

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEPUTUSAN
PENGUNAAN QR CODE INDONESIA STANDAR (QRIS) SEBAGAI SISTEM
PEMBAYARAN**

(STUDI KASUS GENERASI Z KECAMATAN NGALIYAN)

SKRIPSI

**Disusun Untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Strata 1 dalam Ilmu Perbankan Syariah**



Oleh :

NURUL CHOIRIDA

1905036142

**PROGRAM STUDI S1 PERBANKAN SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UIN WALISONGO SEMARANG**

2023



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Jl. Prof. Dr. Hamka (kampus III) Ngaliyan Telp/Fax (024) 7601291, 7624691, Semarang, Kode Pos 50185

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lamp : 4 (Empat) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi
An. Nurul Choirida
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
UIN Walisongo Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : Nurul Choirida
NIM : 1905036142
Jurusan : S1 Perbankan Syariah
Judul Skripsi : ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI
KEPUTUSAN PENGGUNAAN QR CODE INDONESIA
STANDAR (QRIS) SEBAGAI SISTEM PEMBAYARAN
(STUDI KASUS GENERASI Z KECAMATAN NGALIYAN)

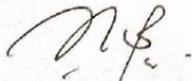
Dengan ini kami mohon kiranya skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosahkan.
Demikian harap menjadi maklum.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Semarang, 06 Juni 2023

Pembimbing I

Pembimbing II


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


Kartika Marella Vanni, M.E.
NIP. 199304212019032028



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
Jl. Prof. Dr. H. Haska Kartasjaja Ngaliyan Semarang 50185, Telp./Fax. : (024) 768454
Website : www.febi.walisongo.ac.id, Email : febi@walisongo.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Nurul Choirida

NIM : 1905036142

Judul : Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan QR Code Indonesia Standar (QRIS) Sebagai Sistem Pembayaran (Studi Kasus Generasi Z Kecamatan Ngaliyan)

Telah dimunaskan oleh Dewan Pengaji Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, dan dinyatakan lulus dengan predikat cum laude/baik/cukup, pada tanggal 22 Juni 2023 dan dapat diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata 1 tahun akademik 2022/2023.

Semarang, 25 Desember 2022

Ketua Sidang

Drs. Zaenuri, M.H.
NIP. 196103151997031001

Sekretaris Sidang

Kartika Marella Vanni, M.E.
NIP. 199304212019032028

Pengaji I

Zahidul Ady Fatah, M.M.
NIP. 198403082015031003

Pengaji II

Rahman El-Juzi, SE., M.M.
NIP. 196911182000031003

Pembimbing I

Dra. Hj. Nur Huda, M.Ag.
NIP. 196908041994032003

Pembimbing II

Kartika Marella Vanni, M.E.
NIP. 199304212019032028



MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(QS.Al-Baqarah:286)

وَعَسَىٰ أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ خَيْرٌ لَّكُمْ وَعَسَىٰ أَنْ تُحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَّكُمْ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu; Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui.”

(QS.Al-Baqarah:216)

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

(QS.Al-Insyirah:5-6)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir (skripsi) ini dengan baik. Tak lupa pula Shalawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Dengan penuh rasa syukur dan Bahagia atas terselesaikannya karya ilmiah skripsi ini, maka penulis ingin mempersembahkan kepada:

1. Allah SWT. atas segala karunianya. Puji syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT. yang telah meridloi dan mengabulkan doa.
2. Kedua orang tua saya Bapak Wahyudi dan Ibu Yulinal Firdhaus, yang telah memberikan dukungan moril dan materiil, yang tanpa lelah mendukung secara penuh dan meridloi semua keputusan dan pilihan hidup, yang telah memberikan motivasi dan doa yang tak pernah putus. Terimakasih banyak atas ridlonya, karena ridlo Allah ada pada ridlo orang tua.
3. Keluarga saya, kakak dan adik, serta adik bayi yang selalu mengembalikan suasana menjadi kembali bersemangat.
4. Wali Dosen sekaligus Kaprodi Ibu Heny Yuningrum, SE, M.Si yang telah memberikan arahan, nasihat, serta bimbingan dengan penuh kesabaran selama perkuliahan
5. Dosen pembimbing saya Ibu Dra. Hj. Nur Huda, M.Ag. dan Ibu Kartika Marella Vanni, S.S.T., M.E. yang telah memberikan arahan serta bimbingannya dengan penuh kesabaran sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen serta staff Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam yang telah memberikan ilmu serta bimbingan selama penulis menempuh studi belajar.
7. Sedulur Temanggung Walisongo, yang telah menjadi keluarga di rantauan. Terimakasih selalu memberikan semangat dan motivasi.
8. Rekan-rekan Novita Sintaloka, Alvina Anggreani, Chika Irawati, Laily Nur Asyiffa, Lailatul Rizqiyah yang telah memberikan semangat, selalu bersedia untuk bertukar pikiran dan memberi motivasi, serta membantu menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabat dari sekolah Ulya Khusna, Auliya Ilda Sari, Putri Arlisa, Dyah Putri, Julia Arifatul, dkk. Terimakasih sudah menjadi keluarga di perantauan, selalu memberikan semangat, dan menemani saat suka duka.
10. Pemilik NIM 19103070069. Terimakasih atas dukungan yang tiada henti dan bersedia menjadi tempat berkeluh kesah. Terimakasih telah membersamai selama pengerjaan skripsi yang tidak mudah.

11. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas bantuan dan dukungannya.

DEKLARASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurul Choirida

NIM : 1905036142

Program Studi : SI Perbankan Syariah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**“ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEPUTUSAN
PENGUNAAN QR CODE INDONESIA STANDAR (QRIS) SEBAGAI
SISTEM PEMBAYARAN” (STUDI KASUS GENERASI Z KECAMATAN
NGALIYAN)**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian / karya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang,

Deklarator,



Nurul Choirida
NIM 1905036142

PEDOMAN TRANSLITERASI HURUF ARAB KE HURUF LATIN

Transliterasi merupakan hal yang penting dalam penulisan skripsi karena pada umumnya banyak istilah arab, nama orang, judul buku nama lembaga dan lain sebagainya yang aslinya ditulis dengan huruf Arab harus disalin ke dalam huruf Latin. Untuk menjamin konsistensi, perlu ditetapkan satu transliterasi sebagai berikut :

A. Kata Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin
ا	Alif	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B
ت	Ta	T
ث	Sa	Ş
ج	Jim	J
ح	Ha	H
خ	Kha	Kh
د	Dal	D
ذ	Zal	Ẓ
ر	Ra	R
ز	Zai	Z
س	Sin	S
ش	Syin	Sy
ص	Sad	Ş
ض	Dad	Ḍ
ط	Ta	Ṭ
ظ	Za	Ẓ
ع	'Ain	'
غ	Gain	G
ف	Fa	F
ق	Qaf	Q
ك	Kaf	K
ل	Lam	L
م	Mim	M
ن	Nun	N

و	Wau	W
هـ	Ha	H
ء	Hamzah	'
ي	Ya	Y

B. Vokal

1. Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin
-َ	Fathah	A
-ِ	Kasrah	I
-ُ	Dhammah	U

2. Vokal Rangkap (Diftong)

Vokal rangkap bahasa Arabnya yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin
-َـي	Fathah dan ya	Ai
-َـو	Fathah dan wau	Au

3. Vokal Panjang (Maddah)

Vokal panjang atau maddah yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin
آ	Fathah dan alif	Ā
يَ	Fathah dan ya	Ī
يِ	Kasrah dan ya	Ī
وُ	Dhammah dan wau	Ū

C. Ta Marbutah

Setiap ta' marbutah ditulis dengan "h" misalnya الطبيعية المعيشة = al-ma'isyah al-thabi'iyah.

D. Syaddah (Tasydid)

Syaddah dilambangkan dengan konsonan ganda (ّ).

Contoh:

زَيْنّ: zayyana

E. Kata Sandang

Kata sandang (... ال) ditulis dengan al misalnya الصناعة = al-shina'ah. Al ditulis dengan huruf kecil kecuali jika terletak pada permulaan kalimat

ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital telah memberikan kemudahan bagi manusia. Salah satu contoh yaitu adanya sistem pembayaran digital. Untuk meningkatkan sistem pembayaran digital yang nyaman dan aman, Bank Indonesia menciptakan QRIS yaitu alat pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik berbasis server seperti dompet elektronik dan mobile banking. Pada tahun 2022 penggunaan QRIS di Indonesia terus meningkat, hingga pada bulan Agustus terdapat 91,7 juta kali transaksi. Namun demikian hasil pra riset yang dilakukan oleh peneliti terhadap masyarakat Generasi Z yang dinilai akrab dengan teknologi pada Kecamatan Ngaliyan Semarang menunjukkan bahwa masih sedikit masyarakat yang menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh manfaat dan kemudahan terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 100 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *purposive sampling*. Metode pengumpulan data yaitu melalui kuesioner. Pengujian yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan SPSS 26 dengan uji instrumen, uji asumsi klasik, uji heteroskedastisitas serta metode analisis data yaitu regresi linier berganda. Sementara untuk uji hipotesisnya menggunakan uji parsial (uji t), dan uji simultan (uji f).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel manfaat berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran. Variabel kemudahan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran. Variabel manfaat dan kemudahan secara simultan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran.

Kata Kunci : QRIS, kemudahan, manfaat

ABSTRACT

Advances in digital technology have made it easy for humans. One example is the existence of a digital payment system. To improve a convenient and safe digital payment system, Bank Indonesia created QRIS, a digital payment tool through server-based electronic money applications such as electronic wallet and mobile banking. In 2022 the use of QRIS in Indonesia will continue to increase, so that in August there were 91.7 million transactions. However, the results of pre-research conducted by researchers on Generation Z people who are considered to be familiar with technology in the Ngaliyan District, Semarang, show that there are still very few people who use QRIS as a payment system.

The purpose of this study is to determine the effect of benefits and convenience on the decision to use QRIS as a payment system. This type of research used is quantitative research. The sample in this study amounted to 100 respondents. The sampling technique used purposive sampling method. The data collection method is through a questionnaire. Tests carried out in this study used SPSS 26 with instrument tests, classical assumption tests, heteroscedasticity tests and data analysis methods, namely multiple linear regression. Meanwhile, to test the hypothesis using a partial test (t test), and simultaneous test (f test).

The results of this study indicate that the benefits variable influences the decision to use QRIS as a payment system. The convenience variable influences the decision to use QRIS as a payment system. The benefits and convenience variables simultaneously influence the decision to use QRIS as a payment system.

Keywords: QRIS, convenience, benefits

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, penguasa alam semesta karena segala rahmat, taufiq dan hidayah-Nya. Tak lupa kita panjatkan shalawat dan salam kepada Nabi Besar Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi yang berjudul “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan QR Code Indonesian Standar (QRIS) Sebagai Sistem Pembayaran (Studi Kasus Generasi Z Kecamatan Ngaliyan)”. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat guna menyelesaikan pendidikan S1 pada jurusan Perbankan Syariah Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Penulis menyadari sepenuhnya bahwasanya terselesaikannya skripsi ini berkat bantuan oleh pihak-pihak dibalik layar yang selalu memberikan inspirasinya, dukungannya, bimbingan, saran, serta do'a. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis diberi kemudahan menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua Bapak Wahyudi dan Ibu Yulinal Firdhaus yang senantiasa mendukung dalam setiap langkah dan selalu memberikan kasih sayang, bantuan, dukungan, moril serta materiil,
3. Bapak Prof. Dr.H. Imam Taufiq, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
4. Bapak Dr. Muhammad Saifullah, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
5. Ibu Heny Yuningrum, S.E., M.Si. Selaku Kepala Prodi S1 Perbankan Syariah sekaligus wali dosen, Ibu Muyassarah, M.Si., Selaku Sekertaris Jurusan S1 Perbankan Syariah, Ibu Kartika Marella Vanni, M.E selaku staf ahli program studi S1 Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Walisongo Semarang.
6. Dra. Hj. Nur Huda, M.Ag. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Kartika Marella Vanni, M.E selaku pembimbing II yang selalu sabar bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh dosen Program Studi S1 Perbankan Syari'ah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, yang selama ini telah mengamalkan pengetahuan, ilmu, dan wawasan untuk membekali penulis di masa depan. Semoga semuaamal baik yang sudah diberikan akan mendapatkan balasan yang terbaik dari Allah SWT.

8. Segenap teman-teman seperjuangan Prodi S1 Perbankan Syariah dan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Walisongo yang telah memberikan dukungan.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Dengan segala kebaikan yang telah diberikan, penulis tidak dapat membalas satu persatu dan hanya mampu mengucapkan banyak terimakasih dan mendoakan semoga Allah SWT mengganti kebaikan semua pihak yang telah ikut serta dalam penulisan ini, baik secara langsung maupun tidak dengan segala nikmat yang tak terduga sebelumnya. Aamiin.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan baik dari segi isi, bahasa, maupun penulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan guna memperbaiki tugas akhir ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat, menambah referensi, dan kontribusi positif khususnya untuk penulis dan para pembaca. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang 11 Juni 2023

Penulis



Nurul Choirida

NIM. 1905036142

DAFTAR ISI

Lembar Persetujuan Pembimbing.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
MOTTO.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
DEKLARASI.....	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI HURUF ARAB KE HURUF LATIN	vii
ABSTRAK.....	x
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.5 Sistematika Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Landasan Teori.....	12
2.1.1 QR CODE INDONESIAN STANDAR (QRIS).....	12
2.1.1.1 Definisi Quick Response Code (QR Code).....	12
2.1.1.2 Pengertian QR Code Indonesian Standar (QRIS).....	12
2.1.1.3 Jenis-jenis Penggunaan QRIS	16
2.1.1.4 Tata Cara Menjadi Pengguna atau Merchant QRIS.....	17
2.1.1.5 Tata Cara Melakukan Pembayaran dengan QRIS.....	18
2.1.1.6 Batasan Transaksi	18
2.1.1.7 Biaya Transaksi	18
2.1.1.8 Manfaat QRIS.....	18
2.1.1.9 Kelebihan dan Kekurangan QRIS.....	19
2.1.2 Uang Elektronik dalam Fatwa DSN-MUI.....	20
2.1.3 Manfaat.....	21
2.1.3.1 Pengertian Manfaat.....	21
2.1.3.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Manfaat.....	22
2.1.3.3 Indikator Manfaat	23
2.1.4 Kemudahan.....	24
2.1.4.1 Pengertian Kemudahan Penggunaan.....	24
2.1.4.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kemudahan Dalam Menggunakan Teknologi	24
2.1.4.3 Indikator Kemudahan Penggunaan.....	25
2.1.5 Sistem Pembayaran	26
2.1.5.1 Pengertian Sistem Pembayaran.....	26
2.1.5.2 Sejarah Sistem Pembayaran.....	26
2.1.5.3 Jenis Sistem Pembayaran.....	27
2.1.6 Tinjauan Islam Mengenai Sistem Pembayaran Digital.....	30
2.1.7 Technology Acceptance Model (TAM).....	31
2.1.7.1 Pengertian Technology Acceptance Model (TAM).....	31

2.1.8 Keputusan Penggunaan	33
2.2 Penelitian Terdahulu	34
2.3 Kerangka Penelitian	36
2.4 Hipotesis	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1 Jenis Penelitian	38
3.2 Sumber Penelitian	38
3.2.1 Sumber Primer	38
3.2.2 Sumber Sekunder	38
3.3 Populasi dan Sampel	39
3.3.1 Populasi	39
3.3.2 Sampel	39
3.4 Metode Pengumpulan Data	40
3.5 Definisi Operasional Variabel	41
3.6 Indikator Penelitian	42
3.7 Teknik Analisis Data	42
3.7.1 Uji Instrumen	43
3.7.2 Uji Asumsi Klasik	44
3.7.3 Uji Koefisien Determinasi (R^2)	45
3.7.4 Uji Simultan (F)	45
3.7.5 Uji Parsial (t)	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Deskripsi Objek Penelitian	46
4.2 Analisis Deskripsi Responden	46
4.2.1 Identitas Responden	46
4.3 Teknik Analisis Data	53
4.3.1 Uji Instrumen	53
4.3.1.1 Uji Validitas	53
4.3.1.2 Uji Reliabilitas	54
4.3.2 Uji Asumsi Klasik	54
4.3.2.1 Uji Normalitas	54
4.3.2.2 Uji Multikolinearitas	55
4.3.3 Uji Heteroskedastisitas	56
4.3.4 Uji Linear Berganda	57
4.3.5 Uji Hipotesis	58
4.3.5.1 Uji Parsial (t)	58
4.3.5.2 Uji Simultan (f)	59
4.3.6 Uji Koefisien Determinasi (R – Square)	60
4.4 Pembahasan	60
4.4.1 Pengaruh Manfaat terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Sebagai Sistem Pembayaran	60
4.4.2 Pengaruh Kemudahan terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Sebagai Sistem Pembayaran	62
BAB V PENUTUP	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Pembagian Generasi	5
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	34
Tabel 3. 1 Indikator Penelitian	41
Tabel 3. 2 Instrumen Penelitian Skala Likert	42
Tabel 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Alamat	47
Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	47
Tabel 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	48
Tabel 4. 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir	48
Tabel 4. 5 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir	49
Tabel 4. 6 Karakteristik Responden Berdasarkan Penggunaan QRIS	50
Tabel 4. 7 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir	50
Tabel 4. 8 Hasil Jawaban Kuesioner	51
Tabel 4. 9 Hasil Uji Validitas	53
Tabel 4. 10 Hasil Uji Reliabilitas	54
Tabel 4. 11 Hasil Uji Multikolinearitas	55
Tabel 4. 12 Hasil Uji Linear Berganda	57
Tabel 4. 13 Hasil Uji Parsial (Uji t)	58
Tabel 4. 14 Hasil Uji Secara Simultan (Uji F)	59
Tabel 4. 15 Hasil Uji Secara Simultan (Uji F)	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Nilai Transaksi Uang Elektronik 2022	1
Gambar 1. 2 QRIS Bank Syariah Terdaftar di Bank Indonesia	3
Gambar 1. 3 Volume dan Transaksi QRIS Tahun 2022	4
Gambar 1. 4 Pra Riset Gen Z Menggunakan QRIS	7
Gambar 2. 1 QR Code Simbol	12
Gambar 2. 2 Metode Sebelum dan Sesudah Adanya QRIS	14
Gambar 2. 3 Contoh Implementasi MPM Statis	16
Gambar 2. 4 Contoh Implementasi MPM Dinamis.....	16
Gambar 2. 5 Contoh Implementasi CPM	16
Gambar 2. 6 Tampilan Transaksi QRIS	18
Gambar 2. 7 Model final oleh Venkatesh dan Fred Davis tahun 1996	32
Gambar 4. 1 Hasil Uji P-Plot Uji Normalitas.....	55
Gambar 4. 2 Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	56

