022

Bersumber tabel diatas menunjukkan bahwa Provinsi Jawa Tengah menempati peringkat ke 3 dalam pencapaian target pengguna QRIS dengan persentase 28,31% dengan tambahan pengguna pada bulan Maret sejumlah 204.692 dan akumulasi penambahan sejumlah 612.339 pengguna. Provinsi Jawa Tengah mendapat peringkat pengguna tertinggi ke 3 sesudah Jawa Barat serta Jawa Timur.

Keputusan merupakan kegiatan memilih pada suatu strategi atau tindakan untuk memenuhi tujuan tertentu. keputusan mengacu pada sensasi suka, senang, dorongan, ataupun keingintahuan yang terinternalisasi yang membuat seseorang tertarik pada subjek yang ditentukannya. Adapun faktor yang mempengaruhi keputusan seseorang memakai suatu teknologi termasuk QRIS beberapa diantaranya adalah tingkat pengetahuan seseorang terhadap sebuah produk atau jasa, seberapa kemudahan penggunaan teknologi baru untuk digunakan dan bagaimana manfaat teknologi tersebut untuk mendorong kinerja pada suatu pekerjaan. Ketiga variabel tersebut terkait model TAM yakni model perilaku yang menjelaskan terkait pendekatan penerimaan suatu teknologi informasi baru oleh pengguna dan bagaimana manfaat dalam pekerjaannya.

Menurut Notoatmodjo Pengetahuan yakni hasil persepsi manusia ataupun pemahaman individu terhadap suatu benda melalui indranya (mata, hidung, telinga, serta lain sebagainya). Pengetahuan bisa diukur lewat angket ataupun wawancara yang menanyakan mengenai isi materi yang hendak diukur dari subjek ataupun subyek penelitian⁸. Pengetahuan berpengaruh penting pada suatu keputusan dalam penggunaan suatu jasa layanan teknologi. Apabila seseorang sudah mulai menyadari akan suatu produk atau jasa dan mulai mengidentifikasi mengenai produk tersebut, maka seseorang akan cenderung menggunakan jasa teknologi tersebut berdasarkan pengetahuan yang ia miliki. Begitu

⁸ Intan Renata Silitonga and Nuryeti Nuryeti, "Profil Remaja Putri Dengan Kejadian Anemia," *Jurnal Ilmiah Kesehatan (JIKA)* 3, no. 3 (2021): 184–92, <https://doi.org/10.36590/jika.v3i3.199>.

sebaliknya bila seseorang tidak mempunyai pengetahuan akan suatu produk maka kecil kemungkinan seseorang akan menggunakan produk inovasi tersebut.⁹

Keputusan menggunakan QRIS juga dapat dipengaruhi oleh kemudahan penggunaannya. Sejauh mana seseorang menganggap penggunaan suatu teknologi itu sederhana dalam pengaplikasiannya, maka seseorang tersebut akan terus menggunakannya. Menurut Jogiyanto¹⁰ pengguna sistem ataupun teknologi yang canggih biasanya tidak akan sering menggunakannya sebab penerimaan sistem diukur dari seberapa sering suatu sistem digunakan..

Faktor keputusan penggunaan terhadap layanan penggunaan QRIS berikutnya adalah faktor manfaat. *Perceived usefulness* yakni sejauh mana seseorang berpikir penggunaan sistem informasi tertentu hendak membantunya bekerja lebih baik. Definisi ini memperjelas bahwa manfaat yakni keyakinan mengenai proses pengambilan keputusan. Sebaliknya, bila seseorang merasa sistemnya kurang bermanfaat dan sulit dipakai maka ia tidak akan menggunakannya. Bila seseorang menganggap sistem ini bermanfaat, mereka akan memanfaatkannya¹¹.

Bersumber penelitian Ahmad Fahri Syaifuddin Kurnia Rahman, mengenai analisis faktor yang mempengaruhi Minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran pada masa pandemi. Temuan penelitian ini memperjelas bahwa, meskipun faktor-faktor lain tidak tercakup pada penelitian ini berdampak sisa 54,2% minat siswa dalam menggunakan QRIS, variabel pengetahuan, manfaat, dan bahaya semuanya mempunyai pengaruh positif dan besar secara bersamaan¹².

Bersumber pada penelitian yang dilakukan oleh Musa F silaen DKK¹³ dengan judul penelitian "*Effect Analysis Of Benefit Perception, Ease Perception, Security And Risk Perception Of Merchant Interest In Using Quick Response Indonesian Standart (QRIS)*" dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel manfaat dan kemudahan

⁹ Indri Mutiara, "Pengaruh Pengetahuan Mengenai QRIS, Persepsi Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS, Dan Persepsi Resiko Keamanan QRIS Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung" (2023).

¹⁰ Retno Asri Wahyuningtyas, "Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Niat Beli Ulang Dengan Persepsi Kegunaan Sebagai Variabel Intervening (Studi Pada Pengguna Layanan Aplikasi Go-Jek Di Surabaya)," *Jurnal Ilmu Manajemen* Vol. 4 No. (2016): 1–10.

¹¹ Singgih Priambodo and Bulan Prabawani, "DAN PERSEPSI RISIKO TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN LAYANAN UANG ELEKTRONIK (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kota Semarang) Pendahuluan Kajian Teori Perilaku Konsumen," n.d.

¹² Ahmad Fahri Syaifuddin Kurnia Rahman, "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Qris Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi" 1, no. 1 (2022): 1–21.

¹³ Musa F Silaen, Sepbeariska Manurung, and Christine D Nainggolan, "Effect Analysis Of Benefit Perception , Ease Perception , Security And Risk Perception Of Merchant Interest In Using Quick Response Indonesia Standard (Qris)," n.d., 1574–81.

tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat merchant menggunakan aplikasi QRIS, Keamanan dan Resiko berpengaruh signifikan terhadap minat merchant menggunakan (QRIS)

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Suryati dan Ika Yogi mengenai pengaruh *perceived ease of use, trust*, dan keamanan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet* sebagai pembayaran non tunai. Hasil penelitian tersebut jelaskan variabel *perceived ease of use, trust* serta keamanan berdampak secara signifikan pada keputusan penggunaan *e-wallet* yakni pembayaran non tunai.¹⁴

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Wayan Mentari pada tahun 2019 dengan judul penelitian “*influence factor of customers interest on using E- Money*”¹⁵ dengan hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh hubungan antara manfaat dan kemudahan penggunaan terhadap minat menggunakan dan tidak ada pengaruh hubungan antara pengetahuan pelanggan terhadap minat konsumen dalam menggunakan *E-Money*.

Penelitian ini yakni pengembangan dari penelitian Romadhotul Inayah¹⁶ berjudul penelitian Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan dan promosi terhadap minat penggunaan uang elektronik pada masyarakat (studi kasus di wilayah Purwokerto) mendapatkan hasil penelitian yaitu Persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, serta promosi punya dampak positif serta signifikan pada minat menggunakan uang elektronik masyarakat di purwokerto. Letak perbedaan penelitian ini peneliti pada study kasus diambil oleh peneliti yaitu Masyarakat Pelanggan tempat makan Pujasera Ngaliyan dan pada variabel promosi nya peneliti menggunakan variabel pengetahuan.

Sampel pada penelitian ini adalah pelanggan tempat makan Pujasera Ngaliyan yang berusia 18 - 40 tahun. Menurut Hurlock¹⁷ Masa dewasa antara usia 18 hingga 40 tahun merupakan masa persiapan manusia untuk berperan, bertanggung jawab, dan menerima kedudukan dalam masyarakat. Ini juga merupakan masa ketika orang menyesuaikan diri dengan pola hidup, pekerjaan, dan terlibat dalam hubungan sosial

¹⁴ Suryati Suryati and Ika Yoga, “The Influence of Perceived Ease of Use, Trust and Security on Intention To Use E-Wallet,” *Journal of Management and Islamic Finance* 1, no. 2 (2021): hal. 294–308, <https://doi.org/10.22515/jmif.v1i2.4692>.

¹⁵ Ni Wayan Mentari and Dkk, “Influence Factor of Consumers Interest on Using E-Money,” *International Journal of Social Sciences and Humanities* 3, no. 2 (2019): 176–86.

¹⁶ Romadhotul Inayah, “Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kemanfaatan, Dan Promosi Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Masyarakat (Studi Kasus Di Wilayah Kota Purwokerto),” *Skripsi*, 2020, 84.

¹⁷ Alifia Fernanda Putri, “Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya,” *Indonesian Journal of School Counseling* Vol. 3 No. (2019): hal. 35-40.

yang baru. Masa ini juga masa yang tepat buat menggunakan teknologi sebab pada masa ini individu sudah mulai faham dan bisa menyaring hal positif dan negatif pada penggunaan teknologi.

Bersumber latar belakang tersebut, peneliti tertarik mengangkat tema penelitian yang berbentuk karya ilmiah skripsi berjudul **“PENGARUH PENGETAHUAN, KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN MANFAAT TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN QUICK RESPONSE INDONESIAN STANDARD (QRIS) (STUDI KASUS MASYARAKAT PELANGGAN TEMPAT MAKAN PUJASERA NGALIYAN”**

1.2 Rumusan Masalah

Bersumber latar belakang, rumusan masalah penelitian ini yakni:

1. Apakah pengetahuan *Quick Response Indonesian Standard (QRIS)* berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS di kalangan Masyarakat pelanggan tempat makan Pujasera Ngaliyan?
2. Apakah kemudahan penggunaan *Quick Response Indonesian Standard (QRIS)* berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS di kalangan Masyarakat pelanggan tempat makan Pujasera Ngaliyan?
3. Apakah manfaat penggunaan *Quick Response Indonesian Standard (QRIS)* berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS di kalangan Masyarakat pelanggan tempat makan Pujasera Ngaliyan?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan adanya penelitian ini yakni:

1. Mengetahui apakah pengetahuan QRIS berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS di kalangan Masyarakat Pelanggan tempat makan Pujasera Ngaliyan
2. Mengetahui apakah kemudahan penggunaan QRIS berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS di kalangan Masyarakat pelanggan tempat makan Pujasera Ngaliyan
3. Mengetahui apakah manfaat QRIS berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS di kalangan masyarakat pelanggan tempat makan Pujasera Ngaliyan

Manfaat penelitian terdiri dari 2 manfaat, ialah manfaat teoritis serta manfaat praktis

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian diharap bisa bermanfaat buat kalangan masyarakat dan khususnya untuk peneliti serta agar dapat menambah pengetahuan baru tentang

pengaruh pengetahuan, kemudahan dan manfaat pada sistem layanan pembayaran digital non tunai QRIS.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis yakni:

- a) Bagi Bank Indonesia diharap bisa jadi masukan ataupun solusi buat pengelolaan QRIS sehingga bisa bantu pengembangan layanan pembayaran digital QRIS. Serta untuk membantu dalam penyebaran dan perluasan pengetahuan tentang layanan pembayaran digital non tunai QRIS
- b) Bagi masyarakat dan khususnya pelanggan tempat makan Pujasera Ngaliyan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menggunakan layanan digital non tunai QRIS.

1.4 Sistematika Penulisan

Sistematika kepenulisan laporan penelitian ini memiliki 5 bab penulisan yakni:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini bahas pendahuluan yakni latar belakang masalah paparkan kerangka dasar pemikiran latarbelakangi permasalahan yang hendak diteliti. Permasalahan yang sudah dijabarkan pada latar belakang masalah dirumuskan pada rumusan masalah, maka ditetapkan tujuan serta manfaat penelitian, serta dalam bab ini jelaskan sistematika kepenulisan

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini merupakan landasan teori jelaskan masalah terkait objek penelitian lewat teori teori dari buku maupun literatur atau sumber media terkait masalah yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan metode penelitian berisi jenis, sifat, lokasi penelitian, penelusuran objek serta penelitian secara singkat pada bagian dikaji bagian dari bab ini.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini terdiri objek penelitian, Hasil penelitian serta pembahasan penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini berfungsi sebagai Kesimpulan serta mencakup saran dan temuan yang diambil dari penelitian untuk skripsi ini. Lampiran dan daftar pustaka ada di halaman terakhir.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 *Theory of technology Acceptance Model (TAM)*

1. Definisi *technology Acceptance Model (TAM)*

TAM yakni adaptasi dari *Theory of Reasoned Action* sebelumnya dikenalkan Martin Fishbein dan Icek Ajzein tahun 1980 kemudian dikembangkan pada tahun 1986 oleh Fred Davis. TRA merupakan teori perilaku yang penting dalam pahami faktor faktor yang pengaruhi perilaku manusia dalam konteks penggunaan teknologi. Tujuan awal TAM adalah untuk menggambarkan proses dimana pengguna mengadopsi teknologi informasi baru, seperti perangkat lunak atau sistem informasi manajemen. Di sisi lain, TAM juga dipakai di berbagai konteks teknologi seiring kemajuan teknologi. IoT, media sosial, serta seluler termasuk di antaranya. Sejak pertama kali diperkenalkan Fred Davis tahun 1986, TAM terus alami perkembangan serta peningkatan.

2. Konsep *Technology Acceptance Model (TAM)*

Konsep dasar TAM yakni kerangka yang dipakai buat pahami serta memprediksi adopsi teknologi oleh pengguna. Kegunaan dirasakan serta kemudahan penggunaan yakni dua karakteristik utama berdampak pada adopsi teknologi, menurut TAM. Penilaian seseorang terhadap sejauh mana teknologi dapat membantu mereka selesaikan pekerjaan ataupun menggapai tujuan dikenal sebagai manfaat yang dirasakan. *Perceived usefulness* dipengaruhi kegunaan teknologi serta keahlian tektologi buat penuhi kebutuhan pengguna. *Perceived ease of use* yakni persepsi individu tentang seberapa mudah teknologi digunakan, serta faktor-faktor yang memengaruhi kemudahan penggunaan teknologi, ketersediaan bantuan teknis, serta ketersediaan sumber daya.¹⁸

3. Keunggulan dan Kelemahan *Technology Acceptance Model (TAM)*

Saat mengembangkan dan menerapkan teknologi baru, ada sejumlah manfaat menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*, antara lain:¹⁹

¹⁸ Soetam Rizky Wicaksono, *Teori Dasar Technology Acceptance Model* (Malang: CV. Seribu Bintang, 2022), 30, file:///C:/Users/USER/Downloads/BukuTAMHasil.pdf.

¹⁹ Wicaksono, hal. 120.

a. Memperhatikan aspek psikologi pengguna

TAM memberi bobot lebih besar pada faktor psikologis pengguna daripada aspek teknisnya. Hal ini penting karena penerimaan konsumen dan penggunaan teknologi secara efektif merupakan prasyarat keberhasilannya. Hal ini dapat mengurangi penolakan pengguna terhadap teknologi baru dengan mempertimbangkan faktor psikologis seperti persepsi konsumen terhadap teknologi dan alasan mereka mengadopsinya.

b. Mengurangi resiko pengembangan serta implementasi teknologi yang gagal

TAM bisa bantu menurunkan kemungkinan kegagalan pengembangan serta penerapan teknologi. Kita dapat meminimalkan bahaya kesalahan dalam pengembangan dan pelaksanaan serta penerapan teknologi yang kurang efektif dengan memperhatikan elemen-elemen yang pengaruhi adopsi teknologi oleh pengguna.

c. Mempercepat adopsi teknologi

Pengembang teknologi serta konsumen bisa lebih memahami elemen-elemen yang mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap teknologi dengan memanfaatkan *Technology Acceptance Models* (TAM). Perihal ini bisa mempersingkat waktu yang dibutuhkan buat mengubah perilaku pengguna dan mempercepat adopsi teknologi baru.

d. Memperbaiki kualitas teknologi

TAM mempunyai potensi untuk meningkatkan standar teknis. Perubahan terhadap teknologi yang sedang dikembangkan atau dimanfaatkan dapat dilakukan agar lebih memenuhi permintaan pengguna dengan mempertimbangkan bagaimana konsumen memandang teknologi dan apa yang mereka butuhkan darinya.

Technology Acceptance Model (TAM) juga punya beberapa kelemahan, antara lain:

a. Terlalu Bersifat umum

Tidak dapat sepenuhnya menjelaskan keadaan atau keadaan tertentu. TAM mengabaikan variabel lain seperti konteks sosial dan organisasi yang dapat berdampak pada penggunaan teknologi.

b. Terlalu fokus pada persepsi pengguna

Karena TAM memberikan penekanan yang berlebihan pada cara pengguna memandang teknologi, maka TAM mengabaikan variabel lain yang mungkin

berdampak pada pengguna teknologi, seperti kemahiran teknis pengguna atau kondisi ruang kerja mereka.

c. Tidak memperhatikan faktor emosi

Elemen emosional pengguna yang mungkin mempengaruhi adopsi teknologi, seperti kepuasan atau kekhawatiran, tidak diperhitungkan oleh TAM.

d. Kurang memperhatikan faktor motivasi intrinsik

TAM kurang memberikan aspek motivasi internal kepada pengguna seperti rasa ingin tahu dan keinginan untuk belajar, meskipun variabel-variabel ini juga dapat berdampak pada teknologi.

e. Tidak memperhatikan perbedaan individu

Variasi individu di antara pengguna, seperti perbedaan dalam pendidikan atau pengalaman sebelumnya, dipertimbangkan oleh TAM karena hal tersebut dapat memengaruhi cara pengguna memandang dan memanfaatkan teknologi.

4. Model *Technology Acceptance Model* (TAM)

Persepsi kemudahan penggunaan, sikap pada penggunaan, perilaku buat terus memakai (niat menggunakan perilaku), serta kondisi merupakan lima konstruk dalam model TAM yang menentukan penerimaan TI. penerapan nyata dari sistem tersebut. Model TAM menurut Davis, Kegunaan yang dirasakan dan kemudahan penggunaan terlihat dipengaruhi langsung konsep variabel eksternal, atau pengaruh dari luar. Faktor eksternal yang berkaitan dengan fitur sistem yang bisa menarik minat pengguna teknologi informasi berdampak pada konstruk persepsi kemudahan penggunaan. Karena niat perilaku memakai konstruk sangat dipengaruhi oleh persepsi kegunaan dan kesederhanaan penggunaan. Namun selain berdampak pada aktivitas penggunaan, hal ini juga dipengaruhi oleh sikap dalam menggunakan konsep tersebut.²⁰

Model TAM merupakan hipotesis yang berpendapat bahwa perilaku seseorang ditentukan oleh cara mereka bereaksi dan memandang hal-hal tertentu. Tanggapan dan opini pengguna, misalnya, mempunyai dampak langsung pada bagaimana mereka berperilaku saat menggunakan sistem TI. Kesederhanaan dan

²⁰ Setia Ningsih, "PENGARUH PERSEPSI MANFAAT DAN PERSEPSI RISIKO TERHADAP MINAT DALAM MENGGUNAKAN LAYANAN MOBILE BANKING DI BANK SYARIAH PADA GENERASI MILENIAL (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Angkatan 2018-2020)" (Semarang: UIN Walisongo Semarang, 2021).

manfaat yang dirasakan dari suatu sistem informasi merupakan kriteria penentu dalam mengadopsi teknologi baru.

Dengan kata lain, orang-orang memakai teknologi hendak mempersepsikan positif jika mereka merasa mudah untuk menggunakannya dan bermanfaat, namun negatif jika mereka merasa tidak nyaman. Berikut beberapa teori tentang topik terkait variabel:

2.1.2 Keputusan Pengguna

1. Definisi Keputusan Pengguna

Keputusan merupakan sebuah pertimbangan antara dua opsi atau lebih. Jika seseorang ingin menggunakan suatu barang atau jasa, maka harus mempunyai pilihan alternatif. Menurut Mihadi, keputusan merupakan langkah yang diambil dalam menentukan pilihan. Menurut Ghozali I, keputusan merupakan suatu pengakhiran dari pemikiran seseorang dengan memilih dari berbagai pilihan yang ada.

Menurut Kotler dan Amstrong (2016: 177) keputusan penggunaan merupakan bagian dari perilaku konsumen yaitu studi tentang bagaimana individu, kelompok dan organisasi memilih, membeli, menggunakan dan bagaimana barang, jasa, idea tau pengalaman untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan mereka. Sedangkan menurut Alma (2013: 96) keputusan penggunaan adalah suatu keputusan konsumen yang dipengaruhi oleh ekonomi keuangan, teknologi, politik, budaya, produk, harga, lokasi, promosi, *physical evidence*, *people* dan *process*, sehingga membentuk suatu sikap pada konsumen untuk mengolah segala informasi dan mengambil kesimpulan berupa respon yang muncul pada produk apa yang akan dibeli. Dan menurut Machfeodz (2013: 44) mengemukakan bahwa keputusan penggunaan adalah suatu proses penilaian dan pemilihan dari berbagai alternatif sesuai dengan kepentingan – kepentingan tertentu dengan menetapkan suatu pilihan yang dianggap paling menguntungkan. Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa keputusan penggunaan adalah suatu proses yang dilakukan konsumen dalam melakukan penilaian dan pemilihan dari berbagai alternative yang tersedia dan memutuskan suatu pilihan yang dianggap paling menguntungkan.

Seseorang akan memutuskan untuk memilih dari sekian banyak pilihan yang sudah tersedia. Dalam proses pengambilan keputusan dikarenakan seseorang akan berusaha memenuhi kebutuhan. Ketikan seseorang diberikan pilihan antara dua

pilihan untuk memakai atau tidak memakai, mereka dapat mengambil keputusan. Orang yang memutuskan tidak ada yang tahu apa yang dia lakukan. Keputusan penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran merupakan suatu keinginan yang mendorong nasabah untuk menggunakan QRIS dalam melakukan transaksi pembelian.

2. Tingkatan Dalam Pengambilan Keputusan

Menurut Schiffman dan Kanuk (2010: 487) terdapat tiga tingkatan dalam pengambilan keputusan yaitu:

- a) Pemecahan masalah secara luas (*Extensive problem solving*)
Ketika konsumen telah ada dibentuk kriteria untuk mengevaluasi kategori produk atau merek tertentu dalam kategori tersebut atau belum mempersempit jumlah merek yang mereka akan mempertimbangkan untuk kecil, bagian dikelola ada pengambilan keputusan upaya dapat diklasifikasikan sebagai masalah yang luas pemecahannya.
- b) Pemecahan masalah terbatas (*Limited problem solving*)
Pada tingkat pemecahan masalah, konsumen sudah berdiri, kriteria dasar untuk mengevaluasi kategori produk dan berbagai merek dalam kategori tersebut.
- c) Tanggapan berdasarkan rutinitas kelakuan (*Routinized response behavior*)
Pada tingkatan ini, konsumen memiliki pengalaman dengan kategori produk dan kriteria yang dapat digunakan untuk mengevaluasi merek yang mereka pertimbangkan.

3. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan

Menurut Tjiptono (2011: 235) terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian adalah ikatan emosional yang terjalin antara konsumen dan produsen, setelah konsumen 16 menggunakan produk atau jasa maka perusahaan akan mendapati nilai tambah. Berikut ini factor-faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian menurut Tjiptono (2011:235):

a) Ekonomi Keuangan

Keadaan ekonomi seseorang adalah terdiri dari pendapatan yang dapat dibelanjakan (tingkatnya, stabilitasnya dan polanya) tabungan dan hartanya, kemampuan untuk meminjam dan sikap terhadap mengeluarkan lawan menabung.

b) Teknologi

Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia.

c) Politik

Politik adalah segala sesuatu tentang proses perumusan dan pelaksanaan kebijakan publik.

d) Budaya

Budaya merupakan faktor penentu yang paling dasar dari keinginan dan perilaku seseorang. Bila makhluk-makhluk lainnya bertindak berdasarkan naluri, maka perilaku manusia umumnya dipelajari. Dalam naluri manusia tentunya akan memutuskan membeli produk yang memiliki kualitas yang berarti faktor kualitas produk merupakan salah satu unsur dalam Faktor Kebudayaan.

e) Produk

Kombinasi antara barang dan jasa dari perusahaan yang dapat ditawarkan kepada pasar sasaran untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan tertentu yang diharapkan untuk dapat diterima dengan baik oleh pasar.

f) *Price* (Harga)

Jumlah uang atau kewajiban yang harus dibayarkan oleh konsumen untuk mendapatkan suatu produk atau jasa yang diinginkan oleh konsumen. Harga dapat menjadikan pertimbangan bagi konsumen untuk membeli suatu produk atau layanan.

g) *Place* (Tempat)

Meliputi kegiatan perusahaan yang membuat produk yang tersedia dan dapat dijangkau konsumen.

h) *Promotion* (Promosi)

Kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan untuk mengkomunikasikan manfaat produk, membujuk konsumen dengan berbagai cara agar konsumen tertarik untuk membelinya dan dapat loyal terhadap produk yang telah dipasarkan.

i) *Physical evidence*

Physical evidence atau bukti fisik merupakan suatu hal yang mempengaruhi kepuasan konsumen untuk membeli dan menggunakan barang atau jasa yang ditawarkan.

j) *People*

People adalah orang yang memainkan peranan dalam memberikan pelayanan, termasuk orang-orang yang berinteraksi langsung dengan pelanggan.

k) *Process*

Proses adalah metode, prosedur ataupun urutan kegiatan aktivitas yang saling terkait dalam rangka menyampaikan layanan atau jasa kepada pelanggannya.

4. Indikator Keputusan Penggunaan

Indikator Keputusan Penggunaan Menurut Kotler dan Keller (2012) dalam (Genady, 2018) indikator keputusan penggunaan sebagai berikut:

a) Pengenalan masalah atau kebutuhan

Setelah pengguna atau konsumen dapat memahami masalah atau kebutuhan, proses pemecahan masalah dapat dimulai. Rangsangan internal atau eksternal dapat menjadi sumber dari kebutuhan tersebut. Penjual atau merchant perlu observasi keadaan atau yang dibutuhkan oleh konsumen. Sehingga merchant dapat merancang strategi sehingga dapat mempengaruhi minat konsumen.

b) Pencarian informasi

Seorang pengguna atau konsumen yang membutuhkan sesuatu akan mencari informasi tentang kebutuhan spesifik mereka. Setelah melakukan pencarian informasi, konsumen dapat mempelajari berbagai merk-merk dan fiturnya. Perusahaan juga perlu melakukan identifikasi dalam pilihan konsumen, sehingga dapat membuat strategi supaya menarik keputusan konsumen.

c) Evaluasi alternatif

Pola pikir seseorang membantu menginformasikan proses evaluasi. Pertama, seseorang mencoba untuk memenuhi keinginan, Kedua, seseorang mengetahui manfaat produk. Ketiga, seseorang menilai produk sebagai sekumpulan manfaat yang berbeda dan memberikan manfaat untuk memenuhi kebutuhan seseorang.

d) Keputusan penggunaan

Dalam proses evaluasi alternatif, setiap orang akan menentukan preferensi atau daftar pilihan mereka tentang setiap merek-merek yang masuk

dalam daftar pilihan tersebut. Setiap individu mungkin terinspirasi untuk menggunakan merek tertentu. Seseorang dapat mengambil keputusan atau menggunakan suatu merek.

e) Perilaku pasca penggunaan

Setelah menentukan keputusan penggunaan, seseorang akan memperhatikan fitur-fitur atau manfaat yang diterima terhadap informasi untuk mendukung keputusannya. Informasi mengenai produk akan memperkuat keputusan seseorang dalam menggunakan atau tidak menggunakan lagi.

5. Keputusan Penggunaan Menurut Perspektif Islam

Menurut pandangan Islam, ketika berbicara tentang pengambilan keputusan tidaklah semata-mata hanya berpatokan kepada perkembangan diri sisi material suatu organisasi saja. Namjун harus mampu melihat sisi yang lainnya, seperti yang diajarkan Islam tentang *hablumminallah* (hubungan baik dengan Allah), *hablumminannas* (hubungan baik dengan manusia), dan *hablumminal-alam* (hubungan baik dengan alam). Keterlibatan dalam proses apapun Allah SWT melarang umatnya dalam kerugian, seperti halnya dalam aktifitas pembelian dan lainnya. Manusia harus bisa membedakan antara kebutuhan dengan keinginan, antara yang baik dengan yang buruk.²¹

Pengambilan keputusan yang dilakukan oleh manusia untuk pembelian suatu produk atau jasa diawali adanya kesadaran pada diri sendiri atas pemenuhan kebutuhan dan keinginannya. Dalam Islam melakukan keputusan pembelian produk diwajibkan untuk produk yang sudah terjamin halal dan tayyiban (baik, suci dan bersih) dari segi pengolahannya harus baik serta aman untuk dikonsumsi atau aman untuk digunakan.

Dalam Al-Quran Surat Al-Qalam ayat 36, Allah SWT berfirman:

مَا لَكُمْ كَيْفَ تَحْكُمُونَ

Artinya “Atau adakah kamu (berbuat demikian): bagaimanakah kamu mengambil keputusan?” (Q. S. Al-Qalam : 36)

Selain ayat di atas Allah SWT berfirman dalam Surat Al-Baqarah ayat 213:

²¹ Rismanto, “Pengaruh Harga dan Kualitas Pelayanan Terhadap Keputusan Pembelian Hijab Pada CV. Rabbani Asysa Kota Bengkulu” Skripsi IAIN Bengkulu, 2016.

كَانَ النَّاسُ أُمَّةً وَاحِدَةً فَبَعَثَ اللَّهُ النَّبِيِّينَ مُبَشِّرِينَ وَمُنذِرِينَ وَأَنْزَلَ
 مَعَهُمُ الْكِتَابَ بِالْحَقِّ لِيُحْكُمَ بَيْنَ النَّاسِ فِي مَا اخْتَلَفُوا فِيهِ ۗ وَمَا
 اخْتَلَفَ فِيهِ إِلَّا الَّذِينَ أُوتُوهُ مِنْ بَعْدِ مَا جَاءَتْهُمْ الْبَيِّنَاتُ بَغْيًا بَيْنَهُمْ ۗ
 فَهَدَى اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا لِمَا اخْتَلَفُوا فِيهِ مِنَ الْحَقِّ بِإِذْنِهِ ۗ وَاللَّهُ يَهْدِي
 مَنْ يَشَاءُ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

Artinya: “Manusia itu adalah umat yang satu. (setelah timbul perselisihan), maka Allah mengutus para nabi, sebagai pemberi peringatan, dan Allah menurunkan bersama mereka Kitab yang benar, untuk memberi keputusan di antara manusia tentang perkara yang mereka perselisihkan. Tidaklah berselisih tentang Kitab itu melainkan orang yang telah didatangkan kepada mereka Kitab, yaitu setelah datang kepada mereka keterangan-keterangan yang nyata, karena dengki antara mereka sendiri. Maka Allah memberi petunjuk orang-orang yang beriman kepada kebenaran tentang hal yang mereka perselisihkannya itu dengan kehendak-Nya. Dan Allah selalu memberi petunjuk orang yang dikehendaki-Nya kepada jalan yang lurus.” (Q. S. Al-Baqarah : 213)

2.1.3 Pengetahuan

1. Definisi Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo Pengetahuan yakni hasil persepsi manusia ataupun pemahaman individu terhadap suatu benda lewat inderanya (mata, hidung, telinga, serta lain sebagainya). Pengetahuan bisa diukur lewat angket ataupun wawancara yang menanyakan terkait isi materi yang hendak diukur dari subjek ataupun subyek penelitian.²²

Karl Pearson 1857-1936 rumuskan: “*Science is the complete and consistent description of the facts of experience in the simplest possible terms*” (Ilmu pengetahuan ialah lukisan ataupun keterangan lengkap serta konsisten mengenai fakta pengalaman dengan istilah sesederhana ataupun sesedikit mungkin). Sedangkan Endang Saefuddin Anshori ilmu pengetahuan yakni usaha pemahaman manusia, dirangkai menjadi suatu sistem tunggal terkait realitas, struktur, unsur-unsur, serta hukum-hukum mengenai subyek yang dipelajari (alam, manusia, dan agama), sehingga daya pikir yang didukung oleh penginderaan dapat diperluas, dan kebenarannya diverifikasi secara empiris melalui studi dan eksperimen.²³

²² Intan Renata Silitonga and Nuryeti Nuryeti, “Profil Remaja Putri Dengan Kejadian Anemia,” *Jurnal Ilmiah Kesehatan (JIKA)* 3, no. 3 (2021): hal. 184–92, <https://doi.org/10.36590/jika.v3i3.199>.

²³ Izzatur Rusuli, Dan Zakiul, and Fuady M Daud, “Ilmu Pengetahuan Dari John Locke Ke Al-Attas,” *Aceh: Jurnal Pencerahan* 9, no. 1 (2015): hal. 12–22.

Menurut Bagus, Pengetahuan punya beberapa pengertian yakni:²⁴

- a) Gambaran umum tentang apa pun.
- b) Gambaran tentang sesuatu berdasarkan pengetahuan langsung.
- c) Pemahaman yang jelas tentang apa yang dianggap sebagai fakta akurat atau pengetahuan terkini.

Karakteristik pengguna, yaitu pengetahuan dan daya cipta mengenai teknologi pembayaran seluler, merupakan salah satu variabel dalam TAM yang dapat mempengaruhi adopsi layanan pembayaran seluler. Saat memutuskan akan menggunakan suatu produk, kesadaran konsumen terhadap produk tersebut menjadi salah satu faktor yang akan diperhitungkan.

2. Tingkatan Pengetahuan

Pengetahuan produk sangat penting karena dapat mempengaruhi pilihan individu tentang cara menggunakan suatu produk. Jika seseorang memiliki pengetahuan tentang produk tersebut, mereka akan berperilaku lebih hati-hati. Oleh sebab itu, pengetahuan menjadi sangat penting dan mempengaruhi diterima atau tidaknya penggunaan suatu teknologi.

Menurut Notoadmodjo Ada 6 tingkatan pengetahuan domain kognitif:

a) Tahu (*know*)

Ingat kembali informasi tertentu dari seluruh materi yang telah dipelajari sebelumnya ataupun dari rangsangan diterima termasuk tingkat pengetahuan ini, yang digambarkan sebagai mengingat kembali isi yang telah diperiksa sebelumnya.²⁵

b) Memahami (*comprehension*)

Kemampuan mendeskripsikan dan menginterpretasikan secara akurat item-item yang diketahui merupakan definisi dari pemahaman.²⁶

²⁴ Kris H. Timotius, *Pengantar Metodologi Penelitian (Pendekatan Manajemen Pengetahuan Untuk Perkembangan Pengetahuan)*, ed. Putri Christian (Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2017), hal. 23., https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=yVJLDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Kris+H.Timotius&ots=cpD_XTZqly&sig=ZPCjOrHILuyzVE88f6qf1DJoJtM&redir_esc=y#v=onepage&q=Kris+H.Timotius&f=false.

²⁵ Nurdin Nurdin and Khaeruddin Yusuf, "Knowledge Management Lifecycle in Islamic Bank : The Case of Syariah Banks in Indonesia Knowledge Management Lifecycle in Islamic Bank : The Case of Syariah Banks in Indonesia Nurdin Nurdin * Khaeruddin Yusuf," *International Journal of Knowledge Management Studies* Vol. 11, N, no. January 2020 (2020), <https://doi.org/10.1504/IJKMS.2020.105073>.

²⁶ By Marzuki Marzuki, "The Influence Halal Product," *International Journal of Innovation, Creativity and Change* 13, no. 1 (2020): 171–92.

c) Aplikasi (*application*)

Penerapan adalah kemampuan untuk menggunakan pengetahuan yang diperoleh dari belajar dalam keadaan dunia nyata (aktual).

d) Analisis (*analysis*)

Analisis adalah keahlian memecah sesuatu menjadi bagian-bagian komponennya sambil mempertahankan struktur dan hubungan di antara mereka.

e) Sintesis (*synthesis*)

Keahlian menciptakan formulasi baru dari formulasi yang telah ada sebelumnya disebut sintesis.

f) Evaluasi (*evaluation*)

Penilaian ini terkait kapasitas buat mengevaluasi ataupun mempertahankan suatu zat atau barang. Evaluasi ini bersumber kriteria yang telah ada sebelumnya ataupun didasarkan kriteria yang ditetapkan sendiri.²⁷

3. Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Budiman dan Riyanto 2013 dalam Suryani 2021,²⁸ faktor-faktor pengaruh pengetahuan yakni:

a) Pendidikan

Pendidikan dan pengetahuan sangat erat hubungannya, harapannya adalah seseorang yang mempunyai gelar lebih tinggi akan lebih berpengetahuan. Namun perlu dicatat bahwa seseorang dengan pendidikan rendah tidak selalu kekurangan informasi. Pendidikan nonformal tidak menjamin bertambahnya pengetahuan. Ada dua komponen pengetahuan individu tentang suatu objek: komponen positif serta negatif. Pada akhirnya, kedua faktor inilah yang tentukan bagaimana perasaan seseorang terhadap suatu objek tertentu.

b) Informasi/ Media Massa

Pengetahuan yang didapat dari sumber pendidikan resmi dan informal mungkin mempengaruhi perubahan atau memperluas pengetahuan dalam waktu dekat. Seiring berkembangnya teknologi, semakin banyak media massa

²⁷ Kurniati, K., Nurdin, N., & Nurasmawati, N. (2020). *Improving Students' Cognitive and Affective Domains Students through Fostering Teacher Development International Journal of Contemporary Islamic Education*, 2(2), 56-70.

²⁸ Kartika Dwi Mulyaningsih, "Hubungan Antara Tingkat Pengetahuan Terhadap Motivasi Berhenti Merokok" (2018).

yang dapat diakses, sehingga berdampak pada pengetahuan masyarakat mengenai konsep-konsep baru.

c) Sosial, budaya, serta ekonomi

Adat istiadat serta kebiasaan yang diikuti individu tanpa mempertimbangkan moralitas tindakannya. Dengan cara ini, meskipun mereka tidak melakukannya, seseorang akan belajar lebih banyak. Status sosio-ekonomi seseorang akan mempengaruhi pengetahuannya karena hal ini akan tentukan apakah fasilitas yang dibutuhkan buat melakukan kegiatan tertentu tersedia atau tidak.

d) Lingkungan

Lingkungan yakni sesuatu yang ada di sekitar seseorang, termasuk lingkungan sosial, biologis, dan fisiknya. Orang-orang yang berada dalam suatu lingkungan mempunyai pengaruh terhadap bagaimana pengetahuan masuk ke dalam tubuhnya. Hal ini terjadi sebagai akibat dari kontak timbal balik, baik ada maupun tidak, yang mana setiap orang akan bereaksi dengan pengetahuan.

e) Pengalaman

Pengetahuan dan keterampilan profesional dikembangkan melalui pengalaman belajar di tempat kerja, dan pengalaman belajar di tempat kerja juga dapat menumbuhkan berkembangnya kemampuan pengambilan keputusan yang merupakan wujud penalaran terpadu berdasarkan pertimbangan etis dan ilmiah terhadap permasalahan aktual terkait pekerjaan.

f) Usia

Kemampuan kognitif dan pemahaman dipengaruhi oleh usia. Pemahaman dan proses berpikir akan semakin dalam seiring bertambahnya usia, meningkatkan kualitas pengetahuan yang diperoleh.

6. Indikator Tingkat Pengetahuan

Menurut teori *Technology Acceptance Model* (TAM) oleh Davis²⁹. *Perceived utility* merupakan teknologi yang mempengaruhi keputusan menggunakan suatu produk teknologi, menurut konstruk TAM. Seseorang akan menyadari keunggulan yang ditawarkan suatu produk teknologi jika memiliki pengetahuan produk yang tinggi atau memadai. Keputusan seseorang memakai

²⁹ Fred D Davis and Fred Davis, "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology" 13, no. September 1989 (2015): 3 hal. 19–40, <https://doi.org/10.2307/249008>.

suatu produk teknologi meningkat seiring dengan tingkat pemahamannya pada produk tersebut. Berikut indikator pengetahuan yang dipakai pada penelitian ini:

a. Pengetahuan atribut produk.

Menurut Gitosudarmo³⁰ Atribut produk yakni elemen fitur produk yang menjamin produk dapat memuaskan permintaan dan preferensi pelanggan. Unsur dari atribut produk yakni mengetahui kualitas, fitur, gaya, dan merek pada produk

b. Pengetahuan cara penggunaan.

Mampu mengetahui tentang cara penggunaan produk layanan teknologi QRIS.

c. Pengetahuan manfaat produk.

Mampu mengetahui manfaat pada produk layanan teknologi QRIS

d. Pengetahuan nilai kepuasan yang diberikan.

Mampu mengetahui tentang nilai kepuasan yang dirasakan pada penggunaan layanan teknologi QRIS.

7. Pengetahuan menurut perspektif islam

Dalam Islam, ilmu dipandang sebagai prasyarat keberhasilan manusia di dunia dan memudahkan perolehan ilmu selanjutnya. Islam memandang ilmu pengetahuan sebagai sarana untuk melaksanakan tanggung jawab manusia sebagai makhluk berakal yang diciptakan Allah SWT. Allah SWT tinggikan derajat orang-orang mempunyai pengetahuan/ cari ilmu sebab ridha-Nya. Sesuai Firman Allah di Alquran Surah Al Mujadalah Ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ ائْتَسِرُوا فَاتَسَرُّوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: *Hai orang-orang beriman bila dikatakan padamu: "Berlapang-lapanglah pada majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah beri kelapangan untukmu. Dan bila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan tinggikan orang-orang yang beriman di antaramu serta orang-orang yang*

³⁰ Amanah Ady Purnami, "PENGARUH VARIABEL ATRIBUT PRODUK TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PRODUK SMOOTHIES (STUDI PADA KONSUMEN SMOOTHIES DI KOTA MALANG)," *Analisis Nilai Moral Dalam Cerita Pendek Pada Majalah Bobo Edisi Januari Sampai Desember 2015, 2016, 2016.*

diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Allah Maha ketahu apa yang kamu kerjakan.

2.1.4 Kemudahan

1. Definisi Kemudahan

Menurut wibisono istilah "kemudahan penggunaan" mengacu pada persepsi seseorang terhadap pemahaman dan kegunaan suatu teknologi.³¹ Ritmaya memberikan penjelasan bahwa persepsi seseorang pada kemudahan penggunaan suatu teknologi menentukan seberapa nyaman teknologi tersebut.³² Menurut Davis, *perceived ease of use* mengacu seberapa besar orang percaya teknologi komputer bisa dimengerti dan ramah pengguna. Mudah digunakan dan tidak melibatkan banyak pekerjaan, memungkinkan setiap pengguna memiliki akses ke apa yang mereka butuhkan.³³

Orang yang menganggap suatu sistem atau teknologi mudah digunakan cenderung merasa bahwa sistem atau teknologi tersebut mudah dipahami, sehingga dapat menghemat waktu dan tenaga saat mempelajarinya. Kegunaan akan mempengaruhi niat berperilaku. Niat berperilaku yakni seberapa besar niat seseorang buat lakukan tindakan tertentu yakni memakai sistem informasi. Niat berperilaku penentu langsung penggunaan teknologi maupun calon penggunanya, diperlukan sebuah penggunaan sebenarnya terjadi. Kebutuhan seseorang terhadap *e-wallet* membentuk perilaku berupa penggunaan aktual suatu aplikasi, sehingga terbentuk minat yang kuat untuk menggunakan aplikasi *e-wallet* dikemudian hari dan penggunaan berulang pada transaksi berikutnya.³⁴

2. Faktor Kemudahan Penggunaan Teknologi

Faktor-faktor pengaruhi kemudahan penggunaan memakai teknologi yakni:

- a. Berkonsentrasi hanya pada teknologi. Pertimbangkan pengalaman pengguna dengan teknologi terkait. Pendapat pengguna terhadap teknologi baru akan

³¹ Arief Wibowo and Universitas Budi Luhur, "Kajian Tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)," no. April 2008 (2017).

³² Chitra Laksmi Rithmaya, "Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Sikap, Risiko Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Ulang Nasabah Bank Bca Dalam Menggunakan Ininternet Banking," *JOURNAL of RESEARCH in ECONOMICS and MANAGEMENT (Jurnal Riset Ekonomi Dan Manajemen)*, 2016, 160–77.

³³ Hariyanti Rohmah and Zuhdan Ady Fataron, "Effect Analysis of Trust , Ease , Information Quality , Halal Product on Online Purchase Decision of 2016-2018 Batch Students of Islamic Economics Study Program in UIN Walisongo at Shopee Marketplace," *Journal of Digital Marketing And Halal Industry* 4810 (2020): 1–19.