BAB I

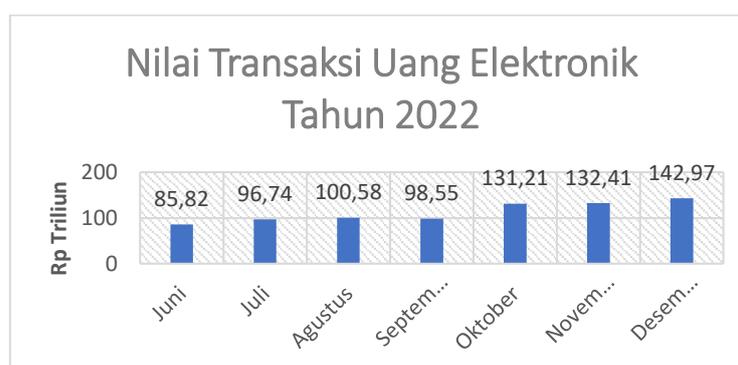
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi di era sekarang semakin dikenal luas dalam kehidupan masyarakat. Perkembangan teknologi digital yang terus berlangsung menawarkan kemudahan-kemudahan bagi manusia, dan telah mengubah gaya hidup masyarakat saat ini yang sudah dekat dengan internet serta di dukung oleh pelayanan digital membuat aktivitas masyarakat menjadi lebih mudah dengan menggunakan *Smartphone*. Segala aktivitas bertransformasi ke digital dan berdampak pada hampir semua aktivitas kehidupan. Hal ini tentunya menjadikan kegiatan sehari-hari menjadi lebih efektif dan efisien.

Begitu juga dalam bidang keuangan, sistem pembayaran non tunai atau uang elektronik adalah salah satu contoh hasil dari perkembangan teknologi yang semakin canggih. Kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran ini pun menggeser peran uang tunai menjadi non tunai yang lebih efisien dan ekonomis.¹ Di negara kita Indonesia, transaksi uang elektronik terus meningkat dari tahun ke tahun. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat memiliki minat dalam menggunakan uang elektronik. Meskipun belum digunakan sebagai alat transaksi utama, uang elektronik berpotensi menggantikan uang tunai sebagai pembayaran digital.

Gambar 1. 1 Nilai Transaksi Uang Elektronik 2022



Sumber : Bank Indonesia

Bisa terlihat dari data statistik pada gambar di atas yang menunjukkan peningkatan pada nilai transaksi uang elektronik di tahun 2022, sehingga bisa dikatakan bahwa masyarakat mempunyai ketertarikan yang lebih terhadap penggunaan uang elektronik.

¹ Parastiti, D. E., Mukhlis, I., & Haryono, A. (2015). Analisis Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang (Studi Kasus: Uang Elektronik BRIZZI). *Jurnal Ekonomi Dan Studi Pembangunan*, 7(1), 75-82 (2015). ISSN (Print) 2086-1575, ISSN (Online) 2502- 7115. Universitas Negeri Malang.

Seiring dengan peningkatan teknologi yang semakin canggih, saat ini telah berkembang layanan baru berupa aplikasi dompet digital juga digital banking sebagai penerus uang elektronik. Dompet digital dan digital banking ini berfungsi untuk menyimpan dana dengan jumlah nominal tertentu dan juga sebagai alat pembayaran digital pada aplikasi yang dapat diakses melalui *Smartphone* dengan cara memindai kode QR yang telah disediakan oleh penjual. Pembayaran melalui dompet digital dan digital banking tentu mempunyai beberapa kelebihan seperti cepat, mudah, dan aman.

Dengan adanya beberapa macam aplikasi dompet digital, menyebabkan penjual perlu menyediakan beberapa layanan kode QR sebanyak jumlah aplikasi dompet digital yang tersedia untuk dapat dipindai oleh masing-masing aplikasi tersebut. Sedangkan, dengan adanya berbagai macam kode QR yang disediakan oleh penjual menyebabkan konsumen memiliki kerepotan sendiri untuk melakukan pemindaian kode QR, karena syarat dan ketentuan masing-masing kode QR yang berbeda-beda.²

Situasi ini mendorong Bank Indonesia untuk meningkatkan sistem pembayaran digital dengan menciptakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*, yaitu untuk alat pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik berbasis server, dompet elektronik, juga mobile banking. Pada tanggal 1 Januari 2020, Bank Indonesia resmi merilis standar QRIS adalah penyatuan berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan QR Code. QRIS dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank Indonesia agar proses transaksi dengan QR Code dapat lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya.³ Penggunaan QRIS ini dapat diterapkan pada aplikasi-aplikasi pembayaran yang telah terinstall di *smartphone* dan terhubung dengan koneksi internet. Aplikasi-aplikasi yang dimaksud adalah e-wallet (dari penerbit perbankan maupun non perbankan) yang digunakan sebagai instrumen pembayaran berbasis server yang sudah mendapatkan izin dari Bank Indonesia.⁴ Dengan adanya sistem pembayaran QRIS, pengguna dapat melakukan transaksi nontunai dengan praktis, cukup dengan memindai simbol kode QR menggunakan *smartphone* yang sudah mempunyai aplikasi uang elektronik berbasis server seperti dompet digital dan mobile banking.

Penggunaan layanan QRIS juga digunakan dalam sektor keuangan bank, seperti bank syariah. Bank syariah merupakan salah satu perusahaan yang menggunakan QRIS

² Oktoviana Banda Saputri, 'Preferensi Konsumen Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital', *Journals of Economics and Business Mulawarman*, 17.2 (2020), 1–11.

³ "QR Code Indonesian Standard (QRIS)", (<https://www.bi.go.id/QRIS/default>, Diakses pada 23 Februari 2023)

⁴ "QR Code Indonesian Standard (QRIS)", (<https://www.bi.go.id/QRIS/default>, Diakses pada 23 Februari 2023)

sebagai metode pembayaran dalam memudahkan nasabahnya melakukan transaksi dan sudah terdaftar dalam PJSP.

Gambar 1. 2 QRIS Bank Syariah Terdaftar di Bank Indonesia

Nama	Kategori	No. Izin / Keputusan / Daftar / Persetujuan	Tgl. Izin / Keputusan / Daftar / Persetujuan
PT Bank NTB Syariah	QRIS	23/1014/DKSP/Srt/B	17 Desember 2021
PT Bank Aceh Syariah (D/H PT Bank Aceh)	QRIS	23/469/DKSP/Srt/B	30 Juni 2021
PT Bank Syariah Indonesia	QRIS	22/182/DKSP/Srt/B	11 Maret 2020
PT Bank Muamalat Indonesia Tbk	QRIS	22/604/DKSP/Srt/B	17 November 2020

Sumber : Bank Indonesia

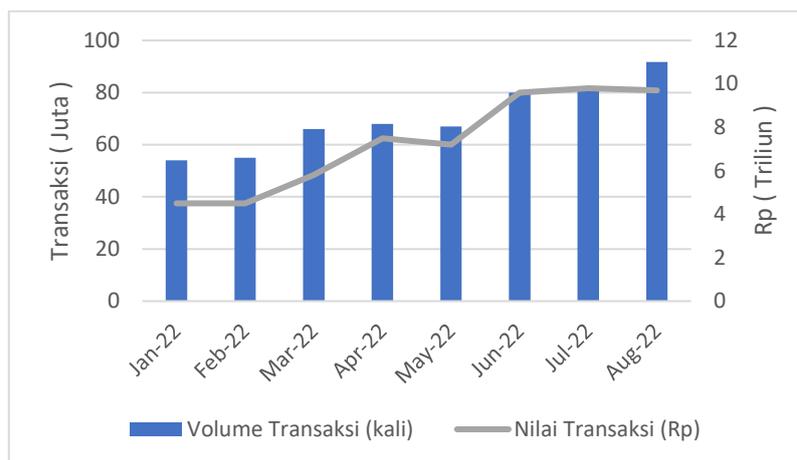
Dalam laman Bank Indonesia, ada 4 bank syariah yang sudah terdaftar dan mendapatkan izin untuk beroperasi yaitu Bank NTB Syariah, Bank Aceh Syariah, Bank Syariah Indonesia, dan Bank Muamalat Indonesia. Bank Syariah menggunakan layanan QRIS pada digital banking atau mobile banking yang juga bertujuan untuk mempermudah nasabahnya untuk bertransaksi.

Sudah dua tahun sejak 2020 QRIS di terapkan di Indonesia, pengguna QRIS mengalami peningkatan yang pesat. Penggunaan pembayaran yang bersifat non tunai dalam pandangan Islam merupakan suatu hal yang diperbolehkan, karena Islam membolehkan manusia untuk melakukan inovasi dalam muamalah sesuai dengan kebutuhan mereka.⁵ Penggunaan QRIS juga telah sesuai dengan ketentuan dalam Fatwa DSN MUI No: 116/DSNMUI/IX/2017 Tentang Uang Elektronik Syariah, yang menyimpulkan bahwa penggunaan uang elektronik dalam transaksi muamalah diperbolehkan berlandaskan banyaknya kemaslahatan yang ada di dalamnya.⁶ Berikut merupakan volume dan nilai transaksi QRIS di Indonesia bulan Januari 2020 sampai Agustus 2022.

⁵ Haroen, N. (2007). Fiqh Muamalah (2nd ed.). Gaya Media Pertama.

⁶ DSN-MUI. (2017). Fatwa Nomor 116/DSN-MUI/IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah. Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia

Gambar 1. 3 Volume dan Transaksi QRIS Tahun 2022



Sumber : databoks.katadata.co.id

Pada tahun 2022 penggunaan QRIS di Indonesia mengalami peningkatan, hingga pada bulan Agustus terdapat 91,7 juta kali transaksi dengan nilai total Rp9,66 triliun. Hal ini menunjukkan bahwa minat masyarakat terhadap penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran semakin meningkat.

Akan tetapi metode pembayaran dengan menggunakan QRIS ini tentu memiliki kelebihan, kekurangan, serta kendala dalam penggunaannya. Menurut Paramitha dan Kusumaningtyas, kelebihan dari penggunaan QRIS yaitu diantaranya : pembayaran non tunai menjadi lebih cepat dan efisien, mengantisipasi dan menurunkan tindakan *criminal* dengan meminimalisir terjadinya pencurian uang tunai, persaingan bisnis meningkat karena penggunaan uang digital ini membuat masyarakat nyaman dan mudah dalam bertransaksi, QRIS dapat digunakan untuk semua kalangan.⁷ Selain beberapa manfaat dari penggunaan QRIS, menurut Paramitha dan Kusumaningtyas, juga terdapat kelemahan dalam penggunaan QRIS, yaitu pembangunan infrastruktur belum merata dan belum adanya keseimbangan jaringan internet untuk masyarakat, belum meratanya jangkauan internet yang lebih meluas dan belum stabil. Bahkan di beberapa daerah, pengguna *handphone* ini hanya diminati oleh millennial, tentu ini menjadi belum meratanya penggunaan pembayaran non tunai untuk masyarakat ekonomi rendah dan usia tua yang tidak sepenuhnya paham untuk mengoperasikan gadget.⁸ Selain beberapa kemudahan dan kelemahan tersebut , terdapat juga beberapa kendala dalam penggunaan QRIS. Menurut Karniawati et al., (2021), kendala yang terjadi dalam penggunaan QRIS antara lain informasi penggunaan

⁷ Dyah Ayu Paramitha dan Dian Kusumaningtyas, QRIS (Kediri: Penerbit Fakultas Ekonomi, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2020), 36.

⁸ Dyah Ayu Paramitha dan Dian Kusumaningtyas, QRIS (Kediri: Penerbit Fakultas Ekonomi, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2020), 37.

QRIS belum tersebar secara meluas, terdapat kendala internet yang sering terjadi, keraguan dalam penggunaan QRIS karena kurangnya kepercayaan dalam keamanan bertransaksi, pandangan masyarakat terutama pada daerah pedesaan berpendapat bahwa lebih mudah bertransaksi secara tunai, penguasaan teknologi yang kurang.

Sistem pembayaran digital ini memang menjadi salah satu jenis pembayaran yang diminati oleh masyarakat. Sebagian masyarakat menganggap bahwa teknologi merupakan hal yang lumrah untuk dimiliki, karena mereka lahir dimana penggunaan teknologi sedang gencar digunakan. Hal ini terjadi pada masyarakat dengan rentang usia 9 sampai 30 tahun. Namun sebagian masyarakat yang umumnya terjadi pada usia 40 tahun ke atas, mereka lebih menyukai media cetak sebagai sumber informasi. Mereka yang lahir dengan melek teknologi lebih menyukai media sosial atau jaringan internet lainnya untuk mencari informasi. Perbedaan inilah yang kemudian memunculkan adanya penggolongan generasi.

Perkembangan zaman dan teknologi membuat perbedaan dari setiap generasi. Penggolongan generasi ini berawal dari lahirnya teori generasi (*generation theory*) yang muncul di Amerika. Teori generasi banyak dikemukakan oleh para ahli dengan label yang berbeda-beda, namun secara umum memiliki makna yang sama. Teori perbedaan generasi dipopulerkan oleh Neil Howe dan William Strauss pada tahun 1991, yang membagi generasi berdasarkan kesamaan rentang waktu kelahiran dan kejadian-kejadian historis.⁹ Para pencipta teori menarik kesimpulan mengenai penggolongan generasi yang secara garis besar didasarkan pada tahun kelahirannya. Setidaknya terdapat lima generasi yang ada pada saat ini.

Tabel 1. 1 Pembagian Generasi

Tahun Kelahiran	Nama Generasi
1925-1946	<i>Veteran Generation</i>
1946-1960	<i>Baby Boom Generation</i>
1960-1980	<i>X Generation</i>
1980-1995	<i>Y Generation</i>
1995-2010	<i>Z Generation</i>
2010 +	<i>Alfa Generation</i>

Sumber: Penelitian Bencsik, Csikos, dan Juhez (2016)

⁹ Howe , N., & Strauss, W. (1991). *Generations: the history of America's future, 1584 to 2069*. New York: William Morrow & Co.

Veteran generation atau sering juga disebut sebagai *silent generation* adalah generasi yang konservatif dan disiplin.¹⁰ Mereka adalah generasi di masa-masa perang dunia, sehingga penggunaan teknologi tidak begitu terlihat pada generasi ini.

Generasi *Baby Boomer* lahir pada rentang tahun 1946-1960. Generasi ini hidup mandiri dan memegang teguh adat istiadat sehingga cenderung konservatif, serta termasuk generasi yang baru melek teknologi.¹¹

Generasi X yang lahir pada rentang tahun 1960-1980. Generasi ini sudah mulai modern dan tidak sekonservatif generasi sebelumnya, karena teknologi sudah mulai berkembang dan mulai mengenal komputer, tv kabel, dan internet sehingga cara berpikirnya sudah mulai maju dan inovatif. Generasi ini merupakan generasi transisi dimana teknologi menjadi lebih modern.¹²

Generasi Millennial atau generasi Y merupakan generasi yang lahir pada rentang waktu 1980-1995. Menurut Stillman dan Lancaster, generasi Millennial dan Y adalah generasi yang sama. Generasi Milenial merupakan generasi yang lahir dimana teknologi sedang gencar dikembangkan. Meskipun internet belum terintegrasi, namun penggunaan instant message seperti Yahoo Messenger sudah populer. Ketika generasi Y remaja, kemunculan media sosial seperti Facebook, dan Twitter menjadi awal mulainya ketergantungan teknologi. Pada saat itu internet sudah mulai meluas, sehingga generasi ini lebih mudah dalam mendapatkan informasi secara cepat.

Generasi Z yaitu generasi yang lahir pada tahun 1995-2012. Mereka adalah rekan-rekan termuda untuk generasi yang lebih tua dan tumbuh dengan teknologi baru yang menandai mereka. Menurut David Stillman, gen Z menggunakan internet dan aktif di media sosial ketika umur mereka masih sangat muda, bahkan sebagian masih anakanak.