³⁴ Mukti kemaruwauna and didit darmawan, ' *perceived ease of use contribution to behavioral intention in digital payment*' *journal of science, technology ang society (SICO)* 1 (2015) 1-4

<<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jrmsi/article/view/541/468>>

dipengaruhi oleh pengalaman positif mereka dengan teknologi serupa, dan sebaliknya.

- b. Reputasi yang didapat pengguna di dunia teknologi. Reputasi yang positif hendak meningkatkan kepercayaan konsumen pada kemudahan penggunaan teknologi, begitu pula sebaliknya.
- c. Kehadiran sistem pendukung yang bisa dipercaya. Sistem pendukung yang bisa diandalkan berdampak pada kepercayaan pengguna terhadap kemudahan penggunaan teknologi. Ketika sistem pendukung yang dapat diandalkan tersedia ketika ada tantangan dalam penggunaan teknologi, misalnya, opini pengguna akan terpengaruh secara positif.

3. Indikator kemudahan

Davis kemukakan indikator Persepsi kemudahan penggunaan terdiri empat indikator yaitu³⁵:

- a. Mudah untuk dipelajari (*easy to learn*)
Suatu keadaan di mana pelaku individu atau perusahaan berpikir mereka dapat menggunakan sistem baru dengan cepat dan mudah.
- b. Mudah untuk digunakan (*easy to use*)
Suatu keadaan di mana seorang pelaku individu atau korporasi mempunyai keyakinan terhadap kegunaan sistem baru.
- c. Jelas dan mudah dimengerti (*clear and understandable*)
Suatu keadaan di mana seorang pelaku individu atau perusahaan menganggap suatu sistem baru mudah digunakan dan dipahami.
- d. (Fleksibel) *Flexible*
- e. Dapat dikontrol (*controllable*)

4. Kemudahan dalam perspektif Islam

Menurut Islam kemudahan yakni salah satu prinsip Islam paling penting. Allah SWT memberikan karunia kemudahan kepada manusia agar mereka tetap khusyuk dan tekun dalam menjalankan ibadahnya, meski di masa sulit sekalipun.³⁶

³⁵ Lina Noersanti Nopy Ernawati, "Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Pada Aplikasi OVO," *Jurnal Manajemen STEI* 03, no. 02 (2020): hal 27–37, <https://doi.org/10.58344/jii.v1i6.90>.

³⁶ Ismail,Ilyas, Inilah prinsip kemudahan dalam islam ditinjau pada 19 Oktober 2023

Seperti tertuang pada firman Allah di Q.S Al-Baqarah ayat 185:

شَهْرُ رَمَضَانَ الَّذِي أُنزِلَ فِيهِ الْقُرْآنُ هُدًى لِّلنَّاسِ وَبَيِّنَاتٍ
مِّنَ الْهُدَىٰ وَالْفُرْقَانِ ۚ فَمَنْ شَهِدَ مِنْكُمُ الشَّهْرَ فَلْيَصُمْهُ ۗ
وَمَنْ كَانَ مَرِيضًا أَوْ عَلَىٰ سَفَرٍ فَعِدَّةٌ مِّنْ أَيَّامٍ أُخَرَ ۗ يُرِيدُ اللَّهُ
بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ وَلِتُكْمِلُوا الْعِدَّةَ وَلِتُكَبِّرُوا
اللَّهَ عَلَىٰ مَا هَدَاكُم وَلَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: “(Beberapa hari yang ditentukan itu ialah) bulan Ramadhan, bulan yang di dalamnya diturunkan (permulaan) Al Quran sebagai petunjuk bagi manusia dan penjelasan-penjelasan mengenai petunjuk itu dan pembeda (antara yang hak dan yang bathil). Karena itu, barangsiapa di antara kamu hadir (di negeri tempat tinggalnya) di bulan itu, maka hendaklah ia berpuasa pada bulan itu, dan barangsiapa sakit atau dalam perjalanan (lalu ia berbuka), maka (wajiblah baginya berpuasa), sebanyak hari yang ditinggalkannya itu, pada hari-hari yang lain. Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu. Dan hendaklah kamu mencukupkan bilangannya dan hendaklah kamu mengagungkan Allah atas petunjuk-Nya yang diberikan kepadamu, supaya kamu bersyukur.” (Q. S. Al-Baqarah : 185)

Ayat di atas jelaskan tidak dianjurkan bagi manusia untuk menyulitkan diri sendiri atau orang lain, dan sebaliknya hendaknya dimudahkan segala perbuatan dan urusannya. Hal ini menunjukkan bagaimana layanan QRIS bisa memudahkan masyarakat dalam bertransaksi dan melakukan pembayaran.

2.1.5 Manfaat

1. Definisi Manfaat

Davis mendefinisikan *perceived usefullnes* sebagai keyakinan manfaat, atau sejauh mana orang berpikir bahwa penggunaan teknologi atau sistem dapat meningkatkan produktivitas di tempat kerja. Sejalan mana seseorang berpikir memakai sistem informasi tertentu hendak tingkatkan kinerjanya dikenal sebagai manfaat. Definisi ini memperjelas bahwa manfaat yakni keyakinan terkait proses pengambilan keputusan. Sebaliknya, bila seseorang merasa sistemnya kurang bermanfaat dan sulit dipakai, maka ia tidak akan memakainya. Jika seseorang menganggap sistem ini bermanfaat, mereka akan memanfaatkannya.³⁷

³⁷ Priambodo and Prabawani, “DAN PERSEPSI RISIKO TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN LAYANAN UANG ELEKTRONIK (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kota Semarang) Pendahuluan Kajian Teori Perilaku Konsumen.”

2. Faktor-faktor Manfaat

Faktor yang mempengaruhi manfaat diantaranya:

- a) Penggunaan teknologi bisa meningkatkan produktivitas pengguna.
- b) Penggunaan teknologi bisa meningkatkan kinerja pengguna.
- c) Penggunaan teknologi bisa meningkatkan efisiensi proses dilaksanakan pengguna.

Dari definisi bisa kita artikan atau dimengerti manfaat suatu ukuran yang mana pengguna sistem teknologi percaya akan manfaatnya buat penggunaannya. Sebaliknya apabila pengguna suatu sistem teknologi kurang mempercayai manfaatnya maka pengguna enggan akan menggunakannya.

3. Indikator manfaat

Adapun indikator yang dipakai buat ukur Manfaat menurut Davis yaitu³⁸:

- a) Mempercepat transaksi pembayaran

Penggunaan teknologi bisa meningkatkan produktivitas, yang akan meningkatkan kinerja individu di tempat kerja dan tingkat produktivitas mereka.

- b) Mempermudah transaksi pembayaran

Teknologi membuat tugas manusia menjadi lebih mudah. Teknologi membantu menghemat waktu dan mempercepat tugas.

- c) Merasakan keseluruhan manfaat teknologi

Aktivitas masyarakat sehari-hari dapat didukung dengan pemanfaatan teknologi. Penggunaan teknologi lebih banyak berikan dampak positif dibanding dampak negatif dalam hal peningkatan kerja dan aktivitas.

- d) Memberikan rasa aman saat sedang lakukan transaksi pembayaran

Penggunaan pembayaran melalui QRIS dapat mengantisipasi terhadap kepalsuan uang dan pencurian uang.

- e) Meningkatkan efisiensi dalam melakukan transaksi pembayaran

Memakai layanan teknologi pembayaran digital QRIS dipercaya dapat meningkatkan efisiensi waktu dalam proses transaksi pembayaran, karena tidak membutuhkan waktu lama karena nominal yang dibayarkan sesuai dengan pembayaran.

³⁸ Nopy Ernawati, "Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Pada Aplikasi OVO."

4. Manfaat Menurut perspektif islam

Dari sudut pandang Islam, keutamaan harus tertanam dalam diri setiap muslim. Sudah jadi kewajiban tiap umat Islam senantiasa berusaha memberi manfaat bagi makhluk hidup lainnya. Keuntungan-keuntungan ini pada akhirnya akan kembali menguntungkan kita.³⁹ Mengenai manfaat yang dirasakan konsumen dalam memanfaatkan sistem teknologi QRIS, terdapat banyak manfaat dan penerapannya. Salah satu kelebihanannya adalah dapat mempercepat tugas pengguna sehingga memungkinkan penghematan waktu yang lebih besar. Karena pengguna QRIS memiliki akses terhadap sistem teknis yang efisien, mereka dapat menggunakannya dengan lebih mudah untuk mencapai tujuan mereka. Hal ini mengurangi kemungkinan kesalahan dan meningkatkan produktivitas karena waktu yang digunakan lebih berkualitas.

Seperti tertuang firman Allah di Q.S At Taubah ayat 19-20 :

أَجَعَلْتُمْ سِقَايَةَ الْحَاجِّ وَعِمَارَةَ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ كَمَنْ أَمَنَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ
وَجَاهَدَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ لَا يَسْتَوُونَ عِنْدَ اللَّهِ وَاللَّهُ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الظَّالِمِينَ
الَّذِينَ آمَنُوا وَهَاجَرُوا وَجَاهَدُوا فِي سَبِيلِ اللَّهِ بِأَمْوَالِهِمْ وَأَنْفُسِهِمْ أَعْظَمُ
دَرَجَةً عِنْدَ اللَّهِ وَأُولَئِكَ هُمُ الْفَائِزُونَ

Artinya : “Apakah (orang-orang) beri minuman pada orang mengerjakan haji serta urus masjidil haram, kamu samakan dengan orang beriman pada Allah serta hari kemudian serta berjihad di jalan Allah ?Mereka tidak sama disisi Allah, Allah tidak berikan petunjuk pada orang-orang dzalim. Orang-Orang yang beriman, berhijrah serta berjihad dijalan Allah, dengan harta serta jiwa mereka, yakni lebih tinggi derajatnya disisi Allah. Mereka itulah orang-orang yang peroleh kemenangan.” (Q.S At Taubah 19-20)

Seperti halnya dijelaskan dalam hadis yakni :

”Dan sebaik-baiknya manusia ialah yang paling bermanfaat buat manusia lainnya”

Penjelasan ayat serta hadis di atas mengisyaratkan bahwa teknologi atau layanan sistem QRIS harus mampu memberikan banyak manfaat dan kemudahan bagi masyarakat. Ayat ini semakin tunjukkan Islam yakni agama yang sederhana serta tidak memberikan banyak kesulitan bagi pemeluknya.

³⁹ Kanwil, Kementrian Agama Provinsi Jawa Barat “Sebaik-baiknya Manusia”, <https://jabar.kemenag.go.id/>, ditinjau pada tanggal 5 Januari 2024, 20.05.

2.1.6 Quick Response Indonesian Standart (QRIS)

1. Definisi *Quick Response Indonesian Standart (QRIS)*

QRIS yakni jenis pembayaran dari Bank Indonesia memakai pendekatan kode QR yang lebih cepat, aman, dan sederhana. Karena belum adanya standarisasi penggunaan kode QR, aplikasi pembayaran hanya sebatas lakukan transaksi dengan merchant yang punyai rekening dari PJSP yang sama sebelum berdirinya QRIS. Namun kini setelah standar QRIS diperbarui, semua aplikasi PJSP bisa lakukan pembayaran dengan kode QRIS serupa.⁴⁰

QRIS yakni standar kode QR nasional diperkenalkan Bank Indonesia dan ASPI tanggal 17 Agustus 2019, serta resmi berlaku sejak tanggal 1 Januari 2020. Standar tersebut dimaksudkan mempermudah pembayaran kode QR di seluruh dunia. Indonesia. Dengan tema **UNGGUL**, ialah **Universal**, **Gampang**, **Untung** serta **Langsung**. Tujuan QRIS yakni buat percepat inklusi keuangan di Indonesia serta meningkatkan efisiensi transaksi pembayaran, sehingga memungkinkan UMKM untuk berkembang dan pada akhirnya memacu pertumbuhan ekonomi.

Sesuai Bank Indonesia, tema **UNGGUL** mempunyai konotasi sebagai berikut:

- a) Universal, yakni inklusif, cocok untuk pembayaran domestik dan internasional, dan berlaku untuk semua lapisan masyarakat
- b) Gampang, yakni transaksi bisa diselesaikan cepat serta aman hanya dari genggam ponsel.
- c) Untung, ialah transaksi QRIS bermanfaat bagi pembeli serta penjual sebab diselesaikan dengan cepat dan mudah memakai satu kode QR yang bisa dipindai aplikasi pembayaran ponsel pintar atau dompet digital apa pun.
- d) Langsung, ialah transaksi QRIS terjadi secara instan sebab prosedurnya cepat serta lancar sehingga memudahkan kelancaran sistem pembayaran.⁴¹

2. Tujuan *Quick Response Indonesian Standart (QRIS)*

Dengan diluncurkannya QRIS, Bank Indonesia berharap bisa melakukan inovasi dan mengefektifkan transaksi keuangan digital elektronik. Transaksi yang tadinya dilakukan secara manual atau tunai, kini akan diperbarui menggunakan dompet digital di ponsel pengguna. Dompet elektronik, mobile banking, serta aplikasi uang elektronik berbasis server semuanya bisa dipakai buat melakukan

⁴⁰ Quick Response Code Indonesian Standard, www.bi.go.id, diakses pada tanggal 13 oktober 2023

⁴¹ S riekaningasih, QRIS dan Era Baru Transaksi Pembayaran 4.0, hal. 5.

pembayaran dengan QRIS. Meskipun pelanggan menggunakan beberapa instrumen pembayaran, QRIS memungkinkan semua transaksi pembayaran diaktifkan oleh satu kode QR, QRIS. Hal ini memungkinkan setiap aplikasi dari setiap penerbit alat pembayaran bisa memindai serta baca standar QRIS yang dipakai untuk melakukan pembayaran QR Code di toko, vendor, stand makanan, tempat parkir, dan untuk donasi barcode pra-cetak.

3. Jenis dan mekanisme transaksi *Quick response indonesian standart* (QRIS)

Sistem pembayaran QRIS memiliki jenis dan mekanisme penggunaan yakni:

- a) **Merchant Presented Mode (MPM) Statis** yakni metode pembayaran paling sederhana dengan kode QR. Penjual cukup menunjukkan satu stiker yang dipindai oleh pelanggan atau pengguna sebelum memasukkan jumlah nominal, PIN, dan pembayaran akhir. QRIS semacam ini cocok buat pengecer yang masih menjalankan perusahaan kecil serta mikro.
- b) **Merchant Presented Mode (MPM) Dinamis** yakni pembayaran dengan kode QR. Jenis pembayaran ini, penjual memasukkan total transaksi dan kode QR dibuat secara instan selama transaksi. Daripada menuliskan jumlah transaksi, pelanggan cukup memindai kode QR merchant, memasukkan PIN, dan menyelesaikan pembayaran. Perusahaan skala menengah hingga besar dengan nilai transaksi yang relatif tinggi dapat memperoleh manfaat dari QRIS semacam ini.⁴²

Gambar 2.1



Sumber : Bank Indonesia

⁴² Bank Indonesia, <https://www.bi.go.id/id/sistem-pembayaran/QRIS/Contents/Default.aspx>, diakses pada tanggal 13 Januari 202

4. Manfaat *Quick Response Indonesian Standart (QRIS)*

Standarisasi QR Code dengan QRIS berikan banyak manfaat, yakni:

a) Bagi Pengguna Aplikasi

1. Cepat, ialah memanfaatkan teknologi QR Code terbaru
2. Praktis, ialah mudah diunduh, didaftarkan, serta digunakan untuk bertransaksi
3. Efektif, yakni semua jenis usaha dapat memanfaatkannya.
4. Aman, yakni transaksi non tunai.

b) Bagi Merchant

1. Karena bisa melakukan pembayaran berbasis QR apa pun, yang bisa menarik klien, penjualan berpotensi meningkat.
2. Meningkatkan desain logo
3. Modern
4. Lebih bermanfaat karena hanya memakai satu QRIS
5. Memotong pengeluaran yang terkait dengan pengelolaan kas
6. Hindari mata uang palsu
7. Tidak perlu memberi kembalian
8. Transaksi otomatis tersimpan serta dapat diakses kapan saja.
9. Pisahkan uang pribadi dan perusahaan.
10. Memudahkan rekonsiliasi dan menghentikan aktivitas penipuan yang melibatkan transaksi tunai.
11. Kumpulkan informasi profil kredit Anda buat memfasilitasi pengajuan kredit di masa depan.

5. Tinjauan Islam Mengenai Pembayaran Digital

Kemampuan masyarakat untuk menggunakan teknologi secara efektif sangat penting bagi kemajuan teknologi di dunia saat ini. Islam yakni agama yang sangat mementingkan penelitian, termasuk teknologi, yang memajukan ilmu pengetahuan. Kini masyarakat bisa bertransaksi dengan lebih mudah karena Fintech, atau teknologi keuangan, sudah tersedia, berkat produk-produk seperti dompet digital dan E-Money. Menurut laman kompas.com, uang elektronik diperbolehkan menurut hukum syariah selama tidak ada aspek yang

melanggarnya. Sebab, dalam muamalah, semua transaksi diperbolehkan kecuali ada alasan mengapa transaksi tersebut dianggap haram.⁴³

Sejak Fatwa Dewan Syariah Nasional disahkan oleh OJK, MUI, serta Bank Syariah sebenarnya belakangan menawarkan barang-barang yang terkait dengan uang elektronik. Fauzi menegaskan aksesibilitas, kredibilitas, profesionalisme, serta penawaran layanan jadi faktor utama masyarakat dalam pilih bank, sehingga bank syariah lebih kompetitif penuh permintaan konsumen.⁴⁴ Oleh karena itu, perbankan digital Bank Syariah berikan kemudahan buat nasabah menjalani kehidupan sehari-hari dan lakukan transaksi keuangan lebih nyaman.

Choiril, Islam tidak larang bentuk teknologi selagi tidak bertentanganajarannya. Al-Qur'an bahkan tegaskan manusia yakni kekhalifahan bumi serta Allah sudah memberikan umat manusia posisi alamiah ini untuk digunakan dalam perbuatan baik.⁴⁵

Hal ini diperjelas Firman Allah di Q.S Al-Baqarah: 29⁴⁶

هُوَ الَّذِي خَلَقَ لَكُمْ مَا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا ثُمَّ اسْتَوَىٰ إِلَى السَّمَاءِ فَسَوَّاهُنَّ سَبْعَ سَمَاوَاتٍ ۗ وَهُوَ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ

Artinya: “Dialah Allah, yang jadikan segala yang ada di bumi untuk kamu serta Dia berkehendak (ciptakan) langit, lalu dijadikanNya tujuh langit. Serta Dia Maha Mengetahui segala sesuatu”

Allah berfirman pada Q.S As-Shad: 27⁴⁷

وَمَا خَلَقْنَا السَّمَاءَ وَالْأَرْضَ وَمَا بَيْنَهُمَا بَاطِلًا ۗ ذَٰلِكَ ظَنُّ الَّذِينَ كَفَرُوا ۗ فَوَيْلٌ لِلَّذِينَ كَفَرُوا مِنَ النَّارِ

Artinya: “Dan Kami tidak ciptakan langit, bumi serta apa yang ada di antara keduanya tanpa hikmah. Yang demikian itu anggapan orang-orang kafir, maka celakalah orang-orang kafir itu sebab mereka akan masuk neraka” (Q.S As-Shad: 27)

⁴³ Annisa Widianingrum, “Hukum Islam dan Penggunaan Uang Elektronik”, https://www.google.com/amp/s/www.kompasiana.com/amp/anisa27122/5fa10805bbffde37743_97d52/hukum-islam-dan-penggunaan-uang-elektronik. Diunduh pada 22 oktober 2023

⁴⁴ Fauzi Arif Lubis, “Aplikasi Sistem Keuangan Perbankan Syariah” (Jurnal Human Falah, 2018), hal. 270.

⁴⁵ Choiril Anam “E-Money (Uang Elektronik) dalam Perspektif Hukum Syariah” (Jurnal Qawanin Vol. 2 No 1, 2018), hal. 103.

⁴⁶ <https://islam.nu.or.id/tafsir/surat-al-baqarah-dCOY>

⁴⁷ <https://quran.nu.or.id/shad/27>

Untuk mengisi saldo uang elektronik, sistem transaksinya umumnya memakai akad wadiah sah. Akad wadiah merupakan akad untuk menitipkan harta atau hasil kepada pihak ketiga yang akan bertanggung jawab atas pemeliharannya. Saat calon pemegang uang elektronik memberikan uang pada penerbitnya dengan tujuan untuk dititipkan, hal ini disebut wadah dalam uang elektronik. Uang tersebut kemudian diubah jadi uang elektronik sejumlah jumlah yang diberikan.

Ayat ini menunjukkan mengapa umat manusia harus mengambil keuntungan dari pengembangan alat dan teknologi baru. Selain manfaatnya, teknologi seharusnya membuat hidup lebih mudah bagi manusia. Ayat ini lebih lanjut tunjukkan Islam ialah agama sederhana yang tidak memberikan hambatan apapun pada penggunaan teknologi oleh pemeluknya. Islam bolehkan pemeluknya untuk memanfaatkan teknologi, asalkan dimanfaatkan dengan baik, tidak menimbulkan kerugian, serta tidak bertentangan syariat Islam.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu terkait judul penelitian ini, yakni:

Tabel
Penelitian Terdahulu

NO	PENULIS & TAHUN	JUDUL	VARIABEL	HASIL	PERBEDAAN
1	Fani Fatonah dan Christiawan Hendratmoko 2020 ⁴⁸	Menguji Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Generasi Millennial Menggunakan e-Money	(X ₁) Fitur layanan (X ₂) Resiko (X ₃) Kepercayaan (Y)Minat	Diketahui bahwa minat memanfaatkan EMoney dipengaruhi secara signifikan oleh fitur layanan, persepsi risiko, serta kepercayaan.	Terdapat perbedaan pada variabel (X) pada penelitian yang dilaksanakan peneliti memakai variabel (X ₁) Pengetahuan (X ₂) Kemudahan (X ₃) Manfaat

⁴⁸ Fani Fatonah and Christiawan Hendratmoko, "Menguji Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Generasi Millennial Menggunakan e-Money," *Jurnal Manajemen* 12, no. 2 (2020): 209–17.