Generasi Alfa merupakan generasi yang lahir pada tahun 2010- sekarang. Terlahir dengan teknologi yang berkembang semakin pesat, mereka sudah menggunakan gadget, smartpone dan kecanggihan teknologi yang ada

Salah satu sasaran utama dari pengguna QRIS adalah Generasi Z atau dikenal juga dengan sebutan generasi *digital native* karena menjadi generasi pertama yang terhubung dengan teknologi dan digital dari sejak dilahirkan.¹³ Lahir saat penggunaan teknologi seperti internet, smartpone, dan jejaring media sosial sedang marak, membuat gen Z sangat akrab dengan penggunaan teknologi. Sejak kecil, mereka lebih suka bermain dengan

¹⁰ Ibid

¹¹ Andreas Reichenbach and others, 'Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Perilaku Belanja Gen Z' (2019). 5-6.

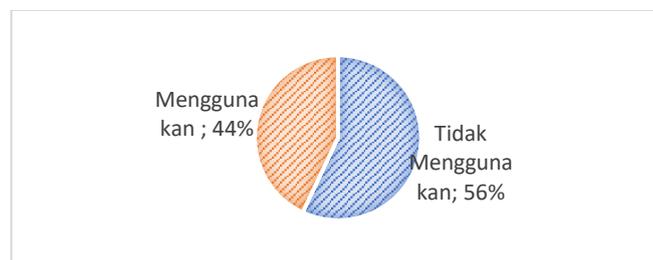
¹² Ibid

¹³ Lanier, K. 2017. 5 Things HR professionals need to know about generation Z: thought leaders share their views on the HR profession and its direction for the future. Strategic HR review.

smartphone dibandingkan permainan tradisional anak di generasi sebelumnya. Generasi ini mempunyai cara pikir yang terbuka (*open-minded*) dan cenderung menyukai sesuatu yang serba instant, termasuk dalam hal bertransaksi.

Generasi Z merupakan generasi yang terlahir antara tahun 1995 sampai 2012, dimana mereka merupakan generasi yang dari lahir sudah menikmati fasilitas teknologi. Kemajuan teknologi dan pesatnya arus informasi melalui internet telah mempengaruhi kehidupan Generasi Z. Mereka terbiasa berkomunikasi dengan menggunakan Gadget yang mereka miliki, melihat informasi tentang berbagai hal dari dunia luar melalui internet, bermain game dan bahkan berbelanja melalui satu benda yang ada di dalam genggamannya yaitu smartphone (Gadget).¹⁴ Generasi ini termasuk dalam usia produktif sehingga bisa menjadi peluang untuk mempercepat pertumbuhan ekonomi, terutama untuk perekonomian digital. Adapun Bank Indonesia juga mengharapkan generasi muda untuk menjadi *promoter* dan *endorser* dalam menyuarakan QRIS kepada masyarakat luas.¹⁵ Berikut merupakan data hasil survey kepada Gen Z yang berdomisili di Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang.

Gambar 1. 4 Pra Riset Gen Z Yang Menggunakan QRIS



Sumber : Data Survey Pribadi 2023

Hasil pra riset memperlihatkan bahwa Generasi Z yang berdomisili di Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang belum banyak yang menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran. Dari 25 responden 11 orang menjawab menggunakan QRIS dan 14 orang masih menggunakan uang tunai untuk transaksi pembayaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa Generasi Z masih banyak yang menggunakan uang tunai sebagai sistem pembayaran. Dari hasil wawancara, peneliti menemukan alasan dari Generasi Z belum menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran karena QRIS dinilai ribet dan mereka

¹⁴ Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28.

¹⁵ Bank Indonesia. (2020). Apa Itu Elektronifikasi. Tersedia pada <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistempembayaran/ritel/elektronifikasi/default.aspx> (diakses pada 26 Februari 2023)

takut apabila transaksi gagal karena untuk mengakses QRIS membutuhkan jaringan internet.

Ulya yang merupakan salah satu generasi Z di Kecamatan Ngaliyan mengatakan alasannya bahwa dia belum menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran yaitu karena menurut Ulya pembayaran tunai maupun non tunai itu sama saja. “Menurut saya pembayaran menggunakan tunai non-tunai itu sama saja ya, jadi untuk saat ini saya masih menggunakan tunai sebagai pembayaran.”

Hanna mahasiswa asal kecamatan Ngaliyan, menyatakan alasannya masih menggunakan metode pembayaran tunai. “Karena kan kalau pakai QRIS itu menggunakan jaringan internet takutnya nanti ribet di jaringannya jadi menurut saya enak pakai tunai saja, takut ada masalah di jaringan dan gagal transaksinya.”

Rahma yang juga merupakan Generasi Z di Kecamatan Ngaliyan beberapa kali pernah menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran. “Saya pernah menggunakan QRIS, menurut saya enak ya jadi cepat proses transaksinya tanpa menunggu pengembalian tinggal scan saja QR code yang disediakan. Cuma ya harus terkoneksi jaringan internetnya.”

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan sebuah teori tentang penerimaan teknologi yang digagas oleh Davis, Fred D. Teori itu diadaptasi dari Theory of Reasoned Action (TRA) yang sebelumnya dikembangkan oleh Ajzen & Fishbein (Hill et al., 1977). Model TAM dikembangkan untuk menjelaskan mengenai keputusan perilaku dalam menggunakan system teknologi, yang didasarkan pada karakteristik sistem teknologi yang berpengaruh terhadap minat untuk menggunakannya.¹⁶ Menurut Davis et al dalam Ahmad & Pambudi, variabel model klasik TAM dipilih dari dua persepsi yaitu kemudahan penggunaan (*perceived usefulness*) dan kemanfaatan (*perceived ease of use*).¹⁷ Teori TAM dapat digunakan sebagai pendekatan terkait sistem Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS), karena teori TAM merupakan teori yang digunakan untuk mengukur penerimaan terhadap suatu perkembangan teknologi, dengan menggunakan teori TAM akan diketahui persepsi pengguna terhadap pengaplikasian transaksi pembayaran melalui QRIS yang nanti juga akan mempengaruhi sikap pengguna dalam penerimaan penggunaan QRIS.

¹⁶ Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. *Management Science*, 35(8), 982–1003.

¹⁷ Ahmad, & Pambudi, B. S. (2013). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Keamanan Dan Ketersediaan Fitur Terhadapminat Ulang Nasabah Bank Dalam Menggunakan Internet Banking (Studi Pada Program Layanan Internet Banking Bri). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Oktavia Banda Saputri (2020), mengatakan bahwa faktor manfaat memiliki pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.¹⁸ Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sinta Astika Handayani (2022), menyimpulkan bahwa manfaat terhadap minat penggunaan QRIS di kota Medan tidak berpengaruh dalam penggunaan QRIS.¹⁹

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Novianti Indah Putri, Zen Munawar, dan Rita Komalasari (2022), mengatakan bahwa kemudahan memiliki pengaruh terhadap minat dan intensitas penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran.²⁰ Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Oktaviana Banda (2020) yang menyimpulkan bahwa faktor kemudahan diperoleh hasil berpengaruh tidak signifikan terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS.²¹

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi minat Generasi Z dalam menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran digital. Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan QR Code Indonesian Standar (QRIS) Sebagai Digital Payment” (Studi Kasus Generasi Z di Kecamatan Ngaliyan)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.2.1 Bagaimana faktor manfaat berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai digital payment ?

1.2.2 Bagaimana faktor kemudahan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai digital payment ?

¹⁸ Oktoviana Banda Saputri, ‘P Referensi Konsumen Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (Qris) Sebagai Alat Pembayaran Digital Consumer Preference in Using the Indonesian Standard Quick Response Code (Qris) as a Digital Payment Instrument’, *Journals of Economics and Business Mulawarman*, 17.2 (2020), 237–47.

¹⁹ Sintia A. H., ‘Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Qris Bagi Umkm Dikota Medan Skripsi’, 2022.

²⁰ N I Putri, Z Munawar, and R Komalasari, ‘Minat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Pasca Pandemi’, *Prosiding SISFOTEK*, 2022, 155–60.

²¹ Oktoviana Banda Saputri, ‘P Referensi Konsumen Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (Qris) Sebagai Alat Pembayaran Digital Consumer Preference in Using the Indonesian Standard Quick Response Code (Qris) as a Digital Payment Instrument’.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Untuk mengetahui pengaruh kemanfaatan terhadap keputusan penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) sebagai digital payment.

1.3.2 Untuk mengetahui pengaruh kemudahan terhadap keputusan penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) sebagai digital payment.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Bagi perusahaan yang menggunakan layanan QRIS

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi masukan untuk perusahaan supaya terus meningkatkan kualitas layanan sehingga nasabah yang menggunakan layanan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) semakin meningkat.

1.4.2 Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengalaman serta pengetahuan terutama terkait faktor kemudahan dan kenyamanan terhadap keputusan penggunaan layanan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS).

1.4.3 Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan referensi bagi pembaca yang ingin meneliti lebih lanjut mengenai Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS).

1.5 Sistematika Penelitian

Kerangka penulisan dijelaskan dalam sistematika penulisan ini, yang merupakan gagasan utama dalam pembahasan selanjutnya. Adapun sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II : KERANGKA TEORITIS

Bab ini menjelaskan kerangka teori yang mendasari argumen variabel dependen dan independen, serta deskripsi tinjauan literatur dan penyelidikan teoritis yang mengarah pada pembuatan judul makalah penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum objek penelitian, jenis dan sumber data penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, dan metode analisis data.

BAB IV : ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai gambaran umum objek penelitian, hasil pengujian data, hasil analisis data, dan pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini mencakup kesimpulan, kendala penelitian, dan saran untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 *QR CODE INDONESIA STANDAR (QRIS)*

2.1.1.1 Definisi *Quick Response Code (QR Code)*

Quick Response Code atau yang biasa disebut dengan QR code merupakan barcode dua dimensi yang diperkenalkan oleh Perusahaan Jepang Denso wave pada tahun 1994. Jenis barcode ini awalnya digunakan untuk pendataan inventaris produksi suku cadangan kendaraan dan sekarang sudah digunakan untuk berbagai macam bidang layanan bisnis dan jasa aktivitas marketing dan promosi. Dasarnya bahwa QR Code dikembangkan sebagai suatu kode yang memungkinkan isinya untuk dapat diterjemahkan dengan kecepatan tinggi.²²

Gambar 2. 1 QR Code Simbol



Sumber : barcodeindonesia.com

Keunggulan dari QR Code adalah mampu menyimpan informasi secara horizontal dan vertikal. Oleh karena itu, QR Code mampu menampung informasi yang lebih banyak dibandingkan dengan barcode satu dimensi. Pada masa sekarang, penggunaan QR Code telah banyak diterapkan dalam bentuk aplikasi QR Code Reader dan QR Code Generator, sehingga seseorang akan sangat mudah untuk membuat informasi dalam bentuk QR Code dan mendapatkan informasinya hanya dengan melakukan proses *scanning* dan pemindaian data melalui media dari kamera handphone.²³

2.1.1.2 Pengertian *QR Code Indonesian Standar (QRIS)*

Quick Response Code Indonesian Standard atau biasa disingkat QRIS (dibaca KRIS) adalah penyatuan berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara

²² Rouillard, J. (2008). Contextual QR Codes, Proceedings of the Third International Multi-Conference on Computing in the Global Information Technology, ICCGI. Athens: Greece.

²³ Anastasia, A., Istiadi, M., dan Hidayat. (2010). QR Code Sebagai Inovasi Identifikasi Tanaman Bagi Pengunjung Di Kebun Raya Bogor. Bogor.

Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan QR Code. QRIS dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank Indonesia supaya proses transaksi dengan menggunakan QR Code dapat lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya. Semua Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran yang akan menggunakan QR Code Pembayaran wajib menerapkan QRIS.

Bank Indonesia meluncurkan standard Quick Response (QR) Code ini untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik server based, dompet elektronik, atau mobile banking yang disebut QR Code Indonesian Standard, bertepatan dengan Hari Ulang Tahun (HUT) ke-74 Kemerdekaan RI, pada 17 Agustus 2019 di Jakarta. Peluncuran QRIS merupakan salah satu implementasi Visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025, yang telah dicanangkan pada Mei 2019 lalu. ketentuan QRIS dapat dilihat pada No. 21/16/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional Quick Response Code untuk Pembayaran.²⁴

Hadirnya QRIS sebagai terobosan dari Bank Indonesia dalam menghadapi berbagai macam aplikasi uang elektronik. QRIS sendiri bukan aplikasi tetapi adalah sistem pembayaran digital yang terhubung disetiap sistem pembayaran yang ada. QRIS mengindikasikan berbagai Penyedia Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) berbasis QR yang dapat diakses cukup satu kode QR saja. Dengan kata lain meskipun konsumen menggunakan berbagai aplikasi yang bervariasi dapat diatasi hanya dengan satu barcode saja yaitu QRIS.²⁵

²⁴ “QRIS, Satu QR Code Untuk Semua Pembayaran”, (https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/news-release/Pages/SP_216219.aspx, Diakses pada 23 Maret 2023)

²⁵ Ulva Melinia Saputri, “Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Minat UMKM Menggunakan Digital Payment QRIS Di Kota Surakarta” (Surakarta, 2022).

Gambar 2. 2 Metode Sebelum dan Sesudah Adanya QRIS



Sumber : qris.id

Adanya perkembangan teknologi yang ada pada saat ini salah satunya yaitu perkembangan pada mekanisme pembayaran tentunya melalui beberapa proses pengembangan dengan ilmu pengetahuan. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-Qur'an dalam surah Al-Alaq ayat 1-5, Al-Anbiya ayat 80, dan Ar-Rahman ayat 33 :

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣)
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya : “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (QS.Al-Alaq:1-5)

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُؤْسٍ لِّكُمْ لِتُحْصِنَكُمْ مِّنْ بَأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ

Artinya : “Dan telah Kami ajarkan kepada Daud membuat baju besi untuk kamu, guna memelihara kamu dalam peperanganmu; Maka hendaklah kamu bersyukur (kepada Allah).” (QS.Al-Anbiya:80)

يَمْعَشَرُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِنِ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَفْطَارِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا
لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطٰنٍ

Artinya : “Hai jama'ah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan.” (QS.Ar-Rahman:33)

Dari ketiga ayat diatas dapat disimpulkan bahwa jika kita ingin melakukan sebuah perubahan agar lebih baik lagi dalam hal apapun itu, termasuk dalam hal untuk menciptakan atau membuat sebuah inovasi maka kita harus terus belajar dan menuntut ilmu agar kita tidak ketinggalan akan perkembangan dan kemajuan teknologi yang semakin canggih. Kita juga dianjurkan jangan pernah malas membaca karna dengan membaca, kita akan mengetahui banyak pengetahuan tentang alam semesta yang diciptakan oleh Allah SWT yang banyak mengandung ilmu pengetahuan. Tuhan sengaja menciptakan alam semesta ini agar dipelajari oleh manusia. Allah SWT juga telah memberikan ilmu pengetahuan kepada manusia sejak awal penciptaan manusia sebagai pembeda dengan makhluk lainnya. Dari ketiga ayat diatas juga kita dapat mengambil kesimpulan bahwa dengan bekal ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh manusia dapat menghasilkan sebuah terobosan/ inovasi.

Bank Indonesia mengusung tema “UNGGUL” untuk QRIS, dengan maksud sebagai berikut²⁶ :

- a. Universal : QRIS dapat digunakan untuk pembayaran aplikasi manapun yang menggunakan QR Code.
- b. Gampang : Transaksi mudah dilakukan dengan cara memindai QR Code, klik, dan bayar.
- c. Untung : Efisien, dapat menggunakan akun pembayaran QR apapun untuk membayar.
- d. Langsung : Transaksi cepat dan seketika, langsung mendapatkan notifikasi transaksi.

²⁶ “QR Code Indonesian Standard (QRIS)”, (<https://www.bi.go.id/QRIS/default>, Diakses pada 22 Maret 2023)

2.1.1.3 Jenis-jenis Penggunaan QRIS

Jenis-jenis mekanisme transaksi menggunakan QRIS sebagai berikut :

- a. Merchant Presented Mode (MPM) Statis

Gambar 2. 3 Contoh Implementasi MPM Statis



Sumber : bi.go.id

Print out QRIS disediakan oleh merchant, pengguna hanya melakukan scan, memasukkan nominal, memasukkan PIN, dan klik bayar. Notifikasi transaksi seketika langsung diterima oleh pengguna ataupun merchant.

- b. Merchant Presented Mode (MPM) Dinamis

Gambar 2. 4 Contoh Implementasi MPM Dinamis



Sumber : bi.go.id

QR Code dikeluarkan melalui suatu device seperti mesin EDC dengan nominal pembayaran sudah ada di QR Code sehingga pengguna hanya melakukan scan yang tercetak.

- c. Customer Presented Mode (CPM)

Gambar 2. 5 Contoh Implementasi CPM



Sumber : bi.go.id

Pelanggan cukup menunjukkan QRIS yang ditampilkan dari aplikasi pembayaran pelanggan untuk di scan oleh merchant.