2	Ni Wayan Mentari Dkk ⁴⁹ 2019	<i>Influence Factor of Consumers Interest on Using E-Money.</i>	(X ₁) Manfaat (X ₂) kemudahan (Y) Minat	Berdasarkan temuan penelitian, minat konsumen memakai e-money dipengaruhi oleh hubungan persepsi kemudahan serta manfaat, namun tidak dipengaruhi oleh hubungan antara pengetahuan pelanggan dan penggunaan e-money.	Terdapat perbedaan pada letak variabel (X) sementara penelitian yang dilaksanakan peneliti terdapat tambahan penggunaan variabel (X) pengetahuan
3	Yudistira Andi Permadi dan Angestika Wilandari ⁵⁰ 2021	<i>Preferences of Using Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Among Students as a Means of Digital Payment.</i>	(X ₁) Kemudahan (X ₂) Manfaat (X ₃) Kepercayaan (Y) Minat	Para peneliti menemukan bahwa sebagian besar orang menganggap QRIS nyaman dan bermanfaat. Namun karena penggunaan QRIS dinilai sangat berbahaya, responden tetap waspada dan tidak mempercayainya	Terdapat perbedaan pada letak variabel (X) kepercayaan, sedangkan pada penelitian dilaksanakan peneliti memakai variabel (X) pengetahuan
4	Suryati and ika yogi 2021 ⁵¹	<i>Pengaruh perceived ease of use,</i>	(X ₁) <i>perceived ease of use</i>	<i>Variabel perceived of use, trust</i> serta keamanan secara	Perbedaan terdapat pada variabel X dan Y, Karena

⁴⁹ Mentari and Dkk, "Influence Factor of Consumers Interest on Using E-Money."

⁵⁰ Yudistira Andi Permadi and Angestika Wilandari, "Preferences of Using Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Among Students as a Means of Digital Payment" 03, no. 01 (2021).

⁵¹ Suryati and Yoga, "The Influence of Perceived Ease of Use, Trust and Security on Intention To Use E-Wallet."

		<i>trust</i> dan keamanan terhadap keputusan penggunaan e wallet sebagai pembayaran non tunai (studi kasus pada GenBi Solo)	(X ₂) keamanan (Y) keputusan penggunaan	parsial berdampak signifikan pada keputusan penggunaan <i>e wallet</i> yakni pembayaran non tunai	penelitian ini menggunakan variabel (X ₁) <i>perceived ease of use</i> (X ₂) serta keamanan (Y) keputusan penggunaan. Sedangkan pada penelitian diteliti peneliti memakai variabel (X ₁) Pengetahuan (X ₂) kemudahan (X ₃) manfaat (Y) Minat Penggunaan
5	Ichsan nur yasal, Tati handayani dan lili puspitasari 2022 ⁵²	Persepsi penggunaan uang elektronik (QRIS) pada generasi milenial di DKI Jakarta	(X ₁) Persepsi manfaat (X ₂) Kemudahan (X ₃) Worth of mouth (Y) Penggunaan uang elektronik QRIS	Keputusan penggunaan QRIS secara parsial dipengaruhi secara positif oleh variabel persepsi kegunaan serta kemudahan penggunaan. Sebaliknya keputusan penggunaan QRIS tidak dipengaruhi secara signifikan	Variabel X pada penelitian ini menambahkan variabel <i>wort of moith</i> , sedangkan pada penelitian yang dilaksanakan peneliti menggunakan variabel pengetahuan. Dan variabel dependen (Y) Minat penggunaan

⁵² Ichsan Nur Yasar, Tati Handayani, and Lili Puspitasari, "SYI'AR IQTISHADI Journal of Islamic Economics, Finance and Banking Persepsi Penggunaan Uang Elektronik QRIS" 6, no. 1 (2022): 1–20, www.wartaekonomi.co.id.

				variabel persepsi <i>word-of-mouth.</i>	
6	Nurul Faizah (2020) ⁵³	Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Pengetahuan, Konsumen dan Efektivitas Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan <i>Financial Technology</i>	(X ₁) Persepsi Kemudahan (X ₂) Pengetahuan Konsumen (X ₃) Efektivitas (Y) Minat penggunaan	Hasil penelitian ini tunjukkan persepsi kemudahan penggunaan, pengetahuan konsumen, serta efektivitas berdampak positif pada minat penggunaan transaksi memakai <i>financial technology</i>	Perbedaan terletak pada variabel (X ₃) efektifitas. Sedangkan peneliti menggunakan variabel (Kemudahan)
7	Oktaviana Banda Saputri ⁵⁴	Preferensi Konsumen dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standar (QRIS) sebagai Alat Pembayaran Digital	(X ₁) preferensi konsumen (Y) minat menggunakan Alat pembayaran digital	Secara simultan ada satu variabel independen berdampak signifikan pada minat konsumen menggunakan QRIS yakni alat pembayaran digital, secara parsial didapat faktor persepsi kemanfaatan punyai dampak signifikan pada	Terdapat perbedaan pada variabel Independen. Variabel independen penulis adalah (X ₁) Pengetahuan (X ₂) kemudahan (X ₃) manfaat

⁵³

⁵⁴Oktaviana Banda Saputri, "Preferensi Konsumen dalam Menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital" (Jurnal Kinerja 17 (2), 237-247, 2020).

				minat konsumen menggunakan QRIS	
8	Ahmad Fahri Syaifuddin Kurnia Rahman, Jurnal Keuangan Islam (2022) ⁵⁵	Analisis Faktor yang mempengaruhi Minat Penggunaan QRIS sebagai metode Pembayaran Pada Masa Pandemi	(X ₁) faktor pengaruh (Y)Minat penggunaan	Bersumber temuan penelitian, 54,2% minat siswa memakai QRIS dipengaruhi secara positif serta signifikan oleh variabel pengetahuan, kelebihan, dan bahaya sekaligus. Sisanya dipengaruhi faktor lain tidak diteliti.	Penulis memakai Variabel ditetapkan Teori TAM ialah, Kemudahan, Kemanfaatan serta tambahan Pengetahuan
9	Wardani dan Sari (2021) ⁵⁶	Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kebermanfaatan, dan Persepsi Resiko Terhadap Minat Menggunakan <i>Financial Technology</i> Pada Sistem	(X ₁) kemudahan penggunaan (X ₂) kebermanfaatan (X ₃) persepsi resiko (Y) Minat Menggunakan <i>Financial Technology</i> Pada Sistem	Hasil penelitian yaitu variabel kemudahan penggunaan serta kebermanfaatan berdampak positif pada minat memakai <i>Financial Technology</i> Pada Sistem Pembayaran pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri	Perbedaan terletak pada penggunaan variabel (X ₃) yaitu resiko

⁵⁵ Rahman, "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Qris Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi."

⁵⁶ Galuh Octavia, Prinda Wardani, and Ratna Candra Sari, "Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Penggunaan *Financial Technology* Sistem Pembayaran," *Jurnal Profita* 9, no. 3 (2021): 1–17.

		Pembayaran Studi kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta	Pembayaran	Yogyakarta. Persepsi resiko berdampak negatif pada Minat memakai <i>Financial Technology</i> Pada Sistem Pembayaran pada mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta	
10	Romadhotul Inayah (2020) ⁵⁷	Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan dan promosi terhadap minat penggunaan uang elektronik pada masyarakat (studi kasus di wilayah purwokerto)	(X ₁) kemudahan (X ₂) kemanfaatan (X ₃) promosi (Y) Minat menggunakan uang elektronik	Minat masyarakat Purwokerto dalam mengadopsi uang elektronik dipengaruhi positif serta signifikan persepsi kegunaan, kemudahan penggunaan, dan promosi.	Menggunakan variabel promosi sedangkan variabel peneliti menggunakan variabel pengetahuan. Letak study kasus berbeda.
11	Hermawan Lonardi Dan	Analisis Faktor Faktor	.(X ₁) kepercayaan	<i>Trust and behavior intention</i>	Menggunakan variabel keamanan

⁵⁷ Inayah, "Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kemanfaatan, Dan Promosi Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Masyarakat (Studi Kasus Di Wilayah Kota Purwokerto)."

	Milo Legowo (2021) ⁵⁸	Yang Mempengaruhi Perilaku Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS Di DKI Jakarta	(X ₂) keamanan (Y) minat penggunaan	berdampak pada <i>customer use behavior of customer</i> serta <i>perceived security</i> berdampak pada <i>trust and behavior intention</i> secara langsung serta <i>behavior</i> secara tidak langsung	dan kepercayaan
12	Muhamad Wildan (2019) ⁵⁹	Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektifitas, Dan Resiko Terhadap Minat Bertransaksi menggunakan <i>financial technology</i>	(X ₁) persepsi kemudahan (X ₂) Efektifitas (X ₃) Resiko (Y) Minat Penggunaan	Hasil penelitian menunjukkan persepsi kemudahan penggunaan, efektifitas, serta resiko berdampak positif pada minat bertransaksi memakaai <i>Financial Technology</i>	Menggunakan variabel (X ₂) Efektifitas (X ₃) Resiko
13	Dulmen Saif Siregar (2021) ⁶⁰	Determinan Minat Menggunakan <i>Quick Response Indonesian</i>	(X ₁) Pengetahuan (X ₂) Manfaat (X ₃) Resiko (Y) minat menggunakan	Dampak variabel pengetahuan, manfaat serta resiko pada minat memakai QRIS sejumlah 76%	Perbedaan terletak pada variabel dependen resiko, penelitian yang dilaksanakan peneliti memakai

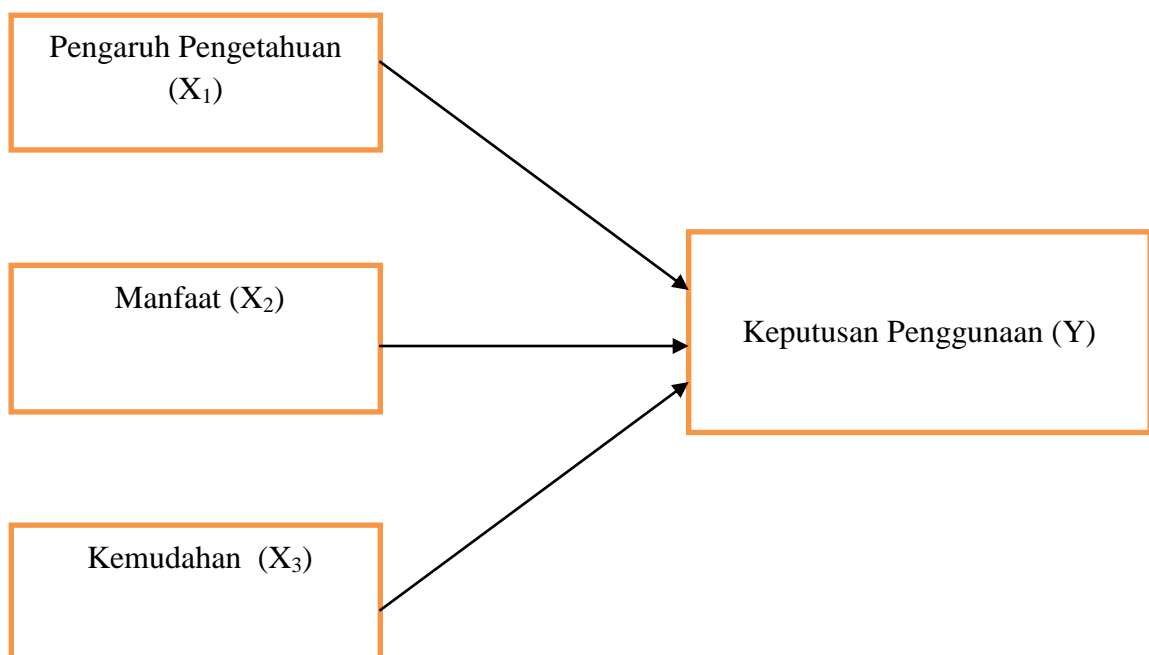
⁵⁸ Hermawan Lonardi and Nilo Legowo, "Analysis of Factors Affecting Use Behavior of QRIS Payment System in DKI Jakarta," *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education* 3709 Research Article 12, no. 6 (2021): 3709–28.

⁵⁹ Di wa

⁶⁰ Dulmen Saif Siregar, "Determinan Minat Menggunakan Quick Response Indonesian Standard (QRIS)" (IAIN PADANGSIDEMPUAN, 2021).

		<i>Standard</i> (QRIS)	n	sementara sisanya sejumlah 24% dipengaruhi variabel lain	variabel kemudahan
14	Novianti Indah Putri, Zen Munawar, Rita Komalasari (2022) ⁶¹	Minat Penggunaan QRIS sebagai Alat Pembayaran Pasca Pandemi	(X ₁) Persepsi Manfaat (X ₂) Persepsi Kemudahan (X ₃) Persepsi Resiko (Y) Minat	Hasil penelitian tunjukkan variabel (Manfaat, kemudahan, resiko) berpengaruh signifikan pada minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran	Terletak pada variabel (X ₃) Resiko Sementara penelitian ini memakai variabel (X) Pengetahuan

2.3 Kerangka Berpikir



⁶¹ Novianti Indah Putri, Zen Munawar, and Rita Komalasari, "Minat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Pasca Pandemi," 2022, 155–60.

2.4 Hipotesis Penelitian

1. Hubungan Pengaruh Pengetahuan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Studi Kasus Masyarakat Pelanggan Tempat Makan Pujasera Ngaliyan

Pengetahuan merupakan sejauh mana seseorang mengetahui dan mengenal tentang suatu hal baru. Pengetahuan muncul saat seseorang memakai akal budinya buat gali sesuatu baru yang belum dikenal atau diketahui sebelumnya. Pengetahuan dapat menjadikan seseorang mengenali tentang kemudahan dan manfaat pada sesuatu hal baru.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ahmad Fahri Syaifudin Kurnia Rahman berjudul Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan QRIS sebagai metode Pembayaran Pada Masa Pandemi⁶², dalam jurnal penelitiannya nyatakan persepsi pengetahuan berdampak positif serta signifikan pada minat penggunaan uang elektronik (*e wallet*) QRIS.

Bersumber penelitian terdahulu diatas, dirumuskan hipotesis:

H1 : Pengetahuan berpengaruh positif terhadap Keputusan menggunakan teknologi QRIS

2. Hubungan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Studi Kasus Masyarakat Pelanggan Tempat Makan Pujasera Ngaliyan

Semakin banyak orang yang mulai menyadari betapa nyamannya sistem pembayaran. Misalnya, banyak pelanggan QRIS yang bisa menikmati kenyamanan sistem pembayaran QRIS menggunakan sistem transaksi QRIS sudah terkenal di zaman sekarang. Mereka dapat menyelesaikan transaksi lebih cepat, efisien, dan praktis dengan metode ini. Kemudahan pada suatu sistem dapat mempengaruhi minat seseorang dalam penggunaan suatu teknologi baru.

Berdasarkan penelitian terdahulu Ni Wayan Mentari⁶³ berjudul *Influence Factor of Consumers Interest on Using E-Money*. Dengan hasil penelitian tunjukkan variabel persepsi kemudahan berpengaruh secara signifikan dan positif pada Keputusan penggunaan uang elektronik QRIS.

Dari penjelasan diatas maka disimpulkan hipotesis:

H2 : Kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan teknologi pembayaran QRIS.

⁶² Rahman, "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Qris Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi."

⁶³ Mentari and Dkk, "*Influence Factor of Consumers Interest on Using E-Money.*"

3. Hubungan Variabel Manfaat Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Studi Kasus Masyarakat Pelanggan Tempat Makan Pujasera Ngaliyan

Manfaat adalah metrik yang digunakan untuk menyatakan bagaimana pengguna suatu sistem teknis dipandang memperoleh manfaat dari penggunaannya.⁶⁴ Kemudian menurut Shun Wang et al, persepsi manfaat yakni gagasan ataupun definisi yang dimiliki seseorang ketika mereka merasa dapat bekerja lebih baik dengan menggunakan sistem teknologi.⁶⁵ Manfaat bisa diukur lewat beberapa indikator semacam peningkatan kinerja, memudahkan pekerjaan, serta rasakan semua manfaat teknologi.

Dalam penelitian Romadhotul Inayah⁶⁶ berjudul Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan dan promosi terhadap minat penggunaan uang elektronik pada masyarakat (studi kasus di wilayah purwokerto) dengan hasil penelitian tunjukkan variabel manfaat berdampak pada minat memakai uang elektronik.

Dari penjelasan diatas maka disimpulkan hipotesis:

H3: Manfaat penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan *Ewallet* teknologi pembayaran QRIS.

⁶⁴ Davis and Davis, "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology," hal. 319-340.

⁶⁵ Hessem Zandhessami and Parisa Geranmayeh, "Determinants of User Acceptance of Internet Banking: An Empirical Study" 4 (2014): hal. 1369–1374, <https://doi.org/10.5267/j.msl.2014.6.035>.

⁶⁶ inayah

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Data dan Pendekatan Penelitian

Desain penelitian akan dipakai yakni penelitian lapangan memakai metodologi kuantitatif. Sugiyono metode kuantitatif yakni teknik atau pendekatan yang dipakai peneliti buat selidiki suatu populasi ataupun sampel. Data dikumpulkan memakai instrumen penelitian, serta program statistik digunakan untuk mengevaluasi data guna uji hipotesis yang sudah ditetapkan peneliti.⁶⁷ Penelitian ini berfungsi mengetahui hubungan variabel bebas serta terikat. Penelitian ini menganalisa hubungan variabel Persepsi pengetahuan (X_1), Kemudahan (X_2) serta manfaat (X_3) serta Keputusan penggunaan layanan QRIS (Y).

Teknik deskriptif kuantitatif digunakan dalam metodologi penelitian. Penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan suatu gejala yang telah diukur dengan alat ukur kemudian dianalisis berdasarkan fungsinya disebut penelitian deskriptif kuantitatif. Hasil pengolahan temuan tersebut kemudian disajikan dalam bentuk angka dan dijelaskan sehingga memberikan kesan bahwa siapa pun yang membutuhkan informasi mengenai terjadinya gejala tersebut dapat lebih mudah memahami maknanya.⁶⁸

3.2 Sumber Data dan Lokasi Penelitian

3.2.1 Data Primer

Data didapat dari objek penelitian secara langsung disebut data primer.⁶⁹ Data yang dikumpulkan pada penelitian ini didapat lewat penyebaran kuesioner pada responden yang sudah dipilih berdasarkan kriteria sampel penelitian, baik secara online maupun offline. Sumber data primer pada penelitian ini yakni Masyarakat Pelanggan Tempat Makan Pujasera Ngaliyan yang menggunakan QRIS (*Quick Response Indonesia Standart*). Responden harus mengisi kuesioner ini, yang berupa daftar pertanyaan disiapkan peneliti. Penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup, berarti responden tinggal pilih jawaban yang tepat setelah memberikan jawaban atas pertanyaan yang telah dipilih oleh peneliti.

1,

⁶⁷ Sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&d, edisi 2, Bandung : Alfabeta, 2019, cetakan

⁶⁸ Ali Siyoto, Sandu dan Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Kediri: Literasi Media Publishing, 2015).

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2013).

3.2.2 Data Sekunder

Data sekunder yakni informasi terkait topik-topik utama dalam perdebatan yang muncul dari penelitian yang digunakan, diperoleh, atau diterima secara tidak langsung atau melalui perantara⁷⁰. Pada penelitian ini data sekunder didapat peneliti berasal dari referensi internet, jurnal, serta buku selaku bahan pelengkap pada penelitian.

3.2.3 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yakni tempat peneliti dapatkan informasi terkait data dibutuhkan. Adapun lokasi penelitian ini di tempat makan Pujasera Ngaliyan.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi ialah tokoh, peristiwa, ataupun subjek menarik ingin diteliti oleh para sarjana. Cara lain untuk melihatnya adalah bahwa populasi yakni kategori luas yakni benda-benda ataupun orang-orang dengan atribut serta sifat tertentu yang dipilih para ilmuwan buat diselidiki sebelum menarik kesimpulan.⁷¹ Populasi yang dipakai pada penelitian ini yakni Masyarakat Pelanggan Tempat Makan Pujasera Ngaliyan yang memakai layanan QRIS.

3.3.2 Sampel

Sampel yakni komponen dari ukuran serta susunan populasi. Setelah itu barulah dapat ditarik kesimpulan mengenai populasi dari penelitian terhadap sampel tersebut. Oleh sebab itu, sampel yang dipakai harus representatif secara akurat⁷². Jumlah sampel bisa ditentukan memakai rumus tertentu agar jumlah sampel yang dipakai sebanding jumlah populasi. Banyaknya sampel yang tidak diketahui bisa dipastikan memakai rumus *Lemeshow*. Sampel akan mempengaruhi bagaimana populasi tersebut terwakili selama proses penelitian.

Kriteria sampel yang dipakai pada penelitian ini yakni:

- A. Memiliki aplikasi QRIS
- B. Pengguna aplikasi QRIS
- C. Pelanggan Tempat Makan Pujasera Ngaliyan minimal 2 kali kedatangan

⁷⁰ Tim Fakultas Syariah IAIN Walisongo, *Pedoman Penulisan Skripsi*, Semarang : Basscom Multimedia Grafika, 2012, Cetakan I.

⁷¹ Tim Fakultas Syariah IAIN Walisongo, *Pedoman Penulisan Skripsi*, Semarang : Basscom Multimedia Grafika, 2012, Cetakan I.

⁷² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013).

- D. Berusia antara 18-40 Tahun
- E. Berdomisil wilayah kecamatan Ngaliyan
- F. Bersedia membantu menjadi partisipan penelitian

Karena besarnya populasi tidak diketahui, maka rumus *Lemeshow* akan dipakai buat tentukan jumlah sampel yang akan dipakai pada penelitian ini.

Rumus Lemeshow yakni:

$$n = \frac{Z_a^2 \cdot P \cdot Q}{L^2}$$

Keterangan :

N = Jumlah Sampel yang Diperlukan

Z_a = Nilai Standar dari distribusi a = 5% = 1.96

P = Estimasi Proporsi Populasi

Q = Interval dan Penyimpanan

L = Tingkat Ketelitian 10%

Berdasarkan rumus, maka :

$$n = \frac{(1.96)^2 \times 0,5 \times 0,5}{(0,1)^2} = 96,04$$

Bersumber perhitungan diatas jumlah sampel yang akan dipakai sejumlah 96,04 dan dibulatkan jadi 96 responden. Penelitian ini memakai pengambilan sampel *non probability sampling*. Metode pengambilan *purposive sampling*, yang menggunakan pertimbangan khusus untuk memilih sampel, digunakan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Kuesioner serta dokumentasi merupakan pendekatan dipakai pada penelitian ini buat kumpulkan data.

1. Kuesioner

Kuesioner yakni alat yang dipakai buat mengumpulkan data di mana peserta ditanyai serangkaian pertanyaan atau memberikan tanggapan tertulis.⁷³ Bentuk kuesioner pada penelitian ini adalah kuesioner tertutup, yaitu soal-soalnya menggunakan pilihan ganda agar responden tinggal memilih jawaban. Kuesioner nantinya akan disebarakan melalui link google formulir.

⁷³ Puji Purnomo dan Maria Sekar Palupi, "Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Waktu, Jarak Dan Kecepatan Untuk Siswa Kelas V," Penelitian (Edisi Khusus PGSD) 20, no. 2 (2016): 151–157.

Pengukuran penelitian ini memakai skala likert. Skala likert yakni skala yang bisa memperlihatkan tanggapan responden terhadap karakteristik variabel terikat. Skala ini ada 5 skor yaitu:

Tabel 3.1
Pedoman pemberian skor

Skala Pengukuran	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Terlihat dari tabel di atas, angka 1 tunjukkan reaksi negatif (sangat tidak setuju) responden terhadap keterangan peneliti, sementara angka 5 tunjukkan tanggapan positif (sangat setuju).

2. Dokumentasi

Sugiyono katakan dokumentasi bisa berupa tulisan, gambar, ataupun karya besar.⁷⁴ Menurut Arikunto sebutkan dokumentasi yakni proses pencarian lewat catatan, transkrip, jurnal, majalah, prasasti, notulensi rapat, agenda, buku, surat kabar, serta bahan lainnya untuk mendapatkan informasi tentang suatu item atau variabel tertentu.

3.5 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel berikan penjelasan tentang berbagai faktor terkait penelitian. Variabel yang dinilai dapat disebut sebagai variabel indikator karena metodologi pengukuran sikap yang digunakan adalah skala likert. Setelah itu, ini berfungsi sebagai titik awal untuk menyusun pernyataan dan pertanyaan untuk instrumen tersebut. Terdapat dua variabel yang diteliti diantaranya:

⁷⁴ Suci Arischa, "Analisis Beban Kerja Bidang Pengelolaan Sampah Dinas Lingkungan Hidup Dan Kebersihan Kota Pekanbaru," *Jurnal Online Mahasiswa Universitas Riau* 6, no. Edisi 1 Januari-Juni 2019 (2019): 1–15, <http://weekly.cnbnews.com/news/article.html?no=124000>.

1. Variabel Independen (X)

Variabel ini dikenal dengan nama anteseden, prediktor, dan stimulus. Istilah "variabel bebas" sering digunakan dalam bahasa Indonesia. Variabel bebas yakni variabel yang bertanggung jawab atas munculnya ataupun perubahan variabel terikat.⁷⁵ Adapun pada penelitian ini menggunakan variabel bebas yakni:

- a. Pengetahuan (X_1)
- b. Kemudahan Penggunaan (X_2)
- c. Manfaat (X_3)

2. Variabel Dependen (Y)

Variabel ini diberi nama konsekuensi, kriteria, dan keluaran. Variabel dipengaruhi ataupun diakibatkan ada variabel bebas yakni variabel terikat.⁷⁶ Variabel terikat (Y) pada penelitian ini yakni Keputusan Menggunakan sistem layanan *Quick Response Indonesian Standart (QRIS)* dikalangan Masyarakat Pelanggan Tempat Makan Pujasera Ngaliyan.

Tabel 3.2
Indikator Penelitian

No	Variabel	Definisi Variabel	Indikator	Skala Pengukuran
1	Pengetahuan (X_1)	Pengetahuan yakni kapasitas seseorang untuk memahami atau mengidentifikasi informasi baru.	1. Pengetahuan atribut produk 2. Pengetahuan cara penggunaan 3. Pengetahuan manfaat produk 4. Pengetahuan nilai kepuasan dalam penggunaan ⁷⁷	Skala Likert 1-5
2	Kemudahan (X_2)	Kemudahan QRIS yakni dimana seseorang percaya sistem tersebut	1. Mudah untuk dipelajari. (<i>ease to learn</i>). 2. Mudah digunakan,	Skala Likert 1-5

⁷⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, op.cit., hal. 69.

⁷⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, op.cit., h. 69.

⁷⁷ Davis and Davis, "Perceived Usefulness , Perceived Ease of Use , and User Acceptance of Information Technology."

		mudah buat digunakan, dipahami serta untuk mempraktikkannya.	atau mengaplikasiannya. (<i>easy to use</i>). 3. Jelas serta dapat dimengerti (<i>clear and understandable</i>). 4. Fleksibel (<i>flexible</i>) 5. Dapat dikontrol (<i>controllable</i>) ⁷⁸	
3	Manfaat (X ₃)	Sejauh mana pengguna QRIS merasa bahwa penggunaan QRIS bermanfaat bagi mereka dikenal sebagai persepsi manfaat mereka.	1. Mempermudah transaksi pembayaran 2. Mempercepat transaksi pembayaran 3. Memberikan keuntungan tambahan saat menyelesaikan transaksi 4. Memberikan rasa aman ketika sedang mengalami transaksi pembayaran 5. Meningkatkan efisiensi dalam melakukan transaksi pembayaran. ⁷⁹	Skala Likert 1-5
4	Keputusan	Keputusan	1. memiliki ketertarikan	Skala Likert

⁷⁸ Davis and Davis.

⁷⁹ Nopy Ernawati, "Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Pada Aplikasi OVO."

	Pengguna (Y)	penggunaan transaksi pembayaran QRIS	untuk menggunakan 2.berencana untuk menggunakan 3.berniat untuk menggunakan 4.akan menggunakan ⁸⁰	1-5
--	--------------	--------------------------------------	---	-----

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yakni prosedur meliputi pengelompokan data bersumber variabel serta kategori responden, tabulasi data bersumber variabel dari seluruh responden, sajikan data buat tiap variabel yang diteliti, lakukan perhitungan buat mengidentifikasi solusi, serta lakukan perhitungan buat mengkonfirmasi hipotesis yang sudah dibuat. Program SPSS versi 15.0 kemudian digunakan untuk mengolah data yang diperoleh.

Metode yang dipakai pada penelitian ini yakni metode analisis regresi berganda.

1. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Tujuan uji validitas buat mengevaluasi derajat validitas angket pengumpulan data.⁸¹ Tujuan uji validitas ini adalah ketahu apakah item-item kuesioner dapat mencerminkan pokok bahasan yang diteliti secara akurat. Nilai r hitung $>$ r tabel agar valid.

b. Uji Reliabilitas

Untuk tunjukkan seberapa bisa dipercaya atau diandalkannya suatu perangkat pengukuran, pengujian reliabilitas dilakukan. Ketika seorang responden secara konsisten menjawab pertanyaan yang sama pada kuesioner, maka hal tersebut dianggap dapat diandalkan. Dalam penelitian angket, pengujian reliabilitas bisa dilaksanakan secara kolaboratif terhadap seluruh

⁸⁰ Himayor Zidan and Zakky Fahma Auliya, "The Influence of Performance Expectations, Business Expectations, and Facilitating Conditions on Interest in Using the QRIS System," *Dinamis: Journal of Islamic Management and Bussiness* 6, no. 1 (2023): 17–32, <https://doi.org/10.24256/dinamis.v6i1.3869>.

⁸¹Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, hlm. 122.

item ataupun item pertanyaan.⁸² Kuesioner reliable jikalau Cronbach's Alpha > 0,60.

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas adalah mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal ataupun tidak. Kolmogorov-Smirnov digunakan dalam analisis statistik, sedangkan histogram serta normal P-plot digunakan dalam analisis visual untuk mengukur uji normalitas. Jikalau data tersebar di areagaris diagonal serta ikuti arah garis diagonal ataupun grafik histogram, maka hal tersebut dianggap tipikal dalam analisis grafik memakai histogram serta P-plot. Jika sig atau probabilitas di analisis statistik memakai uji Kolmogorov-Smirnov > 0,05 sehingga data berdistribusi teratur.⁸³

b. Uji Multikolinearitas

Guna ketahui apakah model regresi deteksi ada keterkaitan variabel independen dipakai uji multikolinearitas.⁸⁴ Multikolinearitas diamati dengan memeriksa VIF. Model regresi tidak menunjukkan multikolinearitas bila:

- Tolerance > 0,10 atau
- VIF < 10

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas mencari perbedaan varian antara residu pengamatan yang berbeda pada suatu model regresi. Homoskedastisitas yakni sifat dimana varians residu satu pengamatan ke pengamatan berikutnya ialah konstan. Dikatakan heteroskedastisitas jika berbeda.⁸⁵ Sig > 0,05 tunjukkan model regresi tidak menunjukkan gejala heteroskedastisitas yang menjadi dasar keputusan pada uji heteroskedastisitas mengenakan uji Glejser.

3. Uji Analisis Data

a. Uji Regresi linier Berganda

Tujuan dari uji regresi linier berganda ini adalah ketahui korelasi variabel bebas serta variabel terikat, ataupun buat uji ataupun mengevaluasi

⁸² V Wiratna Sujarweni, *SPSS untuk Penelitian*. (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014), hlm. 193.

⁸³ Laylan Syafina, *Panduan Penelitian Kuantitatif Akuntansi*, (Medan: FEBI UINSU PRESS), hlm. 23.

⁸⁴ Imam Ghozali, "Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS" (Yogyakarta: Universitas Diponegoro, 2012), Hal.55.

⁸⁵ Fridayana Yudiatmaja, *Analisis Regres Dengan Menggunakan Aplikasi Komputer Statistic* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2013).

hubungan dua variabel ataupun lebih yaitu variabel bebas (X) serta variabel terikat (Y) bisa menentukan apakah ada kenaikan ataupun penurunan serta menentukan apakah pengaruhnya baik atau negatif. Memprediksi nilai variabel (Y) menjadi tujuan pengujian ini. Baik variabel independen maupun dependen dalam pengujian ini harus berada pada skala interval agar dapat dilakukan. Persamaan rumus berikut dipakai pada analisis regresi yang perlu diuji:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e$$

Dimana:

Y = Keputusan penggunaan QRIS

α = Konstanta

$\beta_1, \beta_2, \beta_3$ = Koefisien Masing-Masing Variabel/ regresi

X_1 = Pengaruh pengetahuan

X_2 = Kemudahan penggunaan

X_3 = Manfaat

e = Koefisien Error

4) Uji Hipotesis

a. Uji Parsial (Uji t)

Guna ketahu apakah faktor independen tertentu punya dampak secara parsial pada variabel dependen dipakailah uji t. Untuk melakukan uji t, bandingkan nilai t yang telah dihitung dengan t tabel. Dasar dalam pengambilan keputusan:

1) Bila sig. > 0,05 ataupun t hitung < t tabel, hipotesis tidak terbukti H_0 diterima serta H_a ditolak. Berarti variabel independen secara parsial tidak punya pengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

2) Bila sig. < 0,05 ataupun t hitung > t tabel, hipotesis terbukti maka H_0 ditolak serta H_a diterima. Berarti variabel independen secara parsial punya pengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

b. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Guna tunjukkan besarnya pengaruh kedua variabel yang diteliti dipakai uji koefisien determinasi. Koefisien determinasi berkisar 0 -1. Kemampuan variabel independen jelaskan variabel dependen makin berkurang bila R^2 mendekati 0.

BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Pujasera (Pusat Jajan Selera Rakyat) Ngaliyan yang berada di jalan Prof. Hamka depan Kecamatan Ngaliyan, merupakan gabungan para pedagang-pedagang kaki lima yang terkena imbas pelebaran jalan pada tahun 2005. Mereka merasa lahan tempat untuk berdagangnya merasa hilang akibat proyek tersebut, lalu mereka berinisiatif untuk meminta ganti lahan untuk berjualan kepada pihak pemerintah (dalam hal ini Kelurahan dan Kecamatan Ngaliyan). Lalu pihak kecamatan meminta kepada Pemerintah Kota Semarang untuk menyediakan lahan tersebut. Akhirnya pada tanggal 25 November 2005 diresmikannya Pujasera Ngaliyan yang bernama Jaya Makmur, yang dibiayai oleh pedagang-pedagang itu sendiri dari hasil patungan mereka. Dari Pemkot hanya menyediakan lahan dagangannya saja. Sampai sekarang Pujasera Ngaliyan dikelola oleh para pedagang itu sendiri seperti halnya masalah kebersihan, keamanan, dan ketertiban.

Daerah tersebut memang merupakan daerah potensial bagi masyarakat yang berada di Kecamatan Ngaliyan. Disamping itu tempat tersebut sangat strategis, pengaruh harga juga menjadi faktor penentu ramai tidaknya tempat tersebut. Dibandingkan dengan pedagang kaki lima yang berada disekitar Pujasera Ngaliyan harga di Pujasera dapat dikategorikan murah, karena harga yang ditawarkan berada di bawah rata-rata yang ada (bagi sebagian jenis makanan).⁸⁶

Banyak terdapat warung makan mulai dari warung makan yang kecil sampai warung makan yang cukup besar. Warung-warung makan tersebut terletak disekitar lingkungan Pujasera Ngaliyan yang menawarkan berbagai jenis makanan. Namun ada juga warung makan yang menjual makanan sejenis dan saling bersaing untuk menarik pembeli. Jumlah pembeli di Pujasera tersebut mengalami fluktuasi (naik turun). Jumlah pembeli yang ramai pada hari-hari biasa yaitu pukul lima sore hingga malam hari pukul sepuluh apa lagi pada hari sabtu dan minggu. Dari berbagai kalangan membeli di pujasera tersebut seperti dari mahasiswa UIN Walisongo, para pekerja pabrik Kawasan Industri Candi, dan bahkan dari warga Ngaliyan itu sendiri.

⁸⁶ Novian Rezka M, "Analisis Pengaruh Harga, Motivasi Konsumen, Dan Tempat Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Pada Pengunjung Pujasera ' Jaya Makmur ' Di Semarang)," n.d.

4.2 Gambaran Umum *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

QRIS yakni penggunaan Kode QR buat menyatukan berbagai jenis QR dari PJSP berbeda. Guna memudahkan, mempercepat, dan mengamankan penggunaan Kode QR dalam bertransaksi, industri sistem pembayaran dan Bank Indonesia menciptakan QRIS. Seluruh Penyedia Layanan Sistem Pembayaran yang hendak menerima pembayaran melalui kode QR wajib menginstal QRIS. Aplikasi pembayaran masyarakat baik bank ataupun non bank bisa dipakai dengan QRIS di merchant, toko, warung makan, tempat parkir, tiket wisata, serta donasi yang memiliki brand QRIS. Hal ini berlaku meski pengecer tersebut juga merupakan penyedia QRIS. berbeda dari pemasok. program yang dapat diakses oleh semua orang. Merchant hanya perlu buka rekening ataupun rekening pada penyedia QRIS yang telah mendapat izin dari BI. Selain itu, pedagang kini bisa terima pembayaran dari masyarakat umum memakai kode QR dari vendor aplikasi mana pun.

QRIS yakni standar Kode QR pembayaran yang dikembangkan buat sistem pembayaran nasional oleh Bank Indonesia serta ASPI. Format pembayaran kode QR ydidukung QRIS antara lain MPM serta CPM. Namun penerapannya tetap mengacu norma QRIS ditetapkan Bank Indonesia selaku standar nasional. Pihak-pihak melakukan pemrosesan transaksi QRIS adalah PJSP, Lembaga Switching, Merchant Aggregator, serta pengelola National Merchant Repository. Transaksi QRIS dapat diproses oleh Penyedia Jasa Sistem Pembayaran termasuk kategori Penyedia Jasa Sistem Pembayaran front end, semacam Penerbit ataupun Acquirer. Izin Bank Indonesia diperlukan sebelum PJSP serta Lembaga Switching bisa dilakukan transaksi QRIS.⁸⁷

4.3 Deskriptif Data Penelitian dan Karakteristik Responden

4.3.1 Deskriptif Data Penelitian

Pengambilan sampel data *purposive sampling* yakni metode dipakai pada penelitian ini. Pengumpulan data secara langsung akan dilaksanakan peneliti menggunakan kuesioner yang diberikan kepada kelompok responden terpilih yaitu pengunjung restoran Pujasera Ngaliyan di Kota Semarang.

⁸⁷ <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx> diakses tanggal 29 Mei 2024

Kuesioner disebarikan antara tanggal 18 Mei 2024 hingga 20 Mei 2024. *Google form* digunakan untuk sebarikan kuesioner kepada responden secara tidak langsung sebagai bagian dari pelaksanaan. Sampel yang dipakai pada penelitian ini sejumlah 96 responden. Alat analisis SPSS 26 kemudian digunakan untuk mengolah data yang diperoleh.

4.3.2 Karakteristik Responden

Untuk memudahkan peneliti menafsirkan temuan penelitian, digunakan data karakteristik responden untuk mengkarakterisasi keadaan responden. Karakteristik responden penelitian ini yakni: Nama responden penelitian, jenis kelamin, serta angkatan mahasiswa.

4.3.2.1 Jenis Kelamin

Tabel 4.1

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Laki-laki	43	44,8 %	44,8 %
Perempuan	53	55,2 %	55,2 %
Total	96	100 %	100 %

Objek penelitian bersumber jenis kelamin disajikan di Tabel 4.1. Responden perempuan sejumlah 53 orang dengan persentase 55,2%, serta laki-laki sejumlah 43 responden dengan persentase 44,8%. Berdasarkan tabel tersebut, mayoritas responden yakni perempuan.

4.3.2.2 Status

Tabel 4.2

Karakteristik Responden Berdasarkan Status

Status	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>
Mahasiswa	74	77,1%	77,1%
Pekerja	22	22,9%	22,9%
Pelajar	0	0%	0%
Total	96	100%	100%

Bersumber tabel 4.2 diatas, tunjukkan objek penelitian bersumber status pelanggan ditempat Pujasera Ngaliyan Kota Semarang. Dari tabel tersebut

menunjukkan bahwasannya status sebagai mahasiswa berjumlah 74 responden dengan presentase 77,1%, selanjutnya status sebagai pekerja berjumlah 22 responden dengan presentase sejumlah 22,9% dan status sebagai pelajar berjumlah 0 responden dengan presentase 0%.

4.3.2.3 Alamat Domisili

Tabel 4.3

Karakteristik Responden Berdasarkan Alamat

Alamat	Frequency	Percent	Valid Percent
Kel. Ngaliyan	42	43,8%	43,8%
Kel. Tambakaji	17	17,7%	17,7%
Kel. Beringin	16	16,7%	16,7%
Kel. Gondoriyo	4	4,2%	4,2%
Kel. Podorejo	0	0%	0%
Kel. Purwoyoso	10	10,4%	10,4%
Kel. Kalipancur	1	1%	1%
Kel. Wonosari	3	3,1%	3,1%
Kel. Wates	3	3,1%	3,1%
Total	96	100%	100%

Bersumber tabel 4.3 diatas, tunjukkan objek penelitian berdasarkan Alamat domisili pelanggan ditempat Pujasera Ngaliyan Kota Semarang. Dari tabel tersebut tunjukkan Kelurahan Ngaliyan sejumlah 42 responden dengan presentase 43,8%, selanjutnya Kelurahan Tambakaji sejumlah 17 responden dengan presentase sejumlah 17,7%, Kelurahan Beringin berjumlah 16 responden dengan presentase 16,7%. Kelurahan Gondoriyo sejumlah 4 responden dengan presentase 4,2%. Kelurahan Podorejo sejumlah 0 responden presentase 0%. Kelurahan Purwoyoso sejumlah 10 responden presentase 10,4%. Kelurahan Kalipancur berjumlah 1 responden presentase 1%. Kelurahan Wonosari berjumlah 3 responden presentase 3,1% dan Kelurahan Wates berjumlah 3 responden presentase 3,1%.

4.3.2.4 Aplikasi QRIS Yang Digunakan

Tabel 4.4

Karakteristik Responden Berdasarkan Alamat

Aplikasi	Frequency	Percent	Valid Percent
Mobile Banking	53	55,2%	55,2%
Dana	25	26%	26%
OVO	1	1%	1%
Shopeepay	15	15,6%	15,6%
LinkAja	1	1%	1%
Lainnya	1	1%	1%
Total	96	100%	100%

Bersumber tabel 4.4 diatas, tunjukkan objek penelitian berdasarkan aplikasi yang digunakan ditempat Pujasera Ngaliyan Kota Semarang. Dari tabel tersebut tunjukkan mobile banking berjumlah 53 responden dengan presentase 55,2%, selanjutnya aplikasi dana sejumlah 25 responden dengan presentase sejumlah 26%, aplikasi OVO sejumlah 1 responden dengan presentase 1%. ShopeePay sejumlah 15 responden dengan presentase 15,6%. LinkAja berjumlah 1 responden presentase 1%. Lainnya berjumlah 1 responden presentase 1%.

4.4 Uji Instrumen

4.4.1 Uji Validitas

Penentuan validitas kuesioner yakni tujuan dari uji validitas kuesioner. Apabila suatu kuesioner bisa ukur apa yang seharusnya diukur, sehingga kuesioner tersebut dianggap valid. Bila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka kriteria kuesioner dianggap valid. Tabel terlampir digunakan oleh peneliti setelah diketahui derajat kebebasannya, sedangkan peneliti menggunakan alat SPSS 25.

Pada penelitian ini $df = n - 2$. Dengan asumsi 96 responden (n), besar distribusinya $df = 96 - 2 = 94$, serta alpha sejumlah 0,05 (5%). Ini memberi kita r_{tabel} sejumlah 0,1986. Uji validitasnya adalah:

Tabel 4.5**Uji Validitas**

Variabel	Item Pertanyaan	Pearson Correlation (Rhitung)	Rtabel	Keterangan
Pengetahuan (X1)	X1.1	0,917	0,1986	Valid
	X1.2	0,886	0,1986	Valid
	X1.3	0,912	0,1986	Valid
	X1.4	0,899	0,1986	Valid
Kemudahan Penggunaan (X2)	X2.1	0,886	0,1986	Valid
	X2.2	0,899	0,1986	Valid
	X2.3	0,839	0,1986	Valid
	X2.4	0,831	0,1986	Valid
	X2.5	0,873	0,1986	Valid
Manfaat (X3)	X3.1	0,900	0,1986	Valid
	X3.2	0,902	0,1986	Valid
	X3.3	0,902	0,1986	Valid
	X3.4	0,867	0,1986	Valid
	X3.5	0,858	0,1986	Valid
Keputusan Penggunaan (Y)	Y1	0,821	0,1986	Valid
	Y2	0,887	0,1986	Valid
	Y3	0,885	0,1986	Valid
	Y4	0,862	0,1986	Valid

Perhitungan dilaksanakan bersumber tabel di atas tunjukkan standar minimal dapat dipenuhi, yaitu $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,1886$ yang diperlukan agar kuesioner dianggap valid. Dengan demikian, dikatakan tiap item pertanyaan kuesioner yakni valid.