2.1.1.4 Tata Cara Menjadi Pengguna atau Merchant QRIS

Mengutip dari laman bank Indonesia, terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan bagi merchant/toko yang hendak menggunakan QRIS pada tokonya serta bagi pengguna/pembeli, yaitu:

a. Sebagai Merchant

- 1) Apabila belum memiliki account, buka terlebih dahulu dengan datang ke kantor cabang atau mendaftar online pada salah satu PJSP penyelenggara QRIS
- 2) Lengkapi data usaha dan dokumen yang diminta oleh PJSP tersebut.
- 3) Tunggu proses verifikasi, pembuatan Merchant ID dan pencetakan kode QRIS oleh PJSP
- 4) PJSP akan mengirimkan sticker QRIS
- 5) Install aplikasi sbg merchant QRIS
- 6) PJSP melakukan edukasi kepada merchant mengenai tata cara menerima pembayaran

b. Sebagai Pengguna

- 1) Apabila belum memiliki akun, maka anda harus registrasi terlebih dahulu mengunduh aplikasi salah satu PJSP berijin QRIS yang terdaftar (Cont: ShopeePay, Mobile Banking, atau Dana)
- 2) Lakukan registrasi sesuai prosedur PJSP tersebut
- 3) Isi saldo pada akun anda
- 4) Gunakan untuk melakukan pembayaran pada merchant QRIS sesuai petunjuk di aplikasi anda
- 5) Buka aplikasi, cari icon scan/gambar QR/pay, scan QRIS yang ada pada merchant, masukan nominal, masukan PIN, klik bayar, cek notifikasi.

2.1.1.5 Tata Cara Melakukan Pembayaran dengan QRIS

Berikut merupakan tata cara menggunakan QRIS sebagai pembayaran:²⁷

Gambar 2. 6 Tampilan Transaksi QRIS



Sumber : bi.go.id

2.1.1.6 Batasan Transaksi

Dalam peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 24/1/PADG/2022 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran dijelaskan bahwa Besaran nominal Transaksi QRIS yang sebelumnya diatur sebesar Rp5.000.000,00 (lima juta Rupiah) disesuaikan menjadi paling banyak sebesar Rp10.000.000,00 (sepuluh juta Rupiah) per transaksi.²⁸

2.1.1.7 Biaya Transaksi

Bank Indonesia juga menetapkan discount rate (MDR) untuk QRIS sebesar 0,7%. Biaya ini akan ditanggung oleh mitra atau merchant. Dengan biaya transaksi yang cukup murah (0,7% per transaksi), maka sebagai merchant tidak akan kerepotan karena harus menyediakan QR Code yang berbeda untuk masing-masing PJSP. Sementara bagi konsumen, juga akan dimudahkan karena dapat menggunakan metode pembayaran nontunai sesuai keinginan.²⁹

2.1.1.8 Manfaat QRIS

Dalam laman Bank Indonesia, terdapat beberapa manfaat dari standarisasi QR Code dengan QRIS, diantaranya:

- a. Bagi pengguna aplikasi pembayaran
 - 1) Cepat dan kekinian
 - 2) Tidak perlu repot lagi membawa uang tunai
 - 3) Tidak perlu pusing memikirkan QR siapa yang terpasang

²⁷ Bank Sentral Republik Indonesia, Bahan Sosialisasi tentang QR Code Indonesia Standart.

²⁸ (www.bi.go.id/id/publikasi/peraturan/Pages/PADG_240122.aspx) diakses pada 04 Juni 2023 pukul 22.23 WIB

²⁹ (www.bi.go.id/id/sistem-pembayaran/QRIS/Contents/default.aspx) diakses pada tanggal 04 Juni 2023 pukul 22.15 WIB

- 4) Terlindungi karena semua PJSP penyelenggara QRIS sudah pasti memiliki izin dan diawasi oleh bank Indonesia.
- b. Bagi Merchant/Toko
- 1) Penjualan berpotensi meningkat karena dapat menerima pembayaran berbasis QR apapun
 - 2) Meningkatkan branding
 - 3) Kekinian
 - 4) Lebih praktis karena cukup menggunakan satu QRIS
 - 5) Mengurangi biaya pengelolaan kas
 - 6) Tidak perlu menyediakan uang kembalian
 - 7) Transaksi tercatat otomatis dan bisa dilihat setiap saat
 - 8) Terpisahnya uang untuk usaha dan personal
 - 9) Memudahkan rekonsiliasi dan berpotensi mencegah tindak kecurangan dari pembukuan transaksi tunai
 - 10) Membangun informasi credit profile untuk memudahkan memperoleh kredit kedepan.

2.1.1.9 Kelebihan dan Kekurangan QRIS

Ada beberapa kelebihan QRIS yang berdampak positif, diantaranya:³⁰

- a. Pembayaran nontunai lebih efisien

Sesuai dengan perintah pemerintahan yaitu untuk meningkatkan Gerakan Nontunai ini bisa menjadi salah satu bentuk dukungan, yaitu meningkatkan penggunaan uang elektronik.
- b. Antisipasi tindakan kriminal

Penggunaan uang elektronik meminimalisir terjadinya tindakan kejahatan, maraknya pencurian dan perampokan di perjalanan juga menjadi risiko tersendiri bagi kita yang sering membawa uang tunai secara berlebihan. Dan juga untuk menghindari scamming oleh para hacker.
- c. Persaingan bisnis meningkat

Maraknya penggunaan uang elektronik menjadikan masyarakat semakin mudah dalam bertransaksi, dengan ini diharapkan juga diikuti perkembangan dunia bisnis di Indonesia. Bahkan sekarang juga mulai diterapkan di pusat pertokoan, perbelanjaan dan pasar modern.

³⁰ Dyah Ayu Paramithadan Dian Kusumaningtyas, QRIS (Kediri: Universitas Nusantara PGRI, 2020), 36.

d. Semua kalangan bisa menggunakan QRIS

QRIS bisa dimanfaatkan untuk semua kalangan, baik muda maupun tua, dan kalangan atas sekaligus kalangan menengah ke bawah. Karena dengan menjamurnya kemudahan IPTEK memicu masyarakat untuk mencoba mengikuti perkembangan jaman ini

Selain dari kelebihan yang ada pada QRIS, tentunya juga ada kelemahan. , kelemahan dalam penggunaan QRIS untuk saat ini, dikarenakan perkembangan pembangunan di Indonesia yang belum merata ini juga diimbangi belum meratanya jangkauan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) untuk masyarakat. Masih banyak jaringan internet di Indonesia yang belum stabil. Bahkan di beberapa daerah pun penggunaan handphone masih hanya dinikmati kaum millennial. Tentunya ini menjadi tidak merata dalam segi penggunaannya, untuk masyarakat yang tergolong ekonomi rendah dan usia tua belum sepenuhnya paham mengoperasikan gadget.³¹

2.1.2 Uang Elektronik dalam Fatwa DSN-MUI

Fatwa DSN-MUI terkait uang elektronik, diatur dalam Fatwa DSN-MUI No:116/DSN-MUI/IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah, fatwa ini berkaitan dengan pedoman penggunaan Uang Elektronik Syariah. Fatwa DSN-MUI ini berlandaskan hukum:

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُكُمْ أَنْ تُؤَدُّوا الْأَمَانَاتِ إِلَىٰ أَهْلِهَا

Artinya: “Sesungguhnya Allah menyuruh kamu menyampaikan amanat kepada yang berhak menerimanya ...”(Q.S An-Nisa:58)

Dalam Fatwa DSN-MUI No: 116/DSN-MUI/IX/2017 tentang uang elektronik syariah disebutkan bahwa uang elektronik adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

1. Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit.
2. Jumlah nominal uang disimpan secara elektronik dalam suatu media yang teregistrasi.

³¹ Ibid., 37

3. Jumlah nominal uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan, dan
4. Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.

Dalam fatwa tersebut juga dikemukakan bahwa uang elektronik syariah adalah uang elektronik yang sesuai dengan prinsip-prinsip syariah, Ia boleh digunakan sebagai alat pembayaran dengan mengikuti ketentuan yang tercantum dalam fatwa DSN-MUI No. 107 tentang Uang Elektronik Syariah.

2.1.3 Manfaat

2.1.3.1 Pengertian Manfaat

Suatu ukuran dimana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya. Dalam Persepsi kebermanfaatannya ini membentuk suatu kepercayaan untuk pengambilan keputusan apakah jadi membentuk suatu kepercayaan untuk pengambilan keputusan. Dapat diasumsikan jika seseorang mempercayai sistem tersebut berguna maka tentu akan menggunakannya, tetapi sebaliknya jika tidak percaya dan tidak berguna maka jawabannya pasti tidak akan menggunakannya. Dari pengertian diatas diketahui bahwa persepsi kemanfaatan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya.³²

Sebagaimana Nabi SAW bersabda :

أَنْتُمْ أَعْلَمُ بِأَمْرِ دُنْيَاكُمْ

Yang berarti “Kalian lebih mengetahui tentang urusan dunia kalian”. Dengan demikian, teknologi akan selalu berkembang sesuai dengan perubahan waktu dan tempat. Yang harus dilakukan hanyalah mengidentifikasi hal-hal yang dilarang oleh Islam. Dengan adanya teknologi yang canggih diharapkan dapat membantu dalam melaksanakan kegiatan yang dilakukan dan tidak bertentangan dengan prinsip

³² Dita Mica Sekarini dan I made Sukresna, “Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat dan Citra Merek Terhadap Keputusan Pembelian Melalui Persepsi Nilai pelanggan Sebagai Intervening”, E-Jurnal 5 (2016), 3.

islam. Terutama dalam bidang keuangan, seperti melakukan transaksi pembayaran melalui QRIS.

2.1.3.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Manfaat

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Triandis (1980), kerangka berpikir dari penelitian Thompson et al (1991) dan hasil-hasil penelitian sebelumnya, maka terdapat enam faktor yang mempengaruhi pemanfaatan teknologi informasi antara lain :³³

a. Faktor Sosial

Faktor sosial yang mempengaruhi pemanfaatan teknologi informasi yang dikembangkan oleh Thompson mencakup pernyataan berikut :

- 1) Banyaknya rekan kerja yang menggunakan teknologi informasi khususnya teknologi komputer dalam melaksanakan tugas/pekerjaan harian.
- 2) Terdapatnya manajer senior/atasan yang membantu/ mendorong baik dalam memperkenalkan maupun dalam memanfaatkan teknologi informasi.
- 3) Perusahaan sangat membantu dalam pemanfaatan/penggunaan teknologi informasi.

b. Faktor Affect

Triandis menjelaskan faktor affect merupakan perasaan gembira, kegirangan hati, kesenangan atau depresi, kemuakan, ketidaksenangan dan benci yang berhubungan dengan individu tertentu dalam pemanfaatan teknologi informasi.³⁴ Thompson et al mengembangkan instrumen untuk mengukur faktor Affect dari pemanfaatan teknologi informasi antara lain :

- 1) Pekerjaan yang dilakukan menjadi lebih menarik dan mudah jika memanfaatkan teknologi informasi
- 2) Adanya perasaan yang lebih senang bekerja jika menggunakan teknologi informasi khususnya teknologi komputer
- 3) Teknologi informasi khususnya teknologi komputer dapat bermanfaat untuk beberapa jenis pekerjaan tetapi tidak bermanfaat untuk jenis pekerjaan yang ingin dilakukan (pernyataan negative/sebaliknya).

³³ Diana Rahmawati, 'Analisis Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Pemanfaatan Teknologi Informasi', Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan, 5.1 (2012), 111–115.

³⁴ Triandis HC. (1980). Values, Attitudes and Interpersonal Behavior. University of Nebraska Press. Lincoln. NE. 1980.

c. Faktor Kompleksibilitas

Kompleksitas didefinisikan sebagai tingkat inovasi yang dirasakan seperti sukar secara relatif untuk memahami dan menggunakan.³⁵

d. Faktor Kesesuaian Tugas

Thompson et al menjelaskan bahwa kesesuaian tugas berhubungan dengan sejauhmana kemampuan individual menggunakan teknologi informasi untuk meningkatkan kinerja individual dalam melaksanakan tugas.

e. Faktor Konsekuensi Jangka Panjang

Konsekuensi jangka panjang didefinisikan sebagai hasil yang diperoleh dimasa datang, seperti peningkatan fleksibilitas, merubah pekerjaan atau peningkatan kesempatan bagi pekerjaan yang lebih berarti.

f. Faktor Kondisi Yang Memfasilitasi

Kondisi yang memfasilitasi didefinisikan sebagai factor obyektif diluar lingkungan yang memudahkan pemakai dalam bertindak/bekerja.³⁶ Dalam konteks pemanfaatan teknologi informasi dukungan terhadap pemakai merupakan salah satu tipe dari kondisi yang memfasilitasi yang dapat mempengaruhi pemanfaatan teknologi informasi.

2.1.3.3 Indikator Manfaat

Menurut Yang Y Liu dalam penelitian Andrean Septa Yogananda mengemukakan bahwa persepsi manfaat terdiri dari empat indikator, yaitu :³⁷

a. Mempermudah transaksi

Merupakan suatu kondisi dimana kegiatan jual beli yang dilakukan lebih mudah dari biasanya.

b. Mempercepat transaksi Merupakan suatu kondisi dimana jual proses jual beli dapat dilakukan dengan waktu yang lebih cepat dari sebelumnya

³⁵ Rahmi Qadri. (1997). Pengaruh Faktor Sosial, Affect, Konsekuensi yang dirasakan dan Kondisi yang Memfasilitasi terhadap Pemanfaatan Komputer. Tesis S2 UGM. 1997.

³⁶ Ibid.

³⁷ Andrean Septa yogananda, I Made Bayu Diragantara, "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan dan Persepsi Resiko Terhadap Minat Untuk Menggunakan Uang Elektronik", Diponegoro Journal Of Management Vol 5, No4 (2017). 2

- c. Memberikan Keuntungan tambahan saat menyelesaikan transaksi Merupakan suatu kondisi dimana dengan menggunakan sesuatu yang baru akan memberikan keuntungan yang lebih banyak setelah melakukan jual beli
- d. Meningkatkan efisiensi dalam melakukan transaksi
Merupakan suatu kondisi dimana dengan menggunakan sesuatu yang baru dalam melakukan jual beli maka akan meningkatkan efisiensi saat melakukan transaksi sehingga dapat meningkatkan kinerja dari usaha.

2.1.4 Kemudahan

2.1.4.1 Pengertian Kemudahan Penggunaan

Sebuah teknologi didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa komputer dapat dengan mudah dipahami dan digunakan. Dimana semakin tinggi persepsi seseorang tentang kemudahan penggunaan sistem, maka semakin tinggi pula pemanfaatan teknologi tersebut. Menurut David jika persepsi kemudahan dapat menggunakan sistem dan dapat menjelaskan kalau sistem yang baru dapat diterima oleh pengguna.³⁸

Sebagaimana Allah berfirman dalam surat Al-Baqarah ayat 185 :

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ

Artinya : “Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu.”

Dari ayat di atas, Allah SWT berfirman bahwa Allah menghendaki kemudahan bagi umat-Nya dan tidak menginginkan mereka menghadapi kesulitan. Dalam konteks penggunaan QRIS ini, ayat tersebut dapat dikaitkan dengan kita untuk mencari kemudahan dan kenyamanan dalam melakukan transaksi keuangan, dengan tetap dalam memperhatikan prinsip-prinsip yang diatur oleh agama.

2.1.4.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kemudahan Dalam Menggunakan Teknologi

Kemudahan dalam menggunakan teknologi di pengaruhi beberapa faktor diantaranya sebagai berikut :³⁹

³⁸ Davis,F.D. “ Technology Acceptance Model for Empirically Testing New End-User Information System Theory and Result” Massachusetts Institute of Technology (MIT) 1989

³⁹ Pangih Rizki Dwi Istiarni, Paulus Basuki Hadiprajitno, “Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat,Kemudahan Penggunaan dan Kredibilitas Terhadap Minat Penggunaan Berulang Internet Banking Dengan Sikap Penggunaan Sebagai Variabel Intervening”, Diponegoro Journal Of Accounting, Vol. 3, No. 2, 2014. 2.

- a. Faktor pertama fokus pada teknologi itu sendiri, sesuatu teknologi yang baik dan digunakan secara terus menerus akan memberikan kemudahan bagi pengguna terhadap penggunaan teknologi sejenis akan memberikan kemudahan penggunaan.
- b. Faktor kedua yaitu reputasi akan teknologi tersebut. Reputasi yang baik di dengar oleh pengguna akan mendorong keyakinan pengguna terhadap kemudahan penggunaan.
- c. Faktor ketiga yaitu tersedianya mekanisme pendukung yang terpercaya akan membuat pengguna merasa nyaman dan yakin, bahwa terdapat mekanisme pendukung yang handal jika terjadi kesulitan dalam menggunakan teknologi, maka mendorong persepsi pengguna ke arah yang lebih positif.

2.1.4.3 Indikator Kemudahan Penggunaan

Menurut Davis dalam mengukur kemudahan penggunaan terdapat lima indikator yaitu :⁴⁰

- a. Mudah dipelajari
Mudah dipelajari diindikasikan dengan tidak sulit untuk dipelajari, artinya bahwa ketika seseorang pertama kali melakukan transaksi menggunakan teknologi (dalam hal ini BSI Mobile), orang tersebut akan langsung mengerti dan paham tatacara penggunaan teknologi tersebut. Sehingga untuk pemakaian selanjutnya tidak ada kesulitan apapun dalam penggunaan teknologi.
- b. Dapat dikontrol
Dapat dikontrol berarti mudah mengerjakan apa yang diinginkan pengguna serta jarang melakukan kesalahan transaksi.
- c. Fleksibel
Fleksibel adalah kemampuan untuk beradaptasi dan bekerja dengan efektif dalam situasi berbeda, dengan berbagai individu/kelompok. Fleksibel dalam menggunakan QRIS diindikasikan bahwa nasabah bisa melakukan transaksi pembayaran fitur QRIS dengan sangat mudah.
- d. Mudah digunakan
Mudah digunakan adalah tidak adanya kendala yang berarti serta tidak membutuhkan banyak tenaga untuk menggunakan teknologi tersebut.
- e. Jelas dan dapat dipahami

⁴⁰ Ahmad, Bambang Setyo Pambudi, "Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan, dan Ketersediaan Fitur Terhadap Minat Ulang Nasabah dalam Menggunakan Internet Banking", Jurnal Studi Manajemen 8, No1 (2014), 4.