4.4.2 Uji Reliabelitas

Tujuan dari uji reliabilitas yakni ketahui tanggapan masing-masing responden jawab pertanyaan di tiap variabel. Uji statistik yang dipakai pada penelitian ini untuk mengetahui ketergantungan yakni uji *Cronbach Alpha* (α). Jika $\alpha > 0,60$, dianggap reliabel. Hasil dari perhitungan uji reliabilitas yakni:

Tabel 4.6
Uji Reliabelitas

Variabel	<i>Cronbach Alpha Coefficient</i> (α)	Keterangan
X1	0,925	Reliabel
X2	0,914	Reliabel
X3	0,931	Reliabel
Y	0,887	Reliable

Tabel 4.6 menunjukkan seluruh item kuesioner memenuhi ambang batas minimum *Cronbach Alpha Coefficient* (α) $> 0,6$, yang menunjukkan keandalannya. *Cronbach Alpha Coefficient* (α) untuk variabel X1 sejumlah 0,925. *Cronbach Alpha Coefficient* (α) untuk variabel X2 sejumlah 0,914. Selain itu, *Cronbach Alpha Coefficient* (α) variabel Y sejumlah 0,887. Karena setiap variabel pada penelitian ini punyai *Cronbach Alpha Coefficient* (α) $> 0,60$, maka disimpulkan setiap variabel bisa diandalkan.

4.5 Uji Asumsi Klasik

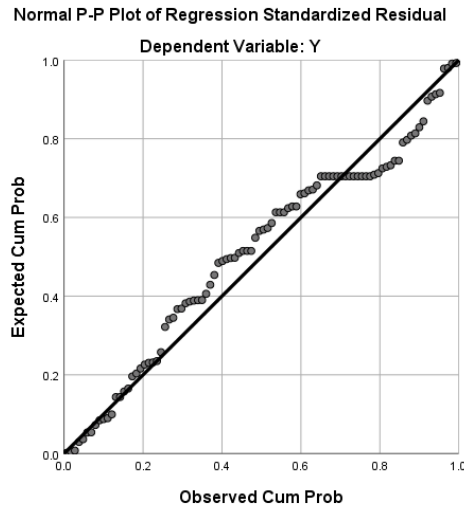
Guna memilih model analisis terbaik yang akan dipakai, kondisi data yang tersedia dinilai menggunakan uji asumsi klasik penelitian ini. Uji Kolmogorov Smirnov satu arah, uji multikolinearitas memakai *VIF* serta uji heteroskedastisitas memakai uji Glejser merupakan uji asumsi tradisional yang dipakai penelitian ini buat nilai normalitas data secara statistik. Karena adanya silang data maka tidak dilakukan uji autokorelasi.

4.5.1 Uji Normalitas

Uji normalitas buat ketahui apakah nilai sisa suatu distribusi data ikuti distribusi normal ataupun tidak. Uji normalitas plot P-P dipakai pada pengujian normalitas penelitian ini, dan *Kolmogorov Smirnov* digunakan buat menguatkan hasilnya. Apabila signifikansi data *Kolmogorov Smirnov* $> 0,05$ maka termasuk

dalam kelompok normal. Temuan uji P-Plot serta *Kolmogorov Smirnov* adalah sebagai berikut..

Grafik 4.1
Hasil Uji P-P Plot



Plot P-P Normal Dari Regresi Uji residu terstandar pada dasarnya menentukan lolos ataupun tidaknya suatu model regresi di uji asumsi normalitas bila data tersebar di area garis diagonal serta bergerak ke arah tersebut.

Tabel 4.7
Hasil *Kolmogorov Smirnov*
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		96
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.91457672
Most Extreme Differences	Absolute	.107
	Positive	.107
	Negative	-.099
Test Statistic		.107
Asymp. Sig. (2-tailed)		.009 ^c
Monte Carlo Sig. (2-tailed) Sig.		.218 ^d
	99% Confidence Interval	
	Lower Bound	.207
	Upper Bound	.228

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.

Sebaran data penelitian ini berdistribusi normal sebab memenuhi syarat signifikan $> 0,05$. Berdasarkan uraian di atas menunjukkan signifikannya kemudian diekskusi dengan teknik Monte Carlo, sehingga menghasilkan asymp sig 2 tailed sejumlah 0,218.

4.5.2 Uji Multikolinieritas

Tujuan uji multikolinieritas adalah menemukan serta analisis apakah ada ataupun tidaknya korelasi variabel bebas pada suatu model regresi. VIF serta toleransi dilihat dari nilai toleransi, yakni pengukuran buat ukur variabel bebas dipilih tapi tidak dijelaskan variabel bebas lainnya. Toleransi lebih rendah menunjukkan VIF lebih tinggi, sebab $VIF = 1/\text{toleransi}$.⁸⁸ Nilai toleransi serta VIF dihitung menggunakan nilai *cutoff*. Untuk menarik kesimpulan, variabel independen model regresi tidak berkorelasi bila toleransi $> 0,10$ serta $VIF < 10$. Sebaliknya, ada hubungan variabel bebas pada model regresi bila toleransi $> 0,10$ serta $VIF < 10$. Uji multikolinieritas menghasilkan temuan :

Tabel 4.8
Hasil Uji Multikolinieritas
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients			Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta	T	Sig.	Tolerance	VIF
1 (Constant)	1.387	1.222		1.135	.259		
X1	.075	.141	.075	.535	.594	.197	5.088
X2	.648	.101	.743	6.440	.000	.289	3.463
X3	.115	.115	.145	1.005	.318	.185	5.395

a. Dependent Variable: Y

Menurut hasil uji multikolinieritas di atas, *tolerance* dan VIF pada variabel pengetahuan adalah 0,197 dan VIF 5,088. *Tolerance* pada variabel kemudahan penggunaan adalah 0,289 serta VIF 3,463. *Tolerance* pada variabel persepsi manfaat adalah 0,185 serta VIF 5,395. Variabel independen pada penelitian ini tidak menunjukkan gejala multikolinieritas, sebab semua mempunyai *tolerance* $> 0,10$ serta $VIF < 10$.

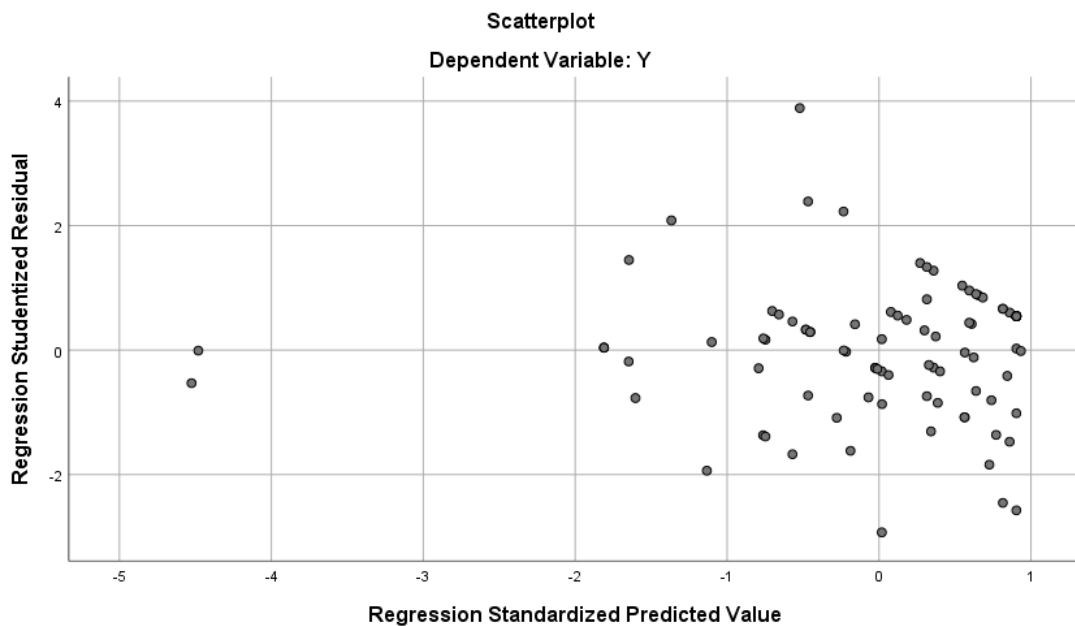
⁸⁸ Widarjono, "Analisis Regresi Dengan Spss.," n.d.

4.5.3 Uji heterokedastisitas

Guna ketahui ada tidaknya ketimpangan varians sisa observasi dengan observasi lain pada model regresi digunakan uji heteroskedastisitas. Model regresi tunjukkan homoskedastisitas atau varian yang sebanding dianggap baik. Yang tidak menunjukkan heteroskedastisitas. Uji Glejser dan scatter plot digunakan dalam pengujian heteroskedastisitas penelitian ini, yaitu dengan melakukan regresi variabel independen pada persamaan regresi dan menggunakan residu selaku variabel dependen. Sig. bila variabel bebas $< 0,05$ terjadi heteroskedastisitas pada data yang dipakai. Begitu pula sebaliknya jika Sig. Variabel bebas $> 0,05$ sehingga dinyatakan bahwa data dipakai bebas dari tanda-tanda heteroskedastisitas. Berikut temuan uji heteroskedastisitas.

Gambar 4.2

Hasil Scatter Plot



Selain itu, uji Glejser dipakai buat tentukan apakah penelitian ini mengalami heteroskedastisitas. Karena titik-titik pada scatterplot tersebar serta tidak punya pola, penelitian ini tunjukkan tidak ada heteroskedastisitas, seperti yang ditunjukkan pada gambar di atas. Selain itu, uji Glejser bisa dipakai buat tentukan apakah heteroskedastisitas terjadi di penelitian ini.

Tabel 4.9**Hasil Uji Glesjer**

		Coefficients^a				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.189	.097		1.942	.055
	LN _{X1}	.195	.082	.711	2.072	.062
	LN _{X2}	.058	.055	.183	1.056	.294
	LN _{X3}	.274	.082	.980	2.237	.052

a. Dependent Variable: ABSRES2

Proses pengambilan keputusan uji heteroskedastisitas dapat diamati berdasarkan Sig dari temuan uji Glejser pada tabel 4.9. Setiap variabel independen dengan Sig sejumlah 0,062 maka variabel pengetahuan $> 0,05$. Sig variabel kemudahan penggunaan sejumlah 0,294 $> 0,05$. Selain itu, Sig variabel persepsi manfaat sejumlah 0,052 berada di atas tingkat signifikansi 0,05. Semua variabel penelitian semuanya punyai Sig $> 0,05$. Karena variabel independen memenuhi kriteria Sig $> 0,05$ maka tidak menunjukkan gejala heteroskedastisitas.

4.6 Uji Regresi Linear Berganda

Analisis regresi berganda yakni model regresi buat analisis lebih satu variabel bebas. Pada penelitian ini analisis regresi berganda dipakai buat ketahu serta analisis Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan Dan Manfaat Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS (Studi Kasus Pelanggan Tempat Makan Pusasera Ngaliyan. Hasil pengujiannya yakni:

Tabel 4.10**Hasil Uji Regresi Linear Berganda**

		Coefficients^a				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.387	1.222		1.135	.259
	X ₁	.075	.141	.075	.535	.594
	X ₂	.648	.101	.743	6.440	.000
	X ₃	.115	.115	.145	1.005	.318

a. Dependent Variable: Y

Bersumber tabel 4.10 tunjukkan output pengujian regresi linear berganda dan rumus persamaan:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e$$

$$Y = 1,387 + 0,075 + -0,648 + 0,115 + e$$

Keterangan :

Y = Keputusan Penggunaan

α = Konstanta

β_1 = Koefisien regresi variabel Pengaruh pengetahuan

β_2 = Koefisien regresi variabel kemudahan penggunaan

β_3 = Koefisien regresi variabel handing manfaat

X1 = Pengaruh Pengetahuan

X2 = Kemudahan Penggunaan

X3 = Manfaat

e = Standar error

Bersumber persamaan didapatkan:

1. Nilai konstanta ataupun a sejumlah 1,387 nyatakan bila pengetahuan (X1), kemudahan penggunaan (X2), serta manfaat (X3) diasumsikan 0 (tidak dimasukkan) pada penelitian ini, sehingga variabel keputusan penggunaan QRIS memiliki sejumlah 1,387 artinya keputusan penggunaan QRIS sebelum dipengaruhi variabel pengetahuan, kemudahan penggunaan serta manfaat adalah sejumlah 1,387%. Dan apabila pengetahuan, kemudahan penggunaan serta manfaat maka keputusan penggunaan QRIS akan alami kenaikan.
2. Koefesien X1 (pengetahuan)
Koefisien regresi X1 persamaan diatas sejumlah 0,075 yang berarti bila variabel pengetahuan ditingkatkan, perihal ini keputusan penggunaan QRIS mengenai pengetahuan yang dilaksanakan pelanggan pugasera Ngaliyan dengan mengetahui pengetahuan atribut produk, pengetahuan cara penggunaan, pengetahuan manfaat produk serta pengetahuan nilai kepuasan dalam penggunaan dinaikan maka keputusan penggunaan QRIS akan mengalami peningkatan sejumlah 0,075%.

3. Koefisien X2 (kemudahan penggunaan)

Koefisien regresi X2 pada persamaan diatas sejumlah 0,648, berarti bila variabel kemudahan penggunaan ditingkatkan, perihal ini minat penggunaan QRIS mengenai kemudahan untuk dipelajari, mudah digunakan atau mengaplikasikanya, jelas dan dapat dimengerti, fleksibel dan dapat dikontrol. Maka keputusan penggunaan QRIS akan mengalami kenaikan sejumlah 0,648 %.

4. Koefisien X3 (manfaat)

Koefisien regresi X3 pada persamaan diatas sejumlah positif 0,115. Berarti bila variabel p manfaat ditingkatkan, perihal ini keputusan pelanggan terhadap manfaat sesuai dengan indikator yang ditetapkan. Maka keputusan penggunaan QRIS akan mengalami kenaikan sejumlah 0,115 %.

4.7 Uji Hipotesis

4.7.1 Uji T

Berikut kriteria pengujian buat ketahui bagaimana variabel-variabel penelitian saling pengaruhi. Uji koefisien regresi parsial atau uji t dipakai buat ukur dampak variabel independent pada variabel dependen. Ini menentukan apakah hipotesis penelitian diterima ataupun ditolak:

1. Bila $\text{sig.} \leq 0,05$ ataupun $\text{thitung} \geq \text{ttabel}$, disimpulkan ada pengaruh variabel independen terhadap variabel dependennya.
2. Bila $\text{sig.} \geq 0,05$ ataupun $\text{thitung} \leq \text{ttabel}$, disimpulkan tidak ada pengaruh variabel independen terhadap variabel dependennya.

Untuk kondisi di mana n yakni jumlah data serta k yakni jumlah variabel bebas, diketahui ttabel, $df = n-k-1$, dan karena $df = 96-3-1 = 92$ serta signifikansi 0,05, didapat ttabel sejumlah 1.9860

Tabel 4.11

Hasil Uji T

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	1.387	1.222		1.135	.259
	X1	.075	.141	.075	.535	.594
	X2	.648	.101	.743	6.440	.000
	X3	.115	.115	.145	1.005	.318

a. Dependent Variable: Y

Bersumber hasil pengujian SPSS yang sudah dilaksanakan, hasilkan:

1. Pengujian terhadap variabel pengetahuan

Signifikan dipunyai variabel pengetahuan sejumlah 0,594. Dan thitung sejumlah 0,535 sementara ttabel 1,98609. Sehingga thitung $0,535 < T_{\text{tabel}} 1,98609$ serta sig. $0,594 > 0,05$. Perihal ini tunjukkan variabel pengetahuan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS ditempat Pujasera Ngaliyan, maka H1 ditolak.

2. Pengujian terhadap variabel kemudahan penggunaan

Signifikan dipunyai variabel kemudahan penggunaan sejumlah 0,000. Dan thitung sejumlah 6,440 sementara T tabel 1,98609. Sehingga thitung $6,440 > T_{\text{tabel}} 1,98609$ serta sig. $0,000 < 0,05$. Perihal ini tunjukkan variabel kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS ditempat Pujasera Ngaliyan, H2 diterima.

3. Pengujian terhadap variabel manfaat

Signifikan dipunyai variabel manfaat sejumlah 0,318. Dan t hitung sejumlah 1.005 sedangkan t tabel 1,98609. Sehingga thitung $1,005 < T_{\text{tabel}} 1,98609$ serta sig. $0,318 > 0,05$. Perihal ini tunjukkan variabel manfaat tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS di tempat Pujasera Ngaliyan, maka H3 ditolak.

4.7.2 Uji F

Jika variabel bebas mempengaruhi variabel terikat secara simultan pengaruhi variabel dependen. Dengan menggunakan $df_1 = k - 1$, serta $df_2 = n - k$, $df_1 = 4 - 1 = 3$, serta $df_2 = 96 - 4 = 92$. Dengan demikian, F tabel sejumlah 3,095.

Tabel 4.12

Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	636.507	3	212.169	56.053	.000 ^b
	Residual	348.232	92	3.785		
	Total	984.740	95			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X3, X2, X1

Bersumber hasil pengolahan data ditampilkan tabel di atas, terlihat variabel X1, X2, serta X3 mempunyai pengaruh signifikan bila F hitung $>$ F tabel maka hasilnya $56,053 > 3,095$ dengan tingkat signifikansi $<$ $0,05$ sejumlah $0,000$. Perihal ini tunjukkan hasil diterima, menunjukkan bahwa pengetahuan (X1), kemudahan penggunaan (X2) serta manfaat (X3) secara simultan pada keputusan penggunaan QRIS (Y).

4.7.3 Uji R^2

Tujuan pengujian ini buat pastikan sejauh mana variabel bebas bisa jelaskan variabel terikat. $0 < R^2 < 1$ merupakan nilai koefisien determinasi.⁸⁹ Makin tinggi kemampuan variabel independen jelaskan variabel dependen, maka R^2 makin dekati angka 1. Sebaliknya, bila R^2 dekati nol berarti tidak cukup informasi pada variabel bebas jelaskan variabel terikat. Hasil uji koefisien determinan (R^2) yakni:

Tabel 4.13

Hasil uji R^2

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.804 ^a	.646	.635	1.946

a. Predictors: (Constant), X3, X2, X1

Terlihat dari tabel 4.13 Adjusted R Square hasil hitung sejumlah $0,635$. Perihal ini menunjukkan pentingnya peran pengetahuan, kemudahan penggunaan dan manfaat jelaskan $63,5\%$ variabel dependen yaitu keputusan penggunaan. Sementara itu, faktor tambahan yang tidak dimasukkan ke penelitian ini digunakan untuk menjelaskan sisanya sejumlah $36,5\%$.

4.8 Pembahasan Analisis Data

4.8.1 Pengaruh variabel pengetahuan terhadap keputusan penggunaan QRIS di tempat Pujasera Ngaliyan

Minat memanfaatkan QRIS menjadi variabel pengetahuan dalam penelitian ini. Data penelitian diolah serta disajikan pada tabel 4.11 menghasilkan

⁸⁹ Adam Taufiq, "Determinasi Harga Saham Syariah Melalui Analisis Terhadap Faktor Fundamental Dan Makro Ekonomi." 13, no. 1 (2018): 1–12.

penentuan angka signifikan variabel pengetahuan sebesar 0,594. Selain itu, t tabel sejumlah 1,98609, sementara t hitung sebesar 0,535. Dengan demikian, thitung sebesar $0,535 < T_{tabel} 1,98609$, dan $0,594 > 0,05$ merupakan taraf signifikansi. Perihal ini tunjukkan keputusan menggunakan QRIS tidak tergantung pada pengetahuan, sebaliknya seiring dengan bertambahnya pengetahuan maka keputusan menggunakan QRIS juga akan meningkat. Akan tetapi begitu juga sebaliknya, apabila pengetahuan tidak mengalami kenaikan atau turun maka keputusan penggunaan QRIS juga rendah.

Bersumber hasil tersebut disimpulkan variabel pengetahuan tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS ditempat Pujasera Ngaliyan disebabkan masih kurangnya pengetahuan mengenai penggunaan QRIS di tempat Pujasera Ngaliyan hal ini dibuktikan dengan nilai jumlah pertanyaan pada kuesioner, dimana pertanyaan kedua atau indikator kedua yang menyatakan tentang pengetahuan cara penggunaan mendapatkan nilai terendah yakni 420 dibanding dengan pertanyaan variabel X1 yang lainnya.

Sejalan dengan penelitian Siti Raihana (2020) berjudul Pengaruh Pengetahuan, Religiusitas, Lokasi, Dan Lingkungan Sosial Terhadap Minat Menabung Di Bank Aceh Syariah Cabang Jeuram (Studi Pada Masyarakat Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya).⁹⁰ Hasil penelitian tunjukkan minat menabung pada Bank Aceh Syariah Cabang Jeuram tidak dipengaruhi oleh variabel pengetahuan. Menurut penelitian Abdul Malik (2021), “Pengaruh Promosi, Pengetahuan Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menabung Di Bank Syariah Indonesia Kcp Singkut Pada Masyarakat Desa Pelawan Jaya,” Dengan demikian, minat menabung di bank syariah tidak dipengaruhi variabel pengetahuan.

Hal ini berbanding terbalik Maryani Oktarina (2022) berjudul Pengaruh Pengetahuan dan Motivasi Terhadap Minat Menabung Di Bank Syariah Studi Pada Mahasiswa Prodi Manajemen Dakwah Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Jakarta. Hasilnya variabel pengetahuan berdampak pada minat menabung dibank syariah. Selaras Tegar Pangesti Mahardika (2019) berjudul Pengaruh Pengetahuan Dan Religiusitas Terhadap Minat Beli Dengan Sikap

⁹⁰ Siti Raihana and Riza Aulia Azhary, “Di Bank Aceh Syariah Cabang Jeuram (Studi Pada Masyarakat Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya),” *JIHBIZ: Global Journal of Islamic Banking and Finance* Vol.2, No. (n.d.): 110–123.