Jelas dan dapat dipahami adalah ketika tidak adanya pertanyaan yang berarti saat teknologi tersebut digunakan.

2.1.5 Sistem Pembayaran

2.1.5.1 Pengertian Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran adalah suatu sistem yang mencakup pengaturan kontrak/perjanjian, fasilitas operasional, dan mekanisme teknis yang digunakan untuk penyampaian, pengesahan dan penerimaan instruksi pembayaran, serta pemenuhan kewajiban pembayaran melalui pertukaran “nilai” antar perorangan, bank, dan lembaga lainnya baik domestik maupun antar negara.⁴¹

Ada beberapa contoh pembayaran yang dapat dilihat dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, menyimpan uang di bank, mengirim uang, membayar telepon, listrik dan banyak lagi. Banyaknya bentuk-bentuk dan contoh-contoh pembayaran dalam masyarakat mengakibatkan diperlukannya pengaturan dalam pembayaran. Tanpa pengaturan dalam pembayaran, transaksi ekonomi tidak akan terjadi dengan baik. Transaksi yang kita lakukan sehari-hari berkaitan erat dengan keterkaitan komponen dalam sebuah sistem yang mengatur, yang dikenal dengan sistem pembayaran.⁴²

2.1.5.2 Sejarah Sistem Pembayaran

Lahirnya sistem pembayaran tidak lepas dari sejarah pembayaran. Pada awalnya, manusia selalu berusaha memenuhi kebutuhan hidupnya secara mandiri. Dalam setiap aktifitas ekonominya masyarakat membutuhkan sarana yang bisa dipakai sebagai alat pembayaran. Fungsi dari alat pembayaran ini tentu untuk memudahkan orang dalam proses tukar menukar barang ataupun jasa. Pada zaman dulu, alat yang bisa dipakai untuk membayar barang dan jasa bermacam-macam.⁴³

Untuk mengatasi hal-hal yang menjadi kesulitan dalam sistem tukar menukar, mulailah muncul ide-ide untuk menggunakan benda-benda yang langka yang dianggap memiliki nilai dan makna yang tinggi, atau benda-benda yang dibutuhkan sehari-hari. Kesulitan-kesulitan itu kemudian mendorong manusia menciptakan alternatif demi alternatif dalam hal pertukaran. Kemudian muncullah

⁴¹Ascarya & Subari, Sri Mulyati Tri. (2003). Kebijakan Sistem Pembayaran di Indonesia. Jakarta: Pusat Pendidikan dan Studi Kebanksentralan Bank Indonesia.

⁴² Pohan, Aulia. 2011. Potret Kebijakan Moneter Indonesia. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

⁴³ Rahardja, Prathama. 1997. Uang Dan Perbankan I. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

apa yang dikenal sebagai uang logam sebagai alat tukar. Sejak itu, sistem pembayaran terus berkembang hingga kini.⁴⁴

Proses perubahan pembayaran adalah munculnya cek. Penggunaan cek dapat memberikan kemudahan masyarakat untuk bertransaksi dalam jumlah besar tanpa harus membawa banyak uang tunai dan juga dapat mengurangi biaya transportasi. Tidak seperti sistem pembayaran tunai, dalam penggunaan cek terjadi dua proses, yaitu aliran cek secara fisik, serta transfer dana yang digunakan dalam transaksi tersebut.⁴⁵ Kedua proses ini membutuhkan biaya waktu dan transportasi, karena cek bersifat front-office payments, yang hanya bisa dicairkan di kantor bank yang bersangkutan.

Pada tahun 1958, Bank of America mengenalkan kartu kredit. Untuk kepentingan ekspansi bisnis maka para penerbit Bank of America mendirikan Visa pada tahun 1977. Penggunaan kartu kredit memungkinkan nasabah mendapatkan barang dan jasa secara kredit, dan melunasinya dengan cek atau rekeningnya yang berada pada bank pemegang lisensi penerbit kartu kredit tersebut (Visa, Mastercard, dll). Perkembangan ini terus berlanjut dengan penemuan varian-varian alat pembayaran elektronik lain seperti kartu debit, smart cards, internet banking, dan lain-lain.⁴⁶

Perkembangan produk pembayaran elektronik yaitu uang elektronik (e-money) sudah mulai dikenalkan ke beberapa negara termasuk Indonesia. Perbedaan uang elektronik (e-money) dengan alat pembayaran elektronik lain seperti (kartu kredit, kartu ATM, kartu debit, dll) adalah dari sisi penggunaannya. Uang elektronik (e-money) tidak memerlukan otorisasi dan tidak terikat langsung dengan rekening nasabah di bank.⁴⁷

2.1.5.3 Jenis Sistem Pembayaran

Seperti yang sudah diketahui sistem pembayaran dibagi menjadi dua jenis, yaitu sistem pembayaran tunai dan sistem pembayaran non tunai :⁴⁸

⁴⁴ Pohan, Aulia. 2011. Sistem Pembayaran. Jakarta: Rajawali Pers

⁴⁵ Listfield, R. dan F. Montes-Negret. 1994. "Modernizing Payment System in Emerging Economies". World Bank Policy Research Working Paper, 1336.

⁴⁶ Ibid.

⁴⁷ Nindi Anindiya Putri, 'Pelaksanaan Penggunaan QR Code Untuk Sistem Pembayaran Berdasarkan Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/ 18 /PADG/2019 Tentang Implementasi Standar Nasional QR Code Untuk Pembayaran Di Kota Semarang.', 53.9 (2020), 1689–99.

⁴⁸ Bank Indonesia. Sekilas Sistem Pembayaran di Indonesia. (<https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/default.aspx>, diakses pada 28 Maret 2023)

1. Sistem Pembayaran Tunai

Sistem pembayaran tunai biasanya dikenal juga dengan sistem pembayaran yang dilakukan secara langsung, secara langsung disini mempunyai makna bahwa sistem pembayaran tersebut dilakukan dengan membayar dalam bentuk uang tunai. Penggunaan media tunai dalam transaksi pembayaran bank dipilih dengan alasan kemudahannya.

2. Pembayaran Non Tunai

Pembayaran non tunai melibatkan jasa perbankan dalam penggunaannya. Bank sebagai badan usaha yang menghimpun dana dari masyarakat pada umumnya memberikan jasa dalam lalu lintas pembayaran bagi nasabahnya. Jasa dalam lalu lintas pembayaran yang diberikan oleh bank tersebut antara lain melalui penerbitan cek bilyet giro untuk penarikan simpanan giro, transfer dana dari satu rekening Pengantar Sistem Pembayaran & Instrumen Pembayaran simpanan kepada rekening simpanan lainnya pada bank yang sama atau pada bank yang berbeda, penerbitan kartu debit, penerbitan kartu kredit, dan lain-lain. Jenis-jenis alat pembayaran non tunai, antara lain :

1. Instrumen Berbasis Warkat/Kertas (*Paper Based Instrument*)

a. Cek

Pengertian cek secara umum adalah surat yang berisi perintah tidak bersyarat oleh penerbit kepada bank yang memelihara rekening giro penerbit untuk membayarkan suatu jumlah uang tertentu kepada pemegang atau pembawa, cek ini merupakan pembayaran giral.⁴⁹

Jenis-jenis Cek :⁵⁰

1. Cek atas nama : Cek yang diterbitkan atas nama seseorang atau badan hukum tertentu yang tertulis jelas di dalam cek tersebut.
2. Cek atas unjuk : Kebalikan dari cek atas nama. Di dalam cek tidak tertulis nama seseorang atau badan hukum.
3. Cek silang : Cek yang di pojok kiri diberi tanda dua tanda garis sejajar, sehingga cek tersebut tidak dapat ditarik tunai melainkan pemindah bukuan.
4. Cek mundur : Cek yang diberi tanggal mundur dari tanggal. Hal ini biasanya terjadi karena kesepakatan antara pemberi dan penerima cek.

⁴⁹ Rahardja, Prathama. 1997. Uang Dan Perbankan I. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

⁵⁰ Sukwaliyati, dkk. 2009. Ekonomi I. Jakarta: Yudhistira.

5. Cek kosong : Atau blank cheque merupakan cek yang penarikannya melebihi saldo yang ada.

b. Bilyet Giro

Adalah surat perintah dari nasabah kepada bank yang memelihara rekening giro nasabah (bank tertarik) untuk memindah bukukan sejumlah uang atau mengurangi dana dari rekening yang bersangkutan kepada pihak penerima yang disebutkan namanya pada bank yang sama atau bank lain sebesar amanat yang tertulis di dalamnya.⁵¹ Penggunaan bilyet giro tidak diatur dalam KUHD melainkan dalam SK No.28/32/KEP/DIR dan SE No.28/32/UPG tanggal 4 Juli 1995 tentang Bilyet Giro.

2. Instrumen Berbasis Kartu/ Alat Pembayaran Menggunakan Kartu (APMK) (*Card Based Instrument*)

a. Kartu Kredit (*credit card*)

Merupakan alat pembayaran sebagai pengganti uang tunai yang sewaktu-waktu dapat digunakan konsumen untuk ditukar dengan produk barang dan jasa yang di inginkan pada tempat-tempat yang menerima pembayaran melalui kartu kredit atau bisa digunakan konsumen untuk menguangkan kepada bank penerbit atau jaringannya.⁵²

b. Kartu Debet (*debit card*)

Transaksi pembayaran dengan menggunakan kartu debit akan mengurangi langsung saldo rekening pemegang kartu yang ada di bank penerbit. Jadi dalam hal ini tidak ada fasilitas kredit yang diberikan oleh penerbit kepada pemegang kartu. Sebagaimana halnya kartu kredit, mekanisme pembayaran dengan kartu debit juga memerlukan proses otorisasi serta ditambah dengan penggunaan PIN (*Personal Identification Number*) oleh pemegang kartu.

3. Instrumen Berbasis Elektronik (*Elektronic Based Intrument*)

a. Electronic Money (*e-money*)

Beberapa penemuan baru muncul seiring dengan berkembangnya transaksi online/ e-commerce. Salah satunya, saat ini mulai dikembangkan berbagai alat pembayaran yang menggunakan teknologi

⁵¹ Ibid.

⁵² Hermansyah. 2006. Hukum Perbankan Indonesia. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

microchips yang dikenal dengan uang elektronik (*electronic money/digital money* atau *electronic currency*). Saat ini, di beberapa negara telah mulai dikenal instrumen pembayaran elektronik yang dikenal sebagai *electronic money* atau sering disebut dengan *e-money*, yang karakteristiknya sedikit berbeda dengan pembayaran elektronik yang telah disebutkan sebelumnya karena pembayaran ke rekening nasabah yang menggunakannya. Hal ini dikarenakan pada *e-money* tersebut telah terekam sejumlah nilai uang.⁵³

2.1.6 Tinjauan Islam Mengenai Sistem Pembayaran Digital

Perkembangan teknologi pada era sekarang mengharuskan masyarakat paham dan memanfaatkan teknologi dengan baik. Islam merupakan agama yang sangat menjunjung tinggi ilmu pengetahuan, termasuk teknologi yang menjadi bagian dari perkembangan ilmu pengetahuan. Adanya Fintech atau Financial Teknologi seperti dompet digital dapat memudahkan aktivitas masyarakat untuk bertransaksi kapanpun dan dimanapun. Dalam laman *kompas.com*, hukum syariah uang elektronik halal digunakan selama tidak adanya unsur yang melanggar syariah, karena dalam bermuamalah setiap transaksi diperbolehkan kecuali jika adanya dalil yang mengharamkan.⁵⁴

Menurut Choiril, Islam tidak melarang bentuk teknologi selagi tidak bertentangan dengan ajaran-Nya. Alquran memberitakan bahwa manusia adalah khilafah dimuka bumi dan Allah menempatkan posisi alam ini untuk digunakan oleh manusia dengan usahanya yang baik.⁵⁵ Allah berfirman dalam Quran Srat Al-Baqarah ayat 29 :

هُوَ الَّذِي خَلَقَ لَكُمْ مَّا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا ثُمَّ أَسْتَوَىٰ إِلَى السَّمَاءِ فَسَوَّاهُنَّ سَبْعَ سَمَوَاتٍ ۗ وَهُوَ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ

Artinya : “Dialah Allah, yang menjadikan segala yang ada di bumi untuk kamu dan Dia berkehendak (menciptakan) langit, lalu dijadikan-Nya tujuh langit. Dan Dia Maha Mengetahui segala sesuatu.”

Sistem transaksi pada pengisian ulang saldo uang elektronik biasanya menggunakan akad wadiah yang hukumnya sah. Akad wadiah adalah akad berupa

⁵³ Ibid.

⁵⁴ Annisa Widianingrum, “Hukum Islam dan Penggunaan Uang Elektronik”, (<https://www.google.com/amp/s/www.kompasiana.com/amp/anisa27122/5fa10805bbffde3774397d52/hukum-islam-dan-penggunaan-uang-elektronik>.) diakses pada 04 Juni 2023 pukul 22:36 WIB

⁵⁵ Choiril Anam “E-Money (Uang Elektronik) dalam Perspektif Hukum Syariah” (Jurnal Qawanin Vol. 2 No 1, 2018) , h. 103.

penitipan barang/harta kepada orang lain yang dapat dipercaya untuk memelihara dan menjaganya. Wadiah dalam uang elektronik terjadi ketika calon pemegang uang elektronik menyerahkan sejumlah uang kepada penerbit dengan maksud menitipkan dan selanjutnya sejumlah uang tersebut dikonversi menjadi nilai uang elektronik senilai uang yang diserahkan. Rasulullah bersabda:

أَدِّ الْأَمَانَةَ إِلَىٰ مَنْ ائْتَمَنَكَ

Artinya: "Tunaikanlah amanah kepada orang yang menitipkan amanah kepadamu," (HR. Abu Dawud dan Tirmidzi, dishahihkan oleh Syaikh al-Albani dalam Al Irwaa' 5/381).

Perkembangan teknologi hendaknya memberikan manfaat kepada manusia. Selain memberikan manfaat, teknologi hendaknya juga dapat mempermudah urusan manusia. Nabi SAW bersabda :

أَنْتُمْ أَعْلَمُ بِأَمْرِ دُنْيَاكُمْ

Artinya: "Kalian lebih mengetahui tentang urusan dunia kalian".

وَنُيَسِّرُكَ لِلْيُسْرَىٰ

Artinya: "Dan Kami akan memudahkan bagimu ke jalan kemudahan (mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat)" (QS Al-A'la:8)

Ayat tersebut menunjukkan bahwa Islam adalah agama yang mudah dan tidak mempersulit umatnya, termasuk dalam menggunakan teknologi. Islam membolehkan umatnya untuk menggunakan teknologi selama penggunaannya diperuntukkan untuk hal-hal tidak bertentangan dengan syariat Islam.

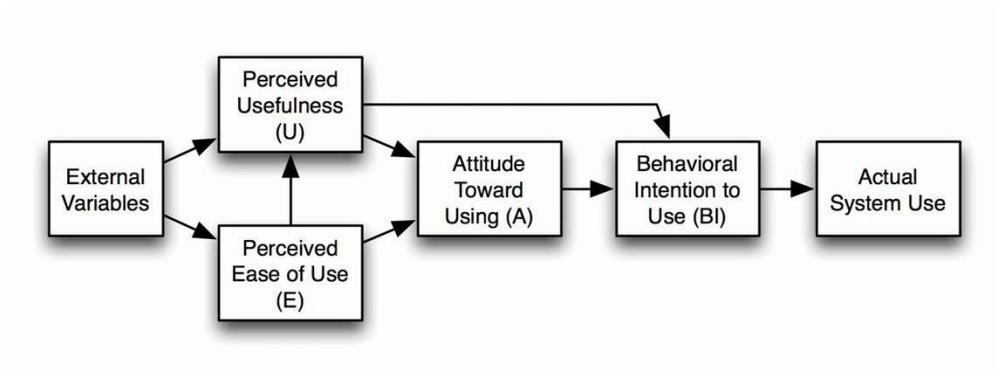
2.1.7 Technology Acceptance Model (TAM)

2.1.7.1 Pengertian Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model atau biasa disebut model penerimaan teknologi yang pertama kali diperkenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1986 dimana penerimaan tersebut dirancang untuk memahami dan menganalisis faktor – faktor diterimanya penggunaan teknologi komputer. TAM merupakan teori yang digunakan untuk memprediksi dan menjelaskan bagaimana pengguna teknologi menerima dan menggunakan teknologi yang berkaitan dengan pekerjaan pengguna. TAM digunakan sebagai bentuk penerimaan seseorang terhadap teknologi. TAM dimanfaatkan untuk mengetahui pemahaman individual yang secara continue dalam

melakukan aktivitasnya. TAM adalah teori yang pengembangan dari Theory of Reasoned Action (TRA) yang dicetuskan oleh Fishbein dan Ajzen pada tahun 1980.⁵⁶ Pada tahun 1996 Venkatesh dan Davis melakukan modifikasi dan pengembangan, sehingga mengusulkan revisi model final sebagai berikut :

Gambar 2. 7 Model final oleh Venkatesh dan Fred Davis tahun 1996



Sumber : Idtesis

Penggunaan teknologi menurut Fred Davis dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah :

a. Perceived Usefulness (Perspektif Kemanfaatan)

Suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tersebut dapat meningkatkan kinerjanya dalam bekerja.

b. Perceived Ease of Use (Perspektif Kemudahan)

Suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tersebut tak perlu bersusah payah

c. Intention To Use

Kecenderungan perilaku untuk menggunakan suatu teknologi.

Tiga faktor di atas dapat digunakan sebagai variabel dalam penelitian untuk menentukan bagaimana penerimaan dari user terhadap suatu sistem / sistem informasi yang ingin dibangun atau sudah berjalan.

Technology Acceptance Model (TAM) saat ini merupakan model yang paling banyak digunakan dalam memprediksi penerimaan teknologi informasi. Tujuan teori ini untuk menjelaskan faktor-faktor utama dari perilaku pemakai

⁵⁶ Idtesis (2007), Teori Lengkap tentang Technology Acceptance Model (TAM), (<https://idtesis.com/teori-lengkap-tentang-technology-acceptance-model-tam-menurut-para-ahli-dan-contoh-tesis-technology-acceptance-model-tam/>), diakses pada 23 Maret 2022.

teknologi informasi terhadap penerimaan penggunaan teknologi informasi itu sendiri. Teori TAM secara lebih terperinci menjelaskan penerimaan-penerimaan teknologi informasi dengan dimensi-dimensi tertentu yang dapat mempengaruhi dengan mudah diterimanya teknologi informasi oleh pemakai. Technology Acceptance Model (TAM) mendefinisikan dua persepsi dari pemakai teknologi yang memiliki suatu dampak pada penerimaan, yaitu persepsi kemudahan penggunaan (perceived ease of use) dan persepsi manfaat (perceived usefulness).⁵⁷

Berbagai penelitian telah menggunakan TAM dan menunjukkan bahwa TAM adalah model yang valid untuk menguji diterimanya suatu sistem / sistem informasi. Jadi model TAM direkomendasikan sebagai variable penelitian jika ingin menguji tentang penerimaan sebuah sistem / sistem informasi.

2.1.8 Keputusan Penggunaan

Keputusan merupakan kegiatan memilih suatu strategi atau tindakan dalam pemecahan masalah tersebut. Tujuan dari keputusan itu sendiri adalah untuk mencapai target atau aksi tertentu yang harus dilakukan. Adapun kriteria atau ciri-ciri dari keputusan antara lain⁵⁸ :

- a. Banyak pilihan/alternatif
- b. Ada kendala atau syarat
- c. Mengikuti suatu pola atau model tingkah laku, baik yang terstruktur maupun tidak terstruktur
- d. Banyak input atau variabel
- e. Ada faktor risiko
- f. Dibutuhkan kecepatan, ketepatan, dan keakuratan

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa keputusan merupakan kegiatan memilih strategi atau tindakan untuk memenuhi kondisi yang ditentukan untuk memecahkan suatu masalah.

Menurut Kotler & Armstrong keputusan menggunakan dapat diukur melalui enam indikator berikut⁵⁹ :

⁵⁷ Erna Pasanda, dkk. Technology Accepted Model Pada Penggunaan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Akuntansi (Pend Doktor Ilmu Akuntansi Universitas Hasanuddin : Vol.2. No.1. 2020

⁵⁸ Kusri. (2007). Konsep dan aplikasi sistem pendukung keputusan / oleh Kusri. Yogyakarta : ANDI

⁵⁹ Kotler, Philip ; Gary Armstrong. Prinsip-prinsip Pemasaran Jilid 1 / Philip Kotler, Gary Armstrong ; Penerjemah: Bob Sabran ; Editor: Adi Maulana, Devri Barnadi, Wibi Hardani , .2008

- a. Pencarian Informasi : yaitu pendapat responden untuk mencari tahu lebih banyak mengenai produk atau layanan hingga akhirnya responden menggunakan produk tersebut.
- b. Pengenalan masalah : yaitu pendapat responden yang menyadari bahwa produk atau layanan sesuai dengan kebutuhannya.
- c. Keputusan Pembelian : yaitu pendapat responden bahwa menggunakan produk atau layanan merupakan pilihan yang tepat.
- d. Evaluasi alternatif : yaitu pendapat responden untuk mengevaluasi kelebihan dan kelemahan produk atau layanan hingga akhirnya responden menggunakan produk tersebut.
- e. Perilaku pasca pembelian : yaitu pendapat responden untuk tetap terus menggunakan produk atau layanan tersebut.

2.2 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Variabel	Hasil
1.	Preferensi konsumen dalam menggunakan quick response code indonesia standard (qris) sebagai alat pembayaran digital Oktavia Banda, Saputri (2020)	(X1) Persepsi Kemudahan (X2) Persepsi Kepercayaan (X3) Persepsi Kemanfaatan (X4) Persepsi Risiko (Y) Minat Konsumen Menggunakan QRIS	Berdasarkan hasil pengujian individual, faktor persepsi kemanfaatan memiliki pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS, sedangkan faktor persepsi lainnya diperoleh hasil berpengaruh tidak signifikan terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS. ⁶⁰
2.	Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan QRIS Bagi UMKM di Kota Medan Sintia Astika Handayani (2022)	(X1) Manfaat (X2) Kemudahan (Y) Minat Penggunaan QRIS	Hasil penelitian menunjukkan bahwa manfaat dan kemudahan tidak berpengaruh dan tidak signifikan terhadap minat penggunaan QRIS bagi UMKM di Kota Medan. ⁶¹
3.	Minat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Pasca Pandemi	(X1) Persepsi Manfaat (X2) Persepsi Kemudahan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi manfaat, kemudahan dan risiko memiliki pengaruh terhadap

⁶⁰ Saputri, Oktaviana Banda., 'Preferensi konsumen dalam menggunakan quick response code indonesia standard (qris) sebagai alat pembayaran digital', 2020.

⁶¹ Sintia A. H., 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Qris Bagi Umkm Dikota Medan Skripsi', 2022.

	Novianti Indah Putri, Zen Munawar, Rita Komalasari (2022)	(X3) Persepsi Risiko (Y) Minat Penggunaan QRIS	minat dan intensitas penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran. ⁶²
4.	Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan User Terhadap Penerapan QRIS Sebagai Teknologi Pembayaran Pada Dompot Digital Rina Mayanti (2020)	(X1) Performance Expectancy (X2) Effort Expectancy (X3) Social Influence (X4) Facilitating Condition (X5) Hedonic Motivation (X6) <i>Habit</i> (Y) <i>Behavior Intention</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa X1, X2, X3, tidak berpengaruh terhadap <i>Behavior Intention</i> . Sedangkan X4, X5, X6 berpengaruh. ⁶³
5.	Analisis Kepuasan Gen Z Dalam Menggunakan QRIS di Kota Pematangsiantar Euricho G.M.N., Bonardo T.F.S., Ertitin M Sinaga (2022)	(X1) Persepsi Manfaat (X2) Persepsi Kemudahan (X3) Persepsi Risiko (Y) Kepuasan Penggunaan QRIS	Hasil penelitian menunjukkan bahwa manfaat, kemudahan penggunaan, dan risiko QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan penggunaan QRIS. ⁶⁴
6.	Faktor Mempengaruhi Niat Menggunakan QRIS Pada Sharia Mobile Banking Saat Pandemi Covid-19 (Modifikasi Model UTAUT2) Defi Insani S., Fajar Sodik, Andi Ainun Mardiah (2022)	(X1) Performance Expectancy (X2) Effort Expectancy (X3) Social Influence (X4) Facilitating Condition (X5) Hedonic Motivation (X6) <i>Price Value</i> (X7) <i>Habit</i> (X8) <i>Trust</i> (Y) <i>Behavior Intention</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua variabel berpengaruh terhadap <i>Behavior Intention</i> . ⁶⁵
7.	Analisis TAM Terhadap Minat	(X1) Pengetahuan (X2) Kemudahan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa

⁶² N I Putri, Z Munawar, and R Komalasari, 'Minat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Pasca Pandemi', 2022, 155–60.

⁶³ Rina Mayanti, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan User Terhadap Penerapan Quick Response Indonesia Standard Sebagai Teknologi Pembayaran Pada Dompot Digital', *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, 25.2 (2020).

⁶⁴ Euricho Guterres Mindo Nainggolan, Bonardo T F Silalahi, and Ertitin M Sinaga, 'Analisis Kepuasan Gen Z Dalam Menggunakan QRIS Di Kota Pematangsiantar', *Manajemen : Jurnal Ekonomi*, 4.1 (2022).

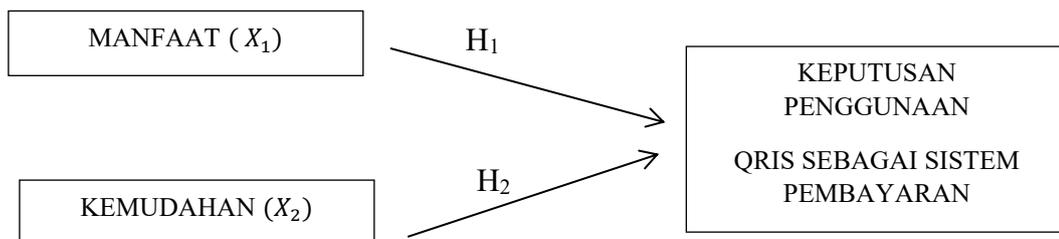
⁶⁵ Defi Insani Saibil, Fajar Sodik2, and Andi Ainun Mardiah, 'Factors Affecting the Intention of Using Qris in Sharia Mobile Banking', *Jurnal Nisbah*, 8 (2022), 76–92.

	UMKM Menggunakan Digital Payment QRIS di Kota Surakarta Ulva Melinia S (2022)	(X3) Kemanfaatan (X4) Risiko (Y) Minat UMKM Menggunakan Digital Payment QRIS	pengetahuan, kemudahan, dan kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat UMKM menggunakan digital payment QRIS Di Kota Surakarta. Sedangkan risiko tidak berpengaruh. ⁶⁶
8.	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa Hutami A., Endang M., Bida Sari (2021)	(X1) Persepsi Manfaat (X2) Persepsi Kemudahan (X3) Persepsi Risiko (Y) Keputusan Menggunakan Layanan Uang Elektronik QRIS	Hasil penelitian dan pengujian secara statistik, variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi resiko baik secara sendiri-sendiri (parsial) maupun secara bersama-sama (simultan) berpengaruh positif signifikan terhadap variabel keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa UPI Y.A.I. Jakarta. ⁶⁷

2.3 Kerangka Penelitian

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang sudah diidentifikasi sebagai masalah penting.⁶⁸

Kerangka Teori



Keterangan Gambar

X_1 = Faktor Manfaat

X_2 = Faktor Kemudahan

⁶⁶ Ulva Melinia Saputri. “Analisis TAM Terhadap Minat UMKM Menggunakan Digital Payment QRIS di Kota Surakarta” (2022)

⁶⁷ Hutami A Ningsih, Endang M Sasmita, and Bida Sari, ‘Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa’, Jurnal IKRA-ITH Ekonomika, 4.1 (2021), 1–9.

⁶⁸ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Bandung : Alfabeta : 2009), hlm 89.

$H_1 =$ Pengaruh X_1 Terhadap Y

$H_2 =$ Pengaruh X_2 Terhadap Y

Berdasarkan kerangka tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh faktor manfaat terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran (H_1), dan faktor kemudahan terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran (H_2). Variabel manfaat dan kemudahan diduga akan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan proposisi yang akan diuji kebenarannya, atau merupakan suatu jawaban sementara atas pertanyaan peneliti.⁶⁹ Menurut Turkey, sebagaimana dikutip Morissan, hipotesis penelitian berfungsi mengemukakan pertanyaan : apakah kita memiliki bukti yang meyakinkan bahwa sesuatu tengah terjadi atau telah terjadi. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H1 Ada pengaruh manfaat terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran

H2 Ada pengaruh kemudahan terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran

⁶⁹ Bambang Prasetyo, 'Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi'

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode kuantitatif yang digunakan oleh penulis memiliki tujuan untuk mengetahui kebenaran tentang pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Data yang digunakan dalam analisis kuantitatif yaitu berupa angka yang dihasilkan dari pengukuran dan perhitungan yang diolah kemudian dianalisis menggunakan statistik dengan kriteria tertentu. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan secara ilmiah dan sistematis, dan catatan yang diberikan meliputi segala sesuatu yang berhubungan dengan topik penelitian, fenomena dan korelasi didalamnya.⁷⁰ Peneliti ingin menjawab dan menegaskan konsep dan teori yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya dengan fakta dan data di lapangan.. Penelitian ini bertujuan untuk menguji variabel kemudahan dan manfaat terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran.

3.2 Sumber Penelitian

3.2.1 Sumber Primer

Data primer merupakan data yang didapatkan dari responden secara langsung pada suatu tempat penelitian. Menurut Husein Umar mengungkapkan bahwa data primer yaitu perolehan informasi secara langsung oleh responden sebagai sumber pertama. Informasi dan data yang dikumpulkan berupa pertanyaan atau pernyataan pada kuesioner.⁷¹ Sumber data yang dilakukan secara primer dalam penelitian ini kepada generasi Z yang berada di Kecamatan Ngaliyan dengan usia 11 sampai 26 tahun.⁷²

3.2.2 Sumber Sekunder

Data sekunder menggunakan bahan yang tidak diperoleh dari sumber aslinya untuk memperoleh data atau informasi untuk mengatasi masalah yang diteliti. Data sekunder ini digunakan oleh peneliti umum di proses lebih lanjut. Studi literatur menyatakan bahwa data sekunder telah dianalisis dan disampaikan oleh pengumpul data primer atau pihak lain. Peneliti yang menggunakan metode kualitatif seringkali

⁷⁰ Sugiyono. Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D . Bandung : Alfabeta. 2014,

⁷¹ Husein Umar, Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis, Jakarta : Rajawali Pers. 2009, h. 41

⁷² “Generasi “Milenial” Dan Generasi “Kolonial”, (www.djkn.kemenkeu.go.id, Diakses pada 10 April 2023)

menggunakan data sekunder.⁷³ Informasi ini dikumpulkan dari berbagai situs web, buku, dan jurnal yang terkait dengan pembahasan.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah semua item terpilih untuk distudikan. Sugiyono berpendapat bahwa populasi adalah suatu wilayah dari subjek dan objek penelitian yang memiliki karakter tertentu yang nantinya akan dipelajari dan diambil kesimpulannya.⁷⁴ Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat Kecamatan Ngaliyan yang berusia 11 sampai 26 tahun dengan jumlah 3.841 orang per Desember 2022.⁷⁵

3.3.2 Sampel

Sugiono berpendapat sampel adalah jumlah dan karakteristik yang dimiliki suatu populasi, dan sampel tersebut dapat mewakili populasi tersebut. Apabila peneliti memiliki keterbatasan untuk penelitian dengan populasi yang cukup besar, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Namun dengan syarat sampel yang diambil dapat mewakili populasi yang bersangkutan.⁷⁶

Jika jumlah populasi banyak dan tidak memungkinkan untuk semuanya dipelajari oleh peneliti, misalnya karena keterbatasan energi dan waktu, maka peneliti bisa menggunakan sampel dari populasi tersebut. Guna mendapatkan sampel yang bisa menjelaskan jumlah populasi, maka dari itu penulis menggunakan rumus Slovin. Dikarenakan jumlah populasi sudah diketahui sebesar 3.000 dan peneliti mengasumsikan tingkat kepercayaan sebesar 90% dengan tingkat kesalahan sebesar 10% maka untuk mendapatkan populasi yang dijadikan sampel bisa menggunakan rumus slovin.

⁷³ Husein Umar, *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, Jakarta : Rajawali Pers. 2009, h. 41

⁷⁴ Ibid.

⁷⁵ Data Kantor Kecamatan Ngaliyan (diperoleh di Kantor Kecamatan pada 21 Maret 2023)

⁷⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*

Rumus Slovin yaitu :

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel

N = Jumlah total populasi

e = Tingkat kesalahan

$$n = \frac{3.841}{1+3.841(0,1)^2}$$

= 97.463 (dibulatkan menjadi 100)

Berdasarkan hasil perhitungan yang didapatkan dengan rumus Slovin, telah diketahui jumlah sampel pada penelitian ini berjumlah sebanyak 100 responden.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan penulis terhadap penelitian ini dalam mengumpulkan data agar diperoleh data yang akurat adalah angket atau kuesioner . Kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan yang kemudian akan dijawab oleh narasumber. Kuesioner yang dibagikan berisi pertanyaan-pertanyaan tentang permasalahan yang berkaitan dengan objek penelitian. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket karena dianggap subjek yang ditanyai lebih memahami dirinya sendiri sehingga subjek dapat dipercaya.⁷⁷

Peneliti menyebarkan kuesioner penelitian ini kepada masyarakat Kecamatan Ngaliyan melalui google form *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan karakteristik tertentu, artinya tidak semua elemen populasi kemungkinan besar akan dipilih sebagai sampel yang sama. Metode *purposive sampling* dipakai karena diasumsikan bahwa anggota yang ditetapkan sebagai bagian dari sampel akan dapat membagikan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.⁷⁸ Peneliti mencari responden dengan karakteristik sebagai berikut :

1. Masyarakat Kecamatan Ngaliyan
2. Berusia 11-26 tahun

⁷⁷ Husein Umar, Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis, Jakarta : Rajawali Pers. 2009, h. 49

⁷⁸ Ratno Agriyanto, "Redefining Objective Of IB ; Stakholders Perspective In Indonesia" VI, no. June 2014 (2015): 77-90.