Konsumen Sebagai Variabel Mediasi (Studi Pada Pengguna Kosmetik Wardah Di Yogyakarta). Hasilnya variabel pengetahuan berdampak pada minat beli.

Hasil penelitian mengenai variabel pengetahuan tidak sesuai dengan teori yang digambarkan oleh peneliti. Sebab teori yang digunakan adalah teori TAM, dimana salah satu factor yang bisa pengaruhi penggunaan layanan pembayaran secara mobile yakni karakteristik pengguna yakni pengetahuan. Pengetahuan menjadi factor yang akan dipertimbangkan mengambil keputusan memakai produk tersebut.

4.8.2 Pengaruh variabel kemudahan penggunaan terhadap keputusan penggunaan QRIS di tempat Pujasera Ngaliyan

Pada penelitian ini variabel kemudahan penggunaan terhadap minat QRIS di tempat Pujasera Ngaliyan. Bersumber hasil dari data penelitian pada tabel 4.11. Diketahui signifikan dipunyai variabel kemudahan penggunaan sejumlah 0,000. Dan thitung sejumlah 6,440 sementara T tabel 1,98609. Sehingga thitung $6,440 > T_{tabel} 1,98609$ serta sig. $0,000 < 0,05$. Variabel kemudahan penggunaan berpengaruh pada keputusan penggunaan QRIS. Berarti bila variabel kemudahan penggunaan alami kenaikan maka keputusan penggunaan QRIS ikut alami kenaikan. Akan tetapi berbanding terbalik, apabila kemudahan penggunaan alami penurunan maka keputusan penggunaan QRIS akan ikut alami penurunan.

Bersumber hasil tersebut disimpulkan kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS disebabkan oleh mudah untuk digunakan atau secara pengalikasikanya mudah, hal ini dibuktikan dengan nilai pertanyaan pada kuesioner yang mengacu pada indikator kemudahaan penggunaan bahwasanya indikator kedua yakni mudah digunakan atau mengaplikasikannya memiliki nilai tertinggi yakni 432 dibanding dengan pertanyaan atau indikator lainnya.

Sejalan dengan penelitian Komang Erlita (2022) berjudul Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, Dan Kredibilitas Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) (Studi Pada Generasi Z Di Provinsi Bali).⁹¹ Hasilnya variabel kemudahan penggunaan berdampak pada minat penggunaan quick response code indonesian standard

⁹¹ Komang Erlita Agustina and Lucy Sri Musmini, "Kredibilitas Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) (Studi Pada Generasi Z Di Provinsi Bali)" 11, no. 02 (2022): 127–137.

(QRIS). Selaras dengan penelitian Wicky Laloan (2023) yang berjudul Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, dan Risiko Terhadap Minat pengguna E-Payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado. Hasilnya variabel kemudahan penggunaan berdampak pada minat pengguna E-Payment QRIS.

Hal ini berbanding terbalik Nopy Ernawati (2020) berjudul Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan terhadap Minat Penggunaan pada Aplikasi OVO. Hasilnya variabel kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan pada aplikasi OVO. Selaras dengan penelitian Ashif Syifa'ul Qulub (2019) yang berjudul Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Resiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan E-Money (Studi Kasus Pada Masyarakat Kota Cirebon). Hasilnya variabel persepsi kemudahan penggunaan tidak berdampak pada minat memakai layanan E-Money.

Hasil penelitian mengenai variabel kemudahan penggunaan sudah sesuai dengan teori yang digambarkan oleh peneliti. Sebab teori yang digunakan adalah teori TAM, dimana salah satu faktor yang bisa pengaruhi penggunaan layanan pembayaran secara mobile adalah *perceived ease of use* yaitu kemudahan penggunaan. Kemudahan penggunaan yakni persepsi individu sejauh mana teknologi mudah dipakai dan dipengaruhi oleh penggunaan teknologi. Dalam hal ini penelitian yang dilakukan oleh peneliti sesuai teori yang dipakai yakni teori TAM.

4.8.3 Pengaruh Variabel manfaat terhadap keputusan penggunaan QRIS di tempat Pujasera Ngaliyan

Pada penelitian ini variabel manfaat terhadap keputusan penggunaan QRIS. Bersumber hasil dari data penelitian diproses serta diuraikan di tabel 4.11, diketahui angka signifikan dimiliki variabel manfaat sejumlah 0,318. Dan t hitung sejumlah 1.005 sedangkan t tabel 1,98609. Sehingga $t_{hitung} < T_{tabel}$ 1,005 < 1,98609 serta $sig. > 0,05$. Variabel manfaat tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS. Berarti, bila persepsi manfaat alami kenaikan maka keputusan penggunaan QRIS alami kenaikan. Berbanding terbalik, apabila manfaat alami penurunan maka minat penggunaan mengalami penurunan.

Bersumber hasil tersebut disimpulkan manfaat tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS sebab kurang berikan rasa aman saat sedang

mengalami transaksi pembayaran, hal ini dibuktikan dengan dengan nilai pertanyaan pada kuesioner yang mengacu pada indikator manfaat pada poin pertanyaan ke 4 yakni berikan rasa aman ketika sedang lakukan transaksi pembayaran yang punyai nilai paling rendah yakni 396 dibanding nilai indikator yang lain.

Manfaat yakni menggambarkan sejauh mana seseorang percaya memanfaatkan teknologi tertentu akan tingkatan kapasitas mereka untuk melakukan tugas. Pengguna yang menggunakan program tertentu untuk mempercepat penyelesaian pekerjaannya dikatakan mendapat manfaat darinya. Ketika teknologi fisik atau non-fisik digunakan, kinerja dapat memberikan hasil yang lebih cepat dan memuaskan. Ketika seseorang berpikir bahwa teknologi meningkatkan kinerjanya, maka terdapat antusiasme saat menggunakannya.

Sejalan dengan penelitian Trifena Ekawaty (2022) berjudul Analisis Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Indonesian Standard (Qris) Sebagai Alat Pembayaran Umkm Kuliner Di Surakarta.⁹² Hasilnya variabel manfaat tidak berdampak pada keputusan penggunaan QRIS. Perihal ini selaras dengan hasil penelitian dari penulis.

⁹² Trifena Ekawaty, "Analisis Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Indonesian Standard (Qris) Sebagai Alat Pembayaran Umkm Kuliner Di Surakarta" (Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, 2022), https://eprints.iain-surakarta.ac.id/3131/1/Full_Skripsi_Trifena_Ekawaty_PBS_185231033.pdf.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Bersumber hasil serta analisis data di bab sebelumnya, kesimpulan penelitian bahwa pengetahuan, kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat terhadap minat penggunaan QRIS di tempat Pujasera Ngaliyan yakni:

1. Variabel pengetahuan tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS dibuktikan signifikan yang dipunyai variabel pengetahuan sejumlah 0,594. Dan thitung sejumlah 0,535 sementara ttabel 1,98609. Sehingga thitung $0,535 < T_{\text{tabel}} 1,98609$ serta sig. $0,594 > 0,05$. Perihal ini tunjukkan variabel pengetahuan tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS ditempat Pujasera Ngaliyan, maka H1 ditolak. Jika pengetahuan turun maka keputusan penggunaan QRIS akan mengalami penurunan. Dan juga sebaliknya jika pengetahuan mengalami kenaikan maka keputusan penggunaan QRIS akan mengalami kenaikan.
2. Variabel kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS di tempat Pujasera Ngaliyan dibuktikan dengan signifikan yang dipunyai variabel kemudahan penggunaan sejumlah 0,000. Dan thitung sejumlah 6,440 sementara T tabel 1,98609. Sehingga thitung $6,440 > T_{\text{tabel}} 1,98609$ serta sig. $0,000 < 0,05$. Perihal ini tunjukkan variabel kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS ditempat Pujasera Ngaliyan, maka H2 diterima. Jika kemudahan penggunaan alami kenaikan maka keputusan penggunaan QRIS alami kenaikan. Dan juga jika kemudahan penggunaan mengalami penurunan maka minat penggunaan QRIS akan menurun.
3. Variabel manfaat berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS di tempat Pujasera Ngaliyan dibuktikan signifikan yang dipunyai variabel manfaat sejumlah 0,318. Dan t hitung sejumlah 1.005 sedangkan t tabel 1,98609. Sehingga thitung $1,005 < T_{\text{tabel}} 1,98609$ serta sig. $0,318 > 0,05$. Perihal ini tunjukkan variabel manfaat tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS di tempat Pujasera Ngaliyan, maka H3 ditolak. Jika manfaat turun maka keputusan penggunaan QRIS akan alami penurunan. Dan juga sebaliknya bila manfaat alami kenaikan maka keputusan penggunaan QRIS akan mengalami kenaikan.

5.2 Saran

Bersumber hasil penelitian, saran yang diberikan yakni:

1. Bagi Pihak QRIS

Sebaiknya pihak pengembang QRIS harus lebih memperhatikan dari segi sosialisasi mengenai pengetahuan penggunaan QRIS sehingga akan menambah tingkat keputusan pengguna QRIS sehingga memberikan manfaat baik untuk merchant atau dari pengguna QRIS itu sendiri.

2. Untuk Konsumen Tempat Makan Pujasera

Bagi konsumen pujasera dapat menambah wawasan (pengetahuan) seputar penggunaan QRIS sebagai sarana pembayaran. Dan bagi konsumen pujasera juga dapat memperhatikan dari segi manfaat adanya pembayaran melalui QRIS yang dapat mempersingkat waktu pembayaran dan mempersingkat waktu dalam melakukan transaksi pembayaran.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian di masa depan dapat memasukkan karakteristik tambahan, seperti keahlian, kemudahan penggunaan, serta manfaat yang dirasakan, yang berhubungan dengan keputusan penggunaan. Selain itu, peneliti masa depan bisa memakai tahun penelitian yang lebih panjang dan memasukkan data terupdate.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini punyai kekurangan yaitu konsep penelitian hubungkan elemen-elemen yang dihipotesiskan berhubungan dengan faktor independen, variabel pengetahuan, kemudahan penggunaan, serta manfaat untuk menjelaskan variabel dependen yakni keputusan pelanggan sebesar 63,5%. Sementara itu, faktor tambahan yang tidak dimasukkan dalam analisis ini digunakan untuk menjelaskan sisanya sebesar 36,5%. Oleh karena itu, tidak menutup kemungkinan terdapat beberapa variabel tambahan terkait minat memanfaatkan QRIS yang belum ikut atau belum dimasukkan dalam kerangka konseptual. Dan adanya keterbatasan dari segi literatur hasil penelitian sebelumnya masih kurang peneliti dapatkan. Akibatkan dalam penelitian ini punyai banyak kelemahan, baik dari segi hasil penelitian ataupun dari segi hasil analisisnya. Serta keterbatasan dari segi pemahaman kuesioner yang disitribusikan peneliti kepada responden, sehingga dalam melakukan pengisian kuesioner responden masih ada beberapa pertanyaan yang kurang dapat difahami oleh responden tersebut, sehingga

berpengaruh terhadap hasil dari penelitian, yang hasilnya berpengaruh terhadap hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Komang Erlita, and Lucy Sri Musmini. “Kredibilitas Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) (Studi Pada Generasi Z Di Provinsi Bali)” 11, no. 02 (2022): 127–37.
- Ana Zahrotun Nihayah, Lathif Hanafir Rifqi; “Faktor Penentu Sikap Penggunaan Platform Pembayaran Digital Bagi Pelaku Usaha Mikro Kecil Kreatif.” *Jurnal SEKURITAS (Saham, Ekonomi, Keuangan Dan Investasi)* Vol. 6 No. (2022): 17–28. <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/SKT/article/view/22420>.
- Chitra Laksmi Rithmaya. “Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Sikap, Risiko Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Ulang Nasabah Bank Bca Dalam Menggunakan Ininternet Banking.” *JOURNAL of RESEARCH in ECONOMICS and MANAGEMENT (Jurnal Riset Ekonomi Dan Manajemen)*, 2016.
- Choirida, Nurul. “Analisi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan QR Code Indonesian Standard (QRIS) Sebagai Sistem Pembayaran (Studi Kasus Generasi Z Kecamatan Ngaliyan).” Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2023.
- Davis, Fred D, and Fred Davis. “Perceived Usefulness , Perceived Ease of Use , and User Acceptance of Information Technology” 13, no. September 1989 (2015): 319–40. <https://doi.org/10.2307/249008>.
- Ekawaty, Trifena. “Analisis Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Indonesian Standard (Qris) Sebagai Alat Pembayaran Umkm Kuliner Di Surakarta.” Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, 2022. https://eprints.iain-surakarta.ac.id/3131/1/Full_Skripsi_Trifena_Ekawaty_PBS_185231033.pdf.
- Fatonah, Fani, and Christiawan Hendratmoko. “Menguji Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Generasi Millennial Menggunakan e-Money.” *Jurnal Manajemen* 12, no. 2 (2020): 209–17.
- Fridayana Yudiatmaja. *Analisis Regres Dengan Menggunakan Aplikasi Komputer Statistic*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2013.
- Haroen, Nasrun. *Fiqh Muamalah*. Cetakan II. Jakarta: Gaya Media Pratama, 2000.
- Imam Ghozali. “Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS,” Hal.55. Yogyakarta: Universitas Diponegoro, 2012.
- Imam mustofa. *Fiqh Mu`amalah Kontemporer*. Edisi I. Depok: Rajawali Pers, 2019.

- Inayah, Romadhotul. “Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kemanfaatan, Dan Promosi Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Masyarakat (Studi Kasus Di Wilayah Kota Purwokerto).” *Skripsi*, 2020, 84.
- Indri Mutiara. “Pengaruh Pengetahuan Mengenai QRIS, Persepsi Kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS, Dan Persepsi Resiko Keamanan QRIS Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung,” 2023.
- Lonardi, Hermawan, and Nilo Legowo. “Analysis of Factors Affecting Use Behavior of QRIS Payment System in DKI Jakarta.” *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education* _____ 3709 *Research Article* 12, no. 6 (2021): 3709–28.
- Marzuki, By Marzuki. “The Influence Halal Product.” *International Journal of Innovation, Creativity and Change* 13, no. 1 (2020): 171–92.
- Mentari, Ni Wayan, and Dkk. “Influence Factor of Consumers Interest on Using E-Money.” *International Journal of Social Sciences and Humanities* 3, no. 2 (2019): 176–86.
- Mulyaningsih, Kartika Dwi. “Hubungan Antara Tingkat Pengetahuan Terhadap Motivasi Berhenti Merokok,” 2018.
- Nopy Ernawati, Lina Noersanti. “Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan Pada Aplikasi OVO.” *Jurnal Manajemen STEI* 03, no. 02 (2020): 27–37. <https://doi.org/10.58344/jii.v1i6.90>.
- Novian Rezka M. “Analisis Pengaruh Harga, Motivasi Konsumen, Dan Tempat Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Pada Pengunjung Pujasera ‘ Jaya Makmur ’ Di Semarang),” n.d.
- Nur Yasar, Ichsan, Tati Handayani, and Lili Puspitasari. “SYI’AR IQTISHADI Journal of Islamic Economics, Finance and Banking Persepsi Penggunaan Uang Elektronik QRIS” 6, no. 1 (2022): 1–20. www.wartaekonomi.co.id.
- Nurdin, Nurdin, and Khaeruddin Yusuf. “Knowledge Management Lifecycle in Islamic Bank : The Case of Syariah Banks in Indonesia Knowledge Management Lifecycle in Islamic Bank : The Case of Syariah Banks in Indonesia Nurdin Nurdin * Khaeruddin Yusuf.” *International Journal of Knowledge Manajement Studies* Vol. 11, N, no. January 2020 (2020). <https://doi.org/10.1504/IJKMS.2020.105073>.
- Octavia, Galuh, Prinda Wardani, and Ratna Candra Sari. “Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat

- Penggunaan Financial Technology Sistem Pembayaran.” *Jurnal Profita* 9, no. 3 (2021): 1–17.
- Pambudi, Rakhmat Dwi. “Perkembangan Fintech Di Kalangan Mahasiswa UIN Walisongo.” *Harmony* 4, no. 2 (2019): 74–81. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony/article/view/36456/15100>.
- Permadi, Yudistira Andi, and Angestika Wilandari. “Preferences of Using Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Among Students as a Means of Digital Payment” 03, no. 01 (2021).
- Priambodo, Singgih, and Bulan Prabawani. “DAN PERSEPSI RISIKO TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN LAYANAN UANG ELEKTRONIK (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kota Semarang) Pendahuluan Kajian Teori Perilaku Konsumen,” n.d.
- Purnami, Amanah Ady. “PENGARUH VARIABEL ATRIBUT PRODUK TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PRODUK SMOOTHIES (STUDI PADA KONSUMEN SMOOTHIES DI KOTA MALANG).” *Analisis Nilai Moral Dalam Cerita Pendek Pada Majalah Bobo Edisi Januari Sampai Desember 2015, 2016, 2016*.
- Putri, Alifia Fernanda. “Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya.” *Indonesian Journal of School Counseling* Vol. 3 No. (2019): hal. 35–40.
- Putri, Novianti Indah, Zen Munawar, and Rita Komalasari. “Minat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Pasca Pandemi,” 2022, 155–60.
- Rahman, Ahmad Fahri Syaifuddin Kurnia. “Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Qris Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi” 1, no. 1 (2022): 1–21.
- Raihana, Siti, and Riza Aulia Azhary. “Di Bank Aceh Syariah Cabang Jeuram (Studi Pada Masyarakat Kecamatan Seunagan Kabupaten Nagan Raya).” *JIHBIZ: Global Journal of Islamic Banking and Finance* Vol.2, No. (n.d.): 110–23.
- Rohmah, Hariyanti, and Zuhdan Ady Fataron. “Effect Analysis of Trust , Ease , Information Quality , Halal Product on Online Purchase Decision of 2016-2018 Batch Students of Islamic Economics Study Program in UIN Walisongo at Shopee Marketplace.” *Journal of Digital Marketing And Halal Industry* 4810 (2020): 1–19.
- Rusuli, Izzatur, Dan Zakiul, and Fuady M Daud. “Ilmu Pengetahuan Dari John Locke Ke Al-Attas.” *Aceh: Jurnal Pencerahan* 9, no. 1 (2015): 12–22.
- Satyadharma, Efraim, Joanne Pingkan M Tangkudung, and Eva Altje Merentek. “Efektivitas

- Iklan Layanan Qris Melalui Instagram Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat Airmadidi,” n.d., 1–10.
- Setia Ningsih. “PENGARUH PERSEPSI MANFAAT DAN PERSEPSI RISIKO TERHADAP MINAT DALAM MENGGUNAKAN LAYANAN MOBILE BANKING DI BANK SYARIAH PADA GENERASI MILENIAL (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Angkatan 2018-2020).” Semarang: UIN Walisongo Semarang, 2021.
- Silaen, Musa F, Sepbeariska Manurung, and Christine D Nainggolan. “Effect Analysis Of Benefit Perception , Ease Perception , Security And Risk Perception Of Merchant Interest In Using Quick Response Indonesia Standard (Qris),” n.d., 1574–81.
- Silitonga, Intan Renata, and Nuryeti Nuryeti. “Profil Remaja Putri Dengan Kejadian Anemia.” *Jurnal Ilmiah Kesehatan (JIKA)* 3, no. 3 (2021): 184–92. <https://doi.org/10.36590/jika.v3i3.199>.
- Siregar, Dulmen Saif. “Determinan Minat Menggunakan Quick Response Indonesian Standard (QRIS).” IAIN PADANGSIDEMPUAN, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013.
- Suryati, Suryati, and Ika Yoga. “The Influence of Perceived Ease of Use, Trust and Security on Intention To Use E-Wallet.” *Journal of Management and Islamic Finance* 1, no. 2 (2021): 294–308. <https://doi.org/10.22515/jmif.v1i2.4692>.
- Taufiq, Adam. “Determinasi Harga Saham Syariah Melalui Analisis Terhadap Faktor Fundamental Dan Makro Ekonomi.” 13, no. 1 (2018): 1–12.
- Timotius, Kris H. *Pengantar Metodologi Penelitian (Pendekatan Manajemen Pengetahuan Untuk Perkembangan Pengetahuan)*. Edited by Putri Christian. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2017. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=yVJLDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Kris+H.Timotius&ots=cpD_XTZqly&sig=ZPCjOrHILuyzVE88f6qf1DJoJtM&redir_esc=y#v=onepage&q=Kris H.Timotius&f=false.
- Wahyuningtyas, Retno Asri. “Pengaruh Persepsi Kemudahan Terhadap Niat Beli Ulang Dengan Persepsi Kegunaan Sebagai Variabel Intervening (Studi Pada Pengguna Layanan Aplikasi Go-Jek Di Surabaya).” *Jurnal Ilmu Manajemen* Vol. 4 No. (2016): 1–10.
- Wibowo, Arief, and Universitas Budi Luhur. “Kajian Tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM),” no. April 2008

(2017).

Wicaksono, Soetam Rizky. *Teori Dasar Technology Acceptance Model*. Malang: CV. Seribu Bintang, 2022. file:///C:/Users/USER/Downloads/BukuTAMHasil.pdf.

Widarjono. "Analisis Regresi Dengan Spss.," n.d.

Zandhessami, Hessam, and Parisa Geranmayeh. "Determinants of User Acceptance of Internet Banking: An Empirical Study" 4 (2014): 1369–74. <https://doi.org/10.5267/j.msl.2014.6.035>.

Zidan, Himayor, and Zakky Fahma Auliya. "The Influence of Performance Expectations, Business Expectations, and Facilitating Conditions on Interest in Using the QRIS System." *Dinamis: Journal of Islamic Management and Bussiness* 6, no. 1 (2023): 17–32. <https://doi.org/10.24256/dinamis.v6i1.3869>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kuisisioner Penelitian

Assalamualaikum Wr Wb

Saya Afeniya Nurul Puspita Sari (2005026062) Mahasiswa S1 Jurusan Ekonomi Islam Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Walisongo Semarang sedang melakukan penelitian untuk tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan dan Manfaat Terhadap Keputusan Penggunaan *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS) (studi kasus pelanggan tempat makan Pujasera Ngaliyan Semarang)

Adapun kriteria responden pada kuisisioner ini adalah :

- A. Memiliki aplikasi QRIS
- B. Pengguna aplikasi QRIS
- C. Pelanggan Tempat Makan Pujasera Ngaliyan minimal 2 kali kedatangan
- D. Berusia antara 18-40 Tahun
- E. Berdomisil wilayah kecamatan Ngaliyan
- F. Bersedia membantu menjadi partisipan penelitian

Oleh karena itu, mohon bantuannya kepada responden untuk membantu mengisi dan menjawab kuisisioner ini. Atas perhatiannya saya mengucapkan Terimakasih

Wassalamualaikum wr wb

Berilah tanda (√) pada alternatif jawaban yang menurut Saudara/i paling sesuai.