3. Pernah menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran

3.5 Definisi Operasional Variabel

Tabel 3. 1 Indikator Penelitian

No.	Variabel	Definisi	Indikator	Skala
1	Keputusan Penggunaan	Keputusan diartikan sebagai pemilihan suatu tindakan dari dua pilihan alternatif atau lebih. ⁷⁹	a) Pencarian Informasi b) Pengenalan masalah c) Keputusan pembelian d) Evaluasi alternative e) Perilaku pasca pembelian. ⁸⁰	Likert
2	Kemanfaatan	Manfaat diartikan sebagai keyakinan akan kemanfaatan, yaitu tingkat dimana pengguna (user) percaya bahwa penggunaan teknologi atau sistem akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja. ⁸¹	a) Menjadikan pekerjaan lebih mudah b) Menambah produktifitas c) Menambah efektifitas d) Mengembangkan kinerja pekerjaan e) Berguna ⁸²	Likert
3	Kemudahan	Kemudahan diartikan sebagai keyakinan akan kemudahan penggunaan, yaitutingkatan dimana userpercaya bahwa teknologi atau sistem tersebut	a) Mudah dipelajari b) Mudah dipahami c) Simpel d) Mudah pengoperasiannya ⁸⁴	Likert

⁷⁹ Jogiyanto. 2007. Sistem Informasi Keprilakuan. Yogyakarta: Penerbit Andi

⁸⁰ Philip Kotler dan Kevin Lane Keller, Manajemen Pemasaran, (t.tp: Erlangga, 2009), 184-188.

⁸¹ Davis, F. D., 1989, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology, MIS Quarterly, 13/3: 319-339

⁸² Chin, W. and Todd, P. 1995. One The Use, Usefulness, and Ease Of Use of Structural Equation Modeling in MIS Research: A Note of Caution. Journal Of Manajement Information System Quarterly. Vol 9 No.5.

⁸⁴ Jogiyanto. 2007. Sistem Informasi Keprilakuan. Yogyakarta: Penerbit Andi

		dapat digunakan dengan mudah dan bebas dari masalah. ⁸³		
--	--	--	--	--

3.6 Indikator Penelitian

Dalam mengukur suatu variabel dalam penelitian maka digunakan indikator penelitian. Pada penelitian ini terdapat dua variabel independen dan satu variabel dependen. Yang termasuk dalam variabel independen yakni manfaat dan kemudahan. Sedangkan variabel dependen yang digunakan dalam penelitian ini adalah keputusan penggunaan masyarakat Kecamatan Ngaliyan dalam menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah berupa kuisioner atau yang disebut dengan angket berisikan pertanyaan yang diperoleh oleh jurnal penelitian yang telah ada sebelumnya. Pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan skala likert yang dimanfaatkan dalam menilai sikap, pendapat, dan pandangan seseorang atau sekelompok orang.⁸⁵ Instrumen penelitian yang menggunakan skala likert ini dapat dipaparkan menjadi indikator variabel, yang selanjutnya indikator tersebut dimanfaatkan sebagai titik tolak menyusun item-item instrumen yang berupa pertanyaan atau pernyataan. Setiap instrumen yang memanfaatkan skala likert mempunyai jawaban dan susunan mulai dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju. Adapun secara komprehensifnya adalah sebagai berikut :

Tabel 3. 2 Instrumen Penelitian Skala Likert

Instrumen Penelitian (Skala Likert)	Penilaian
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Netral (N)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Sumber : Sugiyono, 2013:102

3.7 Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis, menghitung data dan menggambarkan hal-hal yang dinyatakan dalam angka, dalam penelitian dapat menggunakan analisis kuantitatif. Cara

⁸³ Davis, F.D. 1986. A Technology Acceptance Model For Empirically Testing New-End User Information Systems: Theory And Result. Unpublished Ph.D. Dissertation, Sloan: Sloan School of Management, Massachusetts Institutur of Technology (MIT).

⁸⁵ Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D (19th ed.). Penerbit Alfabeta, Bandung.

menghitungnya dengan statistik dengan bantuan aplikasi pengolah data agar menghasilkan sebuah data yang benar sesuai dengan metode yang digunakan yakni SPSS 26. Metode analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif serta analisis regresi linier berganda. Alat diuji melalui uji validitas dan reliabilitas. Uji hipotesis klasik yang secara umum digunakan yaitu uji linieritas berganda, heterogenitas, normalitas, dan juga uji linieritas. Dimana hipotesis diuji dengan menggunakan uji koefisien determinasi (R^2), uji simultan (uji statistik F), dan uji koefisien tunggal (uji statistik).⁸⁶

3.7.1 Uji Instrumen

Pengujian alat dilakukan untuk menganalisis data yang dipelajari secara sistematis. Tujuan analisis data adalah untuk menemukan makna yang terkandung pada data. Dengan itu, analisis data yang digunakan dalam pada penelitian ini diantaranya :

a. Uji Validitas

Uji validitas pada penelitian ini dilakukan guna membuktikan bahwa pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti sesuai dengan fakta dan kenyataan yang terjadi sebenarnya.⁸⁷ Pengujian ini juga dilaksanakan untuk mengetahui item kuesioner yang disebar apakah valid atau tidak. Apabila semua item pencarian valid, maka semuanya dapat digunakan.⁸⁸ Sebuah instrument dapat dikatakan valid apabila nilai signifikansi (α) = 0,05, jika r hitung $>$ r tabel.

b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas dapat digunakan untuk menghitung suatu kuesioner yang juga merupakan indikator dari suatu variabel. Suatu kuesioner disebut reliabel jika memiliki konsistensi dan stabilitas dari waktu ke waktu.⁸⁹ Dasar pengambilan dalam uji reabilitas yakni : 1. Apabila nilai dari Cronbach's Alpha $>$ 0,60 maka diartikan bahwa kuisisioner tersebut sudah konsisten atau reliabel. 2. Apabila nilai dari Cronbach's Alpha $<$ 0,60 maka diartikan bahwa kuisisioner tersebut tidak konsisten atau tidak reliabel.

⁸⁶ Pradini and Susanti, "Pengaruh Literasi Keuangan, Literasi Digital, Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan Mobile Banking Bca, Bni, Bri."

⁸⁷ Sugiyono, Statistika Untuk Penelitian, Bandung: Alfabeta, 2009. hal.117

⁸⁸ Ghozali, Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25 (Ke-9th Ed.). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

⁸⁹ Ibid.

3.7.2 Uji Asumsi Klasik

Pengujian hipotesis klasik ini digunakan untuk menguji layak atau tidaknya suatu model apabila digunakan dalam penelitian.

a. Uji Normalitas Data

Uji yang digunakan penguji untuk mengetahui normal atau tidak normalnya sebuah data yang akan dianalisis biasanya menggunakan uji normalitas data.⁹⁰ Berdasarkan kegunaannya tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengujian normalitas dalam penelitian berguna untuk melihat normal atau tidaknya suatu variabel untuk dilakukan

b. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk mengetahui korelasi ada atau tidaknya variabel bebas dalam suatu model regresi linear berganda. Dalam melakukan uji multikolinearitas menggunakan Variance Inflation Factor (VIF). Adapun cara untuk mendeteksi adanya multikolinearitas Menurut Ghozali dalam model regresi yakni sebagai berikut⁹¹ :

- 1) Apabila nilai dari Variabel Inflation Factor (VIF) ≤ 10 maka dapat dikatakan bahwa model regresi bebas dari multikolinearitas
- 2) Apabila nilai tolerance ≥ 10 maka dapat dikatakan bahwa model regresi bebas dari multikoleniaritas.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan guna untuk membuktikan dan menguji model regresi apakah terjadi ketidaksamaan varian residual dari satu pengamatan yang telah diamati. Model regresi tergolong baik apabila terhindar dari penyakit heteroskedastisitas. Heteroskedastisitas dapat ditandai pada pola tertentu seperti grafik Scatterplot. Jika titik-titik yang dihasilkan membentuk pola tertentu yang teratur atau (bergelombang), maka dapat terjadi heteroskedastisitas. Jika tidak menghasilkan pola yang jelas, dan titik-titik menyebar dibawah dan diatas angka nol pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas. Kriteria model regresi termasuk heteroskedastisitas apabila nilai signifikansinya $< 0,05$, hal ini juga berarti apabila signifikansinya $> 0,05$ maka penelitian dapat dilakukan.⁹²

⁹⁰ Suharisimi Arikunto, Manajemen Penelitian, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009).hal.301

⁹¹ Husein Umar, Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis, Jakarta : Rajawali Pers. 2009, h. 177

⁹² Husein Umar, Metode Penelitian Untuk Skripsi Dan Tesis, Jakarta: Rajawali, 2013, .hal.11

3.7.3 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi yakni ukuran yang digunakan dalam menentukan seberapa baik suatu model dapat menjelaskan perbedaan variabel dependen. Adapun nilai Koefisien determinasi berkisar antara 0 sampai dengan 1. Model regresi dengan koefisien determinasi yang mendekati 1 merupakan model yang baik, hal tersebut terjadi karena hampir semua variabel mampu menjelaskan varian dari variabel dependen.⁹³ Uji koefisien determinasi menentukan seberapa besar implementasi variabel independen (manfaat dan kemudahan) terhadap variabel dependen (keputusan menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran).

3.7.4 Uji Simultan (F)

Uji ini bertujuan untuk melihat seluruh variabel independen dalam mempengaruhi variabel dependen/terikat secara bersama. Sehingga kriteria uji F yakni: Berdasarkan nilai Sig. dari output berarti menunjukkan bahwa⁹⁴ :

- a. Apabila nilai Sig. $< 0,05$, berarti hipotesis diterima.
- b. Apabila nilai Sig. $> 0,05$, berarti hipotesis ditolak.

Berdasarkan perbandingan F hitung dengan F tabel :

- a. Apabila nilai F hitung $> F$ tabel, maka hipotesis diterima.
- b. Apabila nilai F hitung $< F$ tabel, maka hipotesisnya ditolak.

3.7.5 Uji Parsial (t)

Uji t atau parsial yakni contoh prosedur uji parametrik. Adapun Tujuan statistik uji-t yakni menentukan seberapa besar varian dalam variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh pengaruh variabel independen.⁹⁵ Uji t ini digunakan untuk mengetahui hasil pencarian seberapa sering dapat terjadi secara kebetulan dan juga untuk melihat apakah semua faktor independen dapat berpengaruh secara parsial terhadap variabel dependen. Maka dari itu, dilakukan uji t untuk melihat dan mengetahui apakah variabel manfaat (X1), kemudahan (X2), memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan dalam menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran (Y).

⁹³ Mudrajad Kuncoro, Metode Kuantitatif, Yogyakarta : UPP STIM YKPN, 2018, h. 109

⁹⁴ Mudrajad Kuncoro, Metode Kuantitatif, Yogyakarta : UPP STIM YKPN, 2018, h. 108

⁹⁵ Mudrajad Kuncoro, Metode Kuantitatif, Yogyakarta : UPP STIM YKPN, 2018, h. 107

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Objek Penelitian

Ngaliyan merupakan sebuah kecamatan yang terletak pada bagian barat Kota Semarang, Jawa Tengah. Kecamatan Ngaliyan memiliki batas daerah sebelah barat berbatasan langsung dengan wilayah Kendal, sebelah utara berbatasan dengan wilayah Kecamatan Tugu, sebelah timur berbatasan dengan wilayah Kecamatan Semarang, sedangkan wilayah selatan berbatasan dengan Kecamatan Mijen. Kecamatan Ngaliyan memiliki luas wilayah 42,99 km² dan memiliki 10 wilayah kelurahan yaitu Kelurahan Gondoriyo, Kelurahan Podorejo, Kelurahan Bringin, Kelurahan Purwoyoso, Kelurahan Kalipancur, Kelurahan Bambankerep, Kelurahan Ngaliyan, Kelurahan Tambakaji, Kelurahan Wonosari dan Kelurahan Wates.⁹⁶

Per Desember 2022, Kecamatan Ngaliyan memiliki jumlah penduduk 13.192 jiwa dengan jumlah Kartu Keluarga 4.449. Jumlah penduduk pria sebanyak 6.529 jiwa dan penduduk wanita sebanyak 6.663 jiwa.⁹⁷

4.2 Analisis Deskripsi Responden

4.2.1 Identitas Responden

Deskripsi ini menjelaskan responden dan menggambarkan karakteristik masing-masing responden yang digunakan dalam melakukan analisis penelitian. Beberapa ketentuan yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kelamin, umur, pekerjaan, pendidikan dan intensitas penggunaan QRIS dalam sebulan. Penelitian ini menggunakan 100 responden sebagai sampel penelitian. Penelitian ini dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner berupa google formulir kepada masyarakat Kecamatan Ngaliyan yang sudah pernah menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran. Pembagian kuisisioner ini dilakukan pada tanggal 1 Mei sampai dengan tanggal 17 Mei 2023, setelah data terkumpul peneliti langsung mengolah data menggunakan aplikasi SPSS 26:

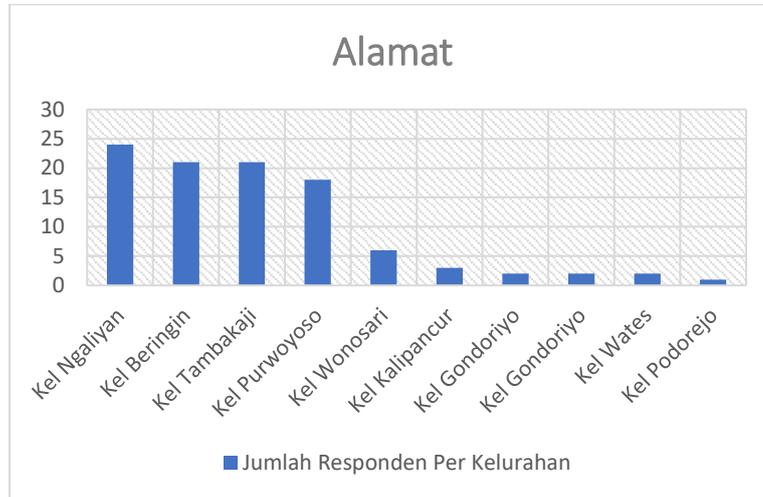
⁹⁶ Kecamatan Ngaliyan Dalam Angka 2022 (<https://keccsmgbarat.semarangkota.go.id/po-content/uploads/kependudukan.pdf>, diakses pada 23 Maret 2023 pukul 21.32)

⁹⁷ Data Kantor Kecamatan Ngaliyan (diperoleh di kantor Kecamatan Ngaliyan pada 21 Maret 2023)

4.2.1.1 Alamat

Karakteristik berdasarkan Kelurahan yang berada di Kecamatan Ngaliyan, jumlah masyarakat per Kelurahan dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Alamat



Sumber : Data Primer diolah, 2023

Pada gambar 4.1 diatas, dari 100 orang responden diketahui jumlah responden per kelurahan yang ada di Kecamatan Ngaliyan. Jumlah terbanyak ada di Kelurahan Ngaliyan yaitu sebanyak 24 responden sedangkan untuk responden dengan jumlah tersedikit ada pada Kelurahan Podorejo yaitu sebanyak 1 responden. Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini yaitu masyarakat Kelurahan Ngaliyan.

4.2.1.2 Jenis Kelamin

Berdasarkan jenis kelamin dibedakan menjadi laki-laki dan perempuan. Dapat diketahui jumlah responden dapat dilihat tabel dibawah ini :

Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

JENIS KELAMIN					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	LAKI-LAKI	30	30.0	30.0	30.0
	PEREMPUAN	70	70.0	70.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber : Data Primer diolah, 2023

Pada tabel 4.1 diatas, dari 100 orang responden diketahui jumlah responden terbanyak adalah perempuan yaitu sebanyak 70 orang atau 70,0% sedangkan untuk laki-laki berjumlah sebanyak 30 orang atau 30,0% yang menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran. Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini yaitu perempuan.

4.2.1.3 Usia

Berdasarkan pengelompokan usia masyarakat Kecamatan Ngaliyan karakteristik responden dapat kita lihat hasilnya sebagai berikut :

Tabel 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

USIA					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	16 - 20	14	14.0	14.0	14.0
	21 - 26	86	86.0	86.0	100.0
Total		100	100.0	100.0	

Sumber : Data Primer diolah, 2023

Pada tabel 4.2 tersebut diketahui karakteristik responden terbanyak ada pada usia 21-26 tahun dengan presentase 86%, dan responden dengan usia 16-20 sebanyak 14%. Dengan demikian yang menjadi mayoritas responden yaitu yang berusia 21-26 tahun pada masyarakat Kecamatan Ngaliyan.