A. Identitas Responden

1. Tanggal Pengisian :
2. Nama :
3. Jenis Kelamin :
 - Laki laki
 - Perempuan
4. Usia :
5. Alamat domisili :
6. Aplikasi QRIS yang digunakan
 - Mobile Banking
 - Dana
 - OVO

- ShopeePay
- LinkAja
- Lainnya

B. Pertanyaan Kuesioner

Petunjuk pengisian:

1. Bacalah pertanyaan dan pernyataan dengan teliti.
2. Pilihlah satu jawaban yang dianggap dapat mewakili situasi anda sebenarnya
3. Keterangan jawaban

Sangat Setuju (SS)
Setuju (S)
Kurang Setuju (KS)
Tidak Setuju (TS)
Sangat Tidak Setuju (STS)

Variabel X1 Pengetahuan

NO	PERNYATAAN	SKALA				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya menggunakan QRIS dikarenakan saya mengetahui QRIS memiliki fitur yang mudah untuk digunakan					
2.	Saya mengetahui cara penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)					
3.	Saya mengetahui manfaat menggunakan QRIS sebagai layanan Pembayaran					
4.	Saya merasa puas dengan penggunaan QRIS yang sangat mudah digunakan					

	karena hanya dengan scan kemudian klik jumlah pembayaran					
--	--	--	--	--	--	--

Variabel X2 Kemudahan

NO	PERNYATAAN	SKALA				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya merasa mudah mempelajari aplikasi layanan pembayaran QRIS					
2.	penggunaan QRIS dapat dimengerti dan mudah dipahami					
3.	Hasil transaksi menggunakan QRIS dapat diketahui secara langsung.					
4.	Saya merasa menggunakan QRIS lebih fleksibel dibandingkan menggunakan pembayaran tunai					
5.	Pembayaran menggunakan QRIS lebih mudah dikontrol karena memiliki riwayat transaksi					

Variabel X3 Manfaat

NO	PERNYATAAN	SKALA				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Dengan menggunakan QRIS dapat menyelesaikan pekerjaan saya dengan cepat sehingga dapat menghemat waktu (terutama ketika melakukan transaksi					

	pembayaran)					
2.	Dengan menggunakan QRIS, dapat mempercepat transaksi pengguna dalam bertransaksi pembayaran					
3.	Dengan menggunakan QRIS saya mendapatkan keuntungan kemudahan karena hanya dengan scan kemudian klik untuk proses transaksi					
4.	Saya merasa aman ketika bertransaksi menggunakan QRIS					
5.	Pembayaran melalui QRIS mampu memberikan efisiensi waktu dalam bertransaksi					

Variabel Y Keputusan

NO	PERNYATAAN	SKALA				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Saya memutuskan untuk menggunakan QRIS					
2.	Saya memutuskan untuk bertransaksi menggunakan QRIS					
3.	Saya menggunakan QRIS karena niat dari diri sendiri					
4.	Saya akan menggunakan QRIS dan saya akan merekomendasikan ke teman					

Lampiran 2 : Tabel Jawaban Responden

X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.TOTAL	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.TOTAL
5	5	4	4	18	5	5	5	4	5	24
4	4	4	4	16	4	4	4	3	4	19
5	5	5	5	20	4	4	5	5	5	23
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	25
5	5	4	5	19	5	5	5	4	5	24
1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	25
3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	15
5	4	4	5	18	4	4	5	5	5	23
4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	20
5	5	5	5	20	5	5	4	4	5	23
5	5	4	4	18	4	4	4	4	4	20
4	4	4	4	16	4	4	4	3	4	19
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	25
5	5	5	5	20	4	4	5	3	4	20
4	4	4	4	16	4	4	4	3	4	19
4	4	5	4	17	4	4	5	4	4	21
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	25
5	4	4	3	16	5	5	4	4	5	23
5	5	5	5	20	5	5	4	5	5	24
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	25
4	5	3	3	15	3	3	3	4	3	16
5	5	4	4	18	4	4	5	3	3	19
5	5	5	5	20	4	5	5	4	4	22
5	5	5	4	19	5	5	5	5	5	25
1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	25
5	4	4	4	17	5	5	4	4	4	22
4	4	5	4	17	4	4	3	3	3	17
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	25
4	4	4	4	16	4	5	5	4	5	23
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	25
5	4	5	4	18	4	4	4	2	2	16
2	3	4	5	14	5	5	2	3	2	17
4	4	4	5	17	5	5	4	5	5	24
4	4	5	3	16	4	4	4	3	4	19
4	4	3	4	15	3	4	4	4	4	19
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	25
4	4	4	5	17	4	5	4	5	4	22

5	5	5	5	20	4	5	5	4	4	22
4	5	5	4	18	4	4	4	4	4	20
3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	15
5	5	5	5	20	5	5	5	3	5	23
5	4	5	5	19	4	5	5	4	5	23
5	5	5	5	20	5	5	5	4	4	23
5	5	5	5	20	5	4	5	5	4	23
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	25
3	4	4	4	15	3	3	3	3	4	16
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	25
1	1	1	1	4	4	4	3	5	5	21
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	25
5	5	5	5	20	5	5	5	5	4	24
5	3	5	5	18	5	5	5	5	5	25
5	4	4	4	17	4	4	4	4	4	20
5	4	4	5	18	5	5	5	4	3	22
5	4	5	5	19	5	5	5	5	4	24
4	5	4	5	18	4	5	4	5	4	22
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	25
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	25
4	4	5	3	16	5	4	5	3	4	21
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	25
3	4	3	3	13	3	4	5	3	3	18
5	5	4	5	19	5	5	5	5	5	25
5	3	5	4	17	5	5	4	4	4	22
4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	20
5	4	4	4	17	4	4	4	4	4	20
5	3	5	5	18	5	5	4	4	4	22
5	4	5	5	19	5	5	5	5	4	24
4	5	5	4	18	4	4	5	3	5	21
5	5	4	4	18	5	5	5	3	4	22
4	5	4	5	18	4	5	4	5	4	22
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	25
5	5	5	5	20	4	4	5	3	4	20
5	5	5	5	20	5	5	5	3	5	23
5	4	4	3	16	4	4	4	5	4	21
3	3	3	3	12	3	3	3	3	3	15
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	25
5	5	5	5	20	5	5	5	3	5	23
4	5	4	4	17	4	4	5	5	5	23

4	5	4	4	17	5	4	4	5	4	22
4	4	4	4	16	4	4	4	4	3	19
5	4	4	4	17	5	4	5	5	5	24
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	25
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	25
5	4	5	5	19	5	5	5	4	5	24
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	25
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	25
4	4	4	4	16	5	5	4	5	5	24
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	25
5	5	5	5	20	5	5	5	5	5	25
4	4	4	5	17	5	5	4	4	3	21
5	4	3	5	17	5	5	5	4	3	22
5	4	4	5	18	5	5	4	5	4	23
5	5	5	5	20	4	5	5	5	5	24
5	5	5	4	19	5	5	4	5	5	24
4	4	4	4	16	4	4	4	4	4	20
431	420	421	421		426	432	425	402	410	

X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	X3.TOTAL	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.TOTAL
5	5	5	4	4	23	5	4	5	4	18
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16
5	5	4	5	5	24	5	5	5	5	20
5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
5	5	5	4	4	23	5	5	5	5	20
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	4
5	5	5	5	5	25	5	5	5	4	19
3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	12
5	4	5	5	4	23	5	4	5	4	18
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16
4	5	5	5	5	24	4	4	4	5	17
4	5	4	4	4	21	5	5	5	5	20
4	4	4	3	3	18	4	4	3	3	14
5	5	5	5	3	23	3	3	4	4	14
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16
3	4	4	4	4	19	3	4	4	4	15
4	4	5	4	4	21	2	3	4	4	13
5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
4	3	4	5	5	21	5	3	4	3	15
5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
5	5	5	5	4	24	4	3	4	5	16

4	3	4	2	3	16	3	3	3	2	11
4	4	5	4	3	20	3	4	4	4	15
5	5	4	4	4	22	5	2	4	4	15
5	5	5	5	5	25	5	5	5	4	19
1	1	1	1	2	6	2	1	1	1	5
5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16
3	3	4	4	3	17	4	4	4	5	17
5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
4	5	5	4	4	22	4	4	4	4	16
5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
3	3	3	5	3	17	5	3	4	3	15
4	5	4	5	3	21	5	3	2	4	14
4	4	5	4	4	21	4	4	4	4	16
4	5	4	4	4	21	4	4	4	4	16
4	4	4	3	3	18	3	3	3	3	12
5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
4	4	4	3	4	19	4	4	4	4	16
5	4	4	4	4	21	4	4	4	4	16
5	4	5	3	4	21	5	3	3	3	14
3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	12
5	5	5	3	5	23	5	3	5	3	16
5	3	4	5	5	22	4	4	5	5	18
4	4	5	4	5	22	5	5	5	5	20
5	5	4	4	5	23	5	5	4	5	19
5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	12
5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	20
4	5	4	4	4	21	5	4	3	3	15
4	5	5	5	5	24	5	5	5	4	19
4	4	4	4	4	20	5	5	2	5	17
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16
2	2	3	3	4	14	4	4	3	3	14
5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
4	5	4	5	4	22	5	4	5	4	18
5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
5	5	5	3	4	22	4	4	4	4	16
5	5	5	4	4	23	4	4	3	4	15
5	5	4	5	5	24	5	5	5	5	20
2	3	3	2	4	14	3	3	2	2	10
4	5	5	5	4	23	5	4	4	5	18

4	4	4	4	5	21	4	4	4	4	16
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16
4	4	4	4	4	20	5	5	3	3	16
5	5	4	5	5	24	5	5	5	5	20
4	4	4	4	5	21	3	4	4	5	16
3	3	3	3	3	15	5	5	5	5	20
5	4	5	4	5	23	4	5	4	5	18
5	5	5	5	5	25	4	4	4	2	14
4	4	4	4	4	20	3	3	3	3	12
3	4	5	4	4	20	5	5	5	3	18
4	3	5	4	5	21	3	4	5	5	17
3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	12
5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
4	5	4	5	5	23	5	5	5	5	20
4	4	5	5	5	23	4	4	4	5	17
5	4	4	3	4	20	5	4	5	3	17
4	4	3	4	4	19	3	3	3	3	12
4	4	4	5	4	21	3	4	4	5	16
5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
4	5	5	5	5	24	5	4	4	4	17
5	5	5	4	4	23	5	5	5	5	20
4	5	5	4	5	23	5	5	5	5	20
4	4	4	4	4	20	5	5	5	5	20
5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	20
5	5	5	5	5	25	5	2	5	5	17
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16
5	5	4	3	3	20	3	2	3	3	11
5	5	4	4	4	22	4	4	5	4	17
4	4	5	5	5	23	5	5	4	4	18
5	4	4	5	5	23	4	5	5	5	19
4	4	4	4	4	20	4	4	4	4	16
403	407	410	396	401						

Lampiran 3 : Hasil Analisis Data

5.3.1.1 Uji Validitas

Variabel	Item Pertanyaan	Pearson Correlation (Rhitung)	Rtabel	Keterangan
Pengetahuan (X1)	X1.1	0,917	0,198 6	Valid
	X1.2	0,886	0,198 6	Valid
	X1.3	0,912	0,198 6	Valid
	X1.4	0,899	0,198 6	Valid
Kemudahan Penggunaan (X2)	X2.1	0,886	0,198 6	Valid
	X2.2	0,899	0,198 6	Valid
	X2.3	0,839	0,198 6	Valid
	X2.4	0,831	0,198 6	Valid
	X2.5	0,873	0,198 6	Valid
Manfaat (X3)	X3.1	0,900	0,198 6	Valid
	X3.2	0,902	0,198 6	Valid
	X3.3	0,902	0,198 6	Valid
	X3.4	0,867	0,198 6	Valid

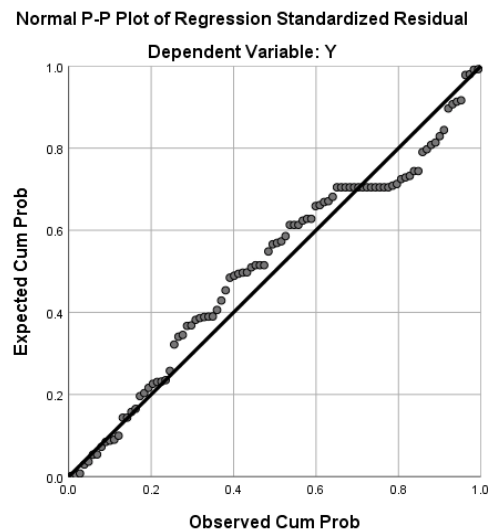
	X3.5	0,858	0,198 6	Valid
Keputusan Penggunaan (Y)	Y1	0,821	0,198 6	Valid
	Y2	0,887	0,198 6	Valid
	Y3	0,885	0,198 6	Valid
	Y4	0,862	0,198 6	Valid

5.3.1.2 Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach Alpha Coefficient (α)</i>	Keterangan
X1	0,925	Reliabel
X2	0,914	Reliabel
X3	0,931	Reliabel
Y	0,887	reliabel

5.3.1.3 Uji Normalitas

5.3.1.3.1 Uji P-P Plot



5.3.1.3.2 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	
N		96	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	1.91457672	
Most Extreme Differences	Absolute	.107	
	Positive	.107	
	Negative	-.099	
Test Statistic		.107	
Asymp. Sig. (2-tailed)		.009 ^c	
Monte Carlo Sig. (2- tailed)	Sig.	.218 ^d	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.207
		Upper Bound	.228

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.

5.3.1.4 Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

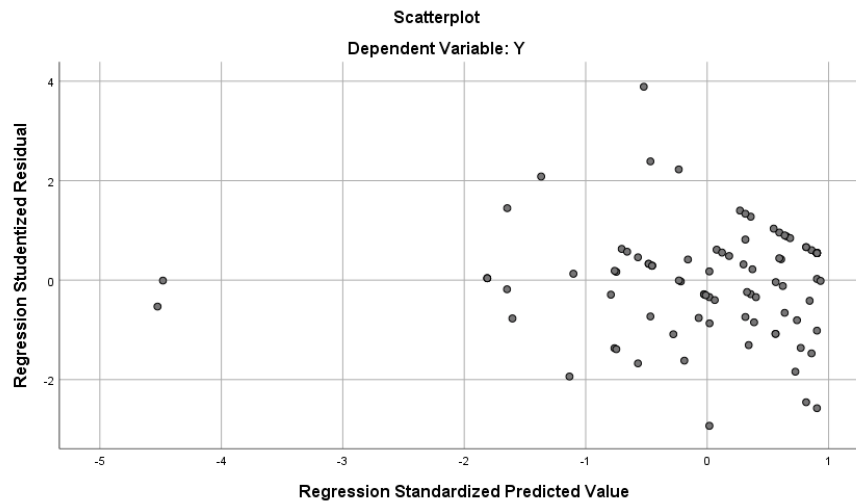
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients			Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1 (Constant)	1.387	1.222		1.135	.259		
X1	.075	.141	.075	.535	.594	.197	5.088
X2	.648	.101	.743	6.440	.000	.289	3.463
X3	.115	.115	.145	1.005	.318	.185	5.395

a. Dependent Variable: Y

5.3.1.5

Uji Heteroskedastisitas

a. Hasil Scatter Plot



b. Hasil Uji Glesjer

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients		
				Beta		
1	(Constant)	.189	.097		1.942	.055
	LN _{X1}	.195	.082	.711	2.072	.062
	LN _{X2}	.058	.055	.183	1.056	.294
	LN _{X3}	.274	.082	.980	2.237	.052

a. Dependent Variable: ABSRES2

5.3.1.6

Uji Regresi Berganda

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients		
				Beta		
1	(Constant)	1.387	1.222		1.135	.259
	X ₁	.075	.141	.075	.535	.594
	X ₂	.648	.101	.743	6.440	.000
	X ₃	.115	.115	.145	1.005	.318

a. Dependent Variable: Y

5.3.1.7

Uji Parsial (Uji t)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	1.387	1.222		1.135	.259
	X1	.075	.141	.075	.535	.594
	X2	.648	.101	.743	6.440	.000
	X3	.115	.115	.145	1.005	.318

a. Dependent Variable: Y

5.3.1.8

Uji Simultan (F)

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	636.507	3	212.169	56.053	.000 ^b
	Residual	348.232	92	3.785		
	Total	984.740	95			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X3, X2, X1

5.3.1.9

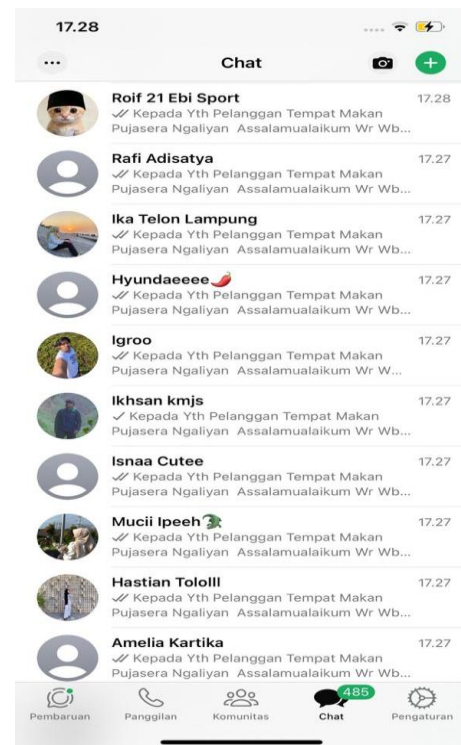
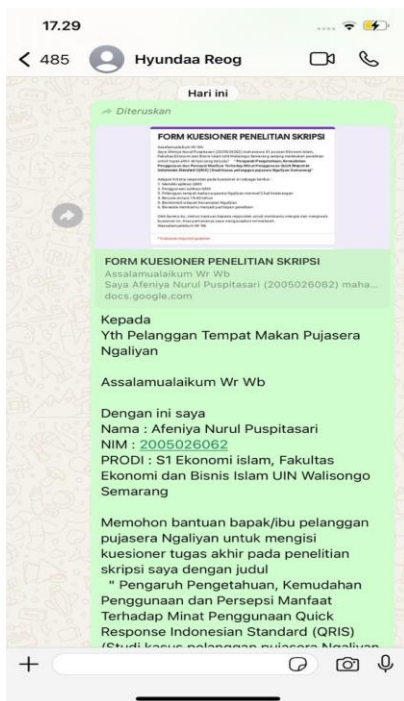
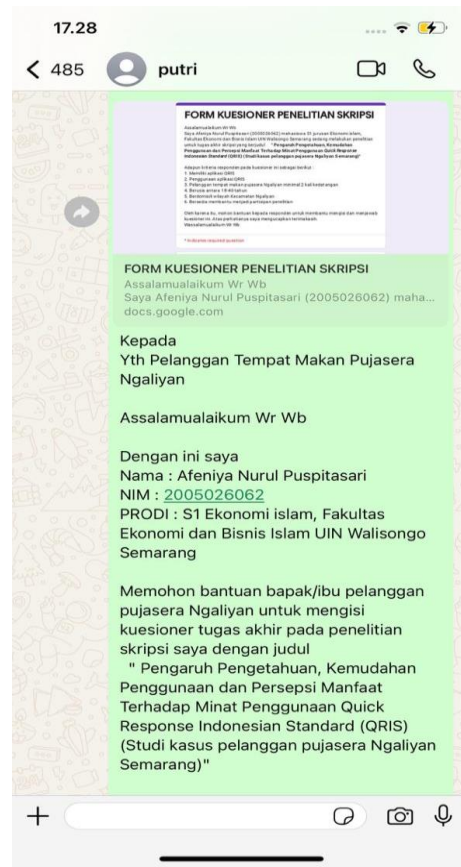
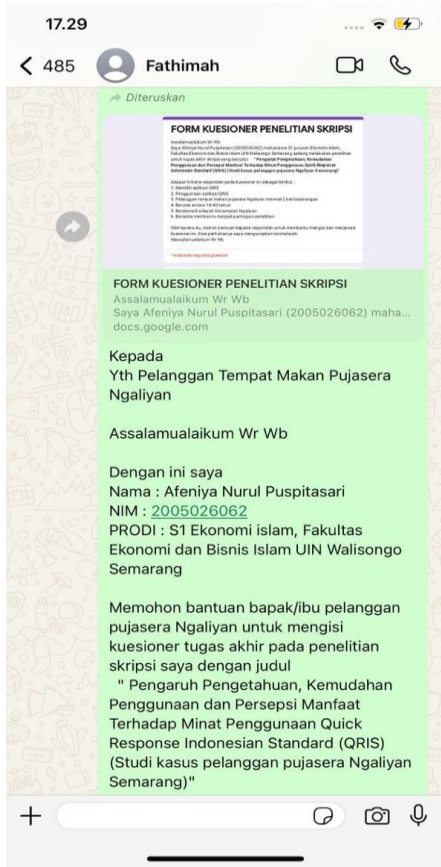
Uji Koefisien Determinasi (R²)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.804 ^a	.646	.635	1.946

a. Predictors: (Constant), X3, X2, X1

Lampiran 4: Dokumentasi Penelitian



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Afeniya Nurul Puspita Sari
TTL : Jepara, 18 September 2002
Alamat : Dk. Krajan Ds. Klepu Rt 04 Rw 03 Keling Jepara
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
No Hp : 085700523854
E-mail : bossdatatayu54321@gmail.com



Pendidikan :

Tahun	Sekolah	Jurusan
2008-2014	MI Miftahul Huda Klepu 02 Jepara	-
2014-2017	MTs Salafiyah Kajen Margoyoso Pati	-
2017-2020	MAN 2 Pati	IPS
2020-Sekarang	UIN Walisongo Semarang	S1 Ekonomi Islam