4.2.1.4 Pendidikan Terakhir

Pengelompokkan nasabah selanjutnya berdasarkan pada pendidikan terakhir responden masyarakat Kecamatan Ngaliyan. Tabel di bawah ini merupakan hasil data responden berdasarkan pendidikan terakhir:

Tabel 4. 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

PENDIDIKAN TERAKHIR					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SMA / Sederajat	65	65.0	65.0	65.0
	Sarjana	35	35.0	35.0	100.0
Total		100	100.0	100.0	

Sumber : Data Primer diolah, 2023

Pada table 4.3 diatas, diketahui responden terbanyak dengan pendidikan terakhir SMA / Sederajat terdapat 65 orang atau 65%. Responden selanjutnya yaitu dengan pendidikan terakhir sarjana berjumlah 34 orang atau 34%. Dengan demikian bisa ditarik kesimpulan bahwa mayoritas responden berpendidikan terakhir SMA/Sederajat,

4.2.1.5 Pekerjaan

Karakteristik selanjutnya dikelompokkan berdasarkan pekerjaan responden yang merupakan Masyarakat Kecamatan Ngaliyan. Dapat kita lihat sebagai berikut :

Tabel 4. 5 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

PEKERJAAN					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	MAHASISWA/PELAJAR	79	79.0	79.0	79.0
	PEGAWAI SWASTA	10	10.0	10.0	89.0
	PENGUSAHA	7	7.0	7.0	96.0
	PENGAJAR	2	2.0	2.0	98.0
	FREELANCER	1	1.0	1.0	99.0
	KARYAWAN	1	1.0	1.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber : Data Primer diolah, 2023

Dalam tabel 4.4 di atas dapat dilihat bahwa pekerjaan yang paling banyak menggunakan QRIS berjumlah 79 orang atau 79% adalah mahasiswa/pelajar. Selanjutnya responden dengan pekerjaan pegawai swasta berjumlah 10 atau 10%, Pengusaha yang menggunakan QRIS berjumlah 7 orang atau 7%, pengajar 2%, freelancer 1%, dan karyawan 1%. Dengan demikian bisa ditarik kesimpulan bahwa mayoritas responden masih berstatus mahasiswa pada masyarakat Kecamatan Ngaliyan.

4.2.1.6 Penggunaan QRIS

Karakteristik selanjutnya dikelompokkan berdasarkan penggunaan QRIS responden pada mobile banking dan e-wallet. Dapat kita lihat sebagai berikut :

Tabel 4. 6 Karakteristik Responden Berdasarkan Penggunaan QRIS

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Syariah	61	61.0	61.0	61.0
	Konvensional	28	28.0	28.0	89.0
	E-Wallet	11	11.0	11.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber : Data Primer diolah, 2023

Dapat dilihat dari tabel 4.5 bahwa responden pada penelitian ini responden terbanyak menggunakan QRIS pada mobile banking syariah yaitu sebanyak 61 atau 61%. Sedangkan mobile banking konvensional sebanyak 28 atau 28% dan E-Wallet sebanyak 11 atau 11%.

4.2.1.7 Intensitas Penggunaan QRIS

Karakteristik selanjutnya yaitu intensitas penggunaan QRIS selama satu bulan.

Tabel 4. 7 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

INTENSITAS PENGGUNAAN QRIS SELAMA SEBULAN					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	< 5	44	44.0	44.0	44.0
	6 - 10	38	38.0	38.0	82.0
	> 10	18	18.0	18.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Sumber : Data Primer diolah, 2023

Pada table 4.5 intensitas penggunaan QRIS selama satu bulan dengan presentasi tertinggi 44% yaitu <5 kali kemudian penggunaan antara 6 sampai 10 kali dengan hasil 38% selanjutnya kurang dari >10 kali penggunaan selama sebulan dengan hasil 18%. Dengan demikian bisa ditarik kesimpulan bahwa mayoritas intensitas penggunaan QRIS pada masyarakat Kecamatan Ngaliyan dalam sebulan yaitu kurang dari lima kali.

4.2.1.8 Deskripsi Hasil Penelitian

Pada penelitian ini terdiri dari beberapa variabel yaitu variabel manfaat, kemudahan, dan keputusan penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran. Data-data variabel didapatkan dari kuisioner yang telah dibagikan kepada masyarakat Kecamatan Ngaliyan, terkait pemaparan data lebih jelasnya sebagai berikut :

Tabel 4. 8 Hasil Jawaban Kuesioner

Variabel	Item Pertanyaan	Total SS	Total S	Total N	Total TS	Total STS
Manfaat (X1)	1	37	56	7	0	0
	2	43	53	3	1	0
	3	30	47	21	2	0
	4	42	43	13	2	0
	5	31	47	21	1	0
	6	35	57	8	0	0
	7	39	49	12	0	0
	8	27	40	32	1	0
Kemudahan (X2)	1	36	57	6	1	0
	2	36	49	12	3	0
	3	42	43	13	2	0
	4	29	36	31	4	0
	5	36	53	9	1	1
	6	30	55	13	2	0
	7	31	52	12	3	1
Keputusan Penggunaan (Y)	1	21	43	34	2	0
	2	23	56	16	5	0
	3	19	43	33	5	0
	4	17	45	33	4	1
	5	21	49	27	2	1

Sumber : Data Primer diolah, 2023

4.2.1.7.1 Variabel Manfaat

Dari tabel 4.6 dapat dilihat bahwa pada item pernyataan 1 variabel manfaat responden terbanyak memilih setuju, yaitu sebanyak 56 atau 56% setuju apabila dengan menggunakan QRIS mereka dapat melakukan transaksi lebih cepat. Pada item pernyataan 2, sebanyak 53 atau 53% responden menyatakan setuju apabila menggunakan QRIS mereka dapat melakukan transaksi dengan praktis. Pada item pernyataan 3, sebanyak 47 atau 47% responden menyatakan setuju apabila secara keseluruhan mereka merasa QRIS bermanfaat dalam pembayaran sehari-hari. Pada item pernyataan 4, sebanyak 43 atau 43% responden menyatakan setuju apabila QRIS dapat meningkatkan produktivitas dalam transaksi non tunai. Pada item pernyataan 5, sebanyak 47 atau 47% responden menyatakan setuju apabila QRIS

dapat memberikan kenyamanan saat bertransaksi. Pada item pernyataan 6, sebanyak 57 atau 57% responden menyatakan QRIS dapat meningkatkan efisiensi dalam transaksi non tunai. Pada item pernyataan 7, sebanyak 49 atau 49% responden menyatakan setuju apabila QRIS dapat meningkatkan efektivitas dalam transaksi non tunai. Pada item pernyataan 8, sebanyak 40 atau 40% responden menyatakan setuju apabila QRIS dapat meningkatkan kinerja. Sehingga pada variabel manfaat pernyataan yang dipilih responden terbanyak yaitu pada pernyataan 6 sebanyak 57 atau 57% responden menyatakan setuju bahwa QRIS dapat meningkatkan efisiensi dalam melakukan transaksi non tunai.

4.2.1.7.2 Variabel Kemudahan

Dari tabel 4.6 dapat dilihat bahwa pada item pernyataan 1 variabel kemudahan responden terbanyak memilih setuju, yaitu sebanyak 57 atau 57% setuju apabila dengan menggunakan QRIS mereka merasakan kemudahan. Pada item pernyataan 2, sebanyak 49 atau 49% menyatakan setuju apabila dengan menggunakan QRIS sangat menghemat waktu. Pada item pernyataan 3, sebanyak 43 atau 43% menyatakan setuju apabila mereka pernah mendengar apa itu QRIS. Pada item pernyataan 4, sebanyak 36 atau 36% menyatakan setuju apabila mereka memiliki pengetahuan tentang QRIS. Pada item pernyataan 5, sebanyak 53 atau 53% menyatakan setuju apabila dengan QRIS bertransaksi menjadi lebih simpel. Pada item pernyataan 6, sebanyak 55 atau 55% menyatakan setuju apabila fitur dalam aplikasi mudah di pahami. Pada item pernyataan 7, sebanyak 53 atau 53% menyatakan setuju apabila saat bertransaksi dengan barcode lebih mudah dipahami. Sehingga pada variabel kemudahan pernyataan yang dipilih responden terbanyak yaitu pada pernyataan 6 sebanyak 57 atau 57% responden menyatakan setuju bahwa mereka merasakan kemudahan dalam bertransaksi menggunakan QRIS.

4.2.1.7.3 Keputusan Penggunaan QRIS

Dari tabel 4.6 dapat dilihat bahwa pada item pernyataan 1 keputusan penggunaan QRIS responden terbanyak memilih setuju, yaitu sebanyak 43 atau 43% setuju apabila mereka memutuskan menggunakan QRIS karena memberikan kenyamanan. Pada item pernyataan 2, sebanyak 56 atau 56% menyatakan setuju apabila mereka memutuskan menggunakan QRIS karena termasuk layanan yang mudah dijangkau. Pada item pernyataan 3, sebanyak 43 atau 43% setuju apabila mereka memutuskan menggunakan QRIS sebagai pembayaran. Pada item

pernyataan 4, sebanyak 45 atau 45% setuju apabila mereka memutuskan menggunakan QRIS karena dapat diandalkan. Pada item pernyataan 5, sebanyak 49 atau 49% menyatakan setuju apabila mereka memutuskan menggunakan layanan QRIS di masa yang akan datang. Sehingga pada variabel keputusan penggunaan pernyataan yang dipilih responden terbanyak yaitu pada pernyataan 2 sebanyak 56 atau 56% responden menyatakan setuju bahwa mereka memutuskan menggunakan QRIS karena termasuk layanan yang mudah dijangkau.

4.3 Teknik Analisis Data

4.3.1 Uji Instrumen

4.3.1.1 Uji Validitas

Dalam mengetahui kegunaan elemen pertanyaan yang mendefinisikan suatu variabel dapat dilakukan dengan uji validitas. Alat untuk setiap item pertanyaan dianggap valid jika rhitung lebih besar dari rtabel (0,1654) dan nilai r positif. Penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 26 untuk mengolah data dengan tingkat signifikansi 10% atau 0,01.

Tabel 4. 9 Hasil Uji Validitas

Variabel	Item Pertanyaan	R Tabel	R Hitung	Keterangan
Manfaat Penggunaan (X1)	X1.2	0,1654	0,768	VALID
	X1.2	0,1654	0,795	VALID
	X1.3	0,1654	0,852	VALID
	X1.4	0,1654	0,793	VALID
	X1.5	0,1654	0,852	VALID
	X1.6	0,1654	0,861	VALID
	X1.7	0,1654	0,809	VALID
	X1.8	0,1654	0,749	VALID
Kemudahan Penggunaan (X2)	X2.1	0,1654	0,621	VALID
	X2.2	0,1654	0,685	VALID
	X2.3	0,1654	0,724	VALID
	X2.4	0,1654	0,782	VALID
	X2.5	0,1654	0,814	VALID
	X2.6	0,1654	0,825	VALID
	X2.7	0,1654	0,839	VALID
Keputusan Penggunaan (Y)	Y.1	0,1654	0,759	VALID
	Y.2	0,1654	0,737	VALID
	Y.3	0,1654	0,836	VALID
	Y.4	0,1654	0,851	VALID
	Y.5	0,1654	0,804	VALID

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 23 total pertanyaan dari variabel digital literacy, social influence, social media, dan variabel keputusan bisa dikatakan valid karena nilai r hitung lebih besar dari r table.

4.3.1.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menguji kuisioner dengan tujuan mengetahui instrumen tersebut dapat dipercaya. Suatu variabel dapat dikatakan reliable jika nilai Cronbach's Alpha > 0,60. Berikut adalah hasil uji reabilitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. 10 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Reliability Coefficients	Cronbach's Alpha	Keterangan
Manfaat Penggunaan (X1)	8	0,921	Reliable
Kemudahan Penggunaan (X2)	7	0,875	Reliable
Keputusan Penggunaan (Y)	5	0,858	Reliable

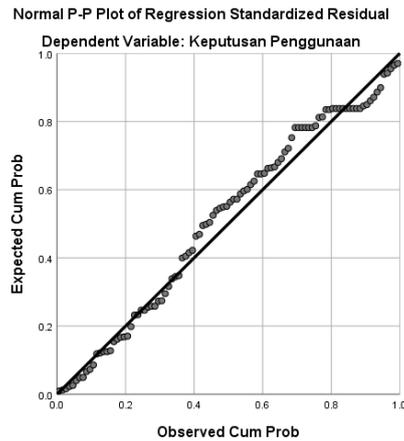
Dari tabel diatas menunjukkan bahwa variabel manfaat, kemudahan, dan keputusan penggunaan memiliki Cronbach's Alpha lebih dari 0,60 , maka bisa dikatakan reliable.

4.3.2 Uji Asumsi Klasik

4.3.2.1 Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk i data populasi dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas terhadap data penelitian yang. Uji normalitas dalam penelitian ini penulis melakukan menggunakan metode P-P Plot. Metode P-Plot yang biasa dikenal juga dengan probability plot, merupakan uji normalitas dengan nilai residual yang biasanya berdistribusi normal adalah saat titik data mengikuti garis diagonal, namun sebaliknya nilai residual yang tidak berdistribusi normal apabila titik pada data bergerak menjauh atau tidak pada garis diagonalnya.

Gambar 4. 1 Hasil Uji P-Plot Uji Normalitas



Sumber : Data hasil pengolahan SPSS

Berdasarkan gambar 4.1 di atas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil uji normalitas pada gambar P-Plot nilai residual berdistribusi normal. Titik-titik pada PPlot mengikuti garis diagonalnya, maka dan dapat dikatakan bahwa uji asumsi klasik normalitas terpenuhi.

4.3.2.2 Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dilakukan guna untuk mengetahui bagaimana model regresi pada suatu penelitian, apakah memiliki korelasi antara variabel independen atau tidak. Jika regresi yang dihasilkan kurang bagus maka hal itu termasuk terjadi gejala multikolinieritas. Hal ini karena variabel pada suatu penelitian yang digunakan dapat menghasilkan parameter serupa yang menyebabkan mereka saling berkaitan, sehingga dapat saling mengganggu. Dalam uji multikolinieritas nilai Tolerance dan Variance Inflation Faktor (VIF) dapat dilihat. Jika nilai Tolerance > 0,10 maka gejala multikolinieritas tidak terjadi, sedangkan nilai Tolerance < 0,10 terjadi multikolinieritas. Berikut hasil uji multikolinieritas:

Tabel 4. 11 Hasil Uji Multikolinieritas

		Coefficients ^a					Collinearity Statistics	
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Tolerance	VIF
		B	Std. Error	Beta				
1	(Constant)	.096	1.620		.059	.953		
	Manfaat	.226	.075	.316	3.021	.003	.381	2.627
	Kemudahan	.396	.083	.499	4.767	.000	.381	2.627

a. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan

Sumber : Data hasil pengolahan SPSS

Berdasarkan gambar 4.2 diatas, diketahui bahwa variabel manfaat (X1) mempunyai nilai tolerance sebesar 0,381 dan nilai VIF 2,627. Variabel kemudahan (X2) mempunyai nilai tolerance sebesar 0,381 dan nilai VIF sebesar 2,627. Tabel di atas menunjukkan hasil bahwa kedua variabel bebas didapatkan hasil nilai tolerance lebih besar dari 0,01 ($>0,01$) dan nilai VIF lebih kecil dari 10,00 ($<10,00$). sehingga dapat disimpulkan dalam penelitian ini tidak mengalami gejala multikolinearitas.

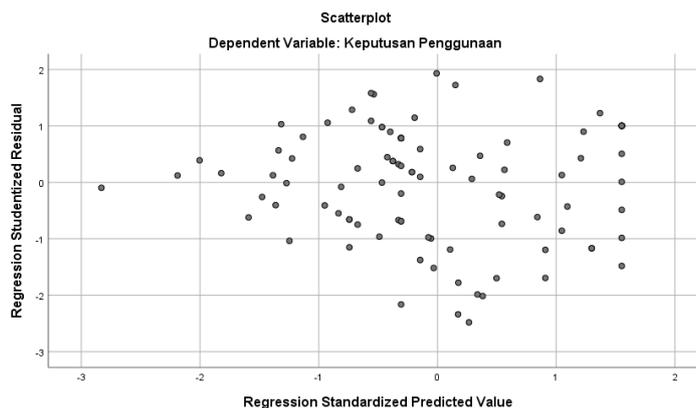
4.3.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastiditas ini digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi, terjadi ketidaksamaan varians residual dari suatu pengamatan yang lain. jika varians residual dari suatu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap, maka disebut homokedastisitas, dan jika varians berbeda disebut heterokedastisitas. Model yang baik adalah tidak terjadi heteroskedastisitas.

Deteksi kedastisitas dapat dilakukan dengan metode Scatter Plot dengan menggunakan nilai ZPRED (nilai prediksi) dengan SPRESID (nilai residualnya). Dasar kriteria dalam uji heteroskedastisitas adalah sebagai berikut:

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

Gambar 4. 2 Hasil Uji Heteroskedastisitas



Sumber : Data hasil pengolahan SPSS

Berdasarkan gambar 4.3 diatas, dapat dilihat bahwa penyebaran residual adalah tidak teratur dan tidak membentuk pola. Hal tersebut dapat dilihat pada titik-titik atau plot yang menyebar. Kesimpulan yang bisa diambil adalah bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas.

4.3.4 Uji Linear Berganda

Analisis regresi linier berganda bertujuan untuk mengukur dan mengetahui pengaruh serta mengetahui arah hubungan antara variabel bebas. Penulis melakukan analisis regresi linier berganda dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 26 dan hasil pengolahan data akan ditampilkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 12 Hasil Uji Linear Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.096	1.620		.059	.953
	MANFAAT	.226	.075	.316	3.021	.003
	KEMUDAHAN	.396	.083	.499	4.767	.000

a. Dependent Variable: KEPUTUSAN PENGGUNAAN

Sumber :

Data hasil pengolahan SPSS

Tabel 4.9 merupakan output dari hasil analisis regresi linier berganda, maka dilihat dari koefisien B akan dihasilkan sebuah persamaan regresi sebagai berikut:

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

$$Y = 0,096 + 0,226 + 0,396 + e$$

Keterangan :

Y = Keputusan Penggunaan

X1 = Manfaat

X2 = Kemudahan

e = Standar Error

Jadi, hasil analisis dalam penelitian yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 26 maka dapat disimpulkan bahwa hasilnya sebagai berikut :

- 1) Nilai konstanta (α) sebesar 0,096 dapat diartikan bahwa apabila nilai variabel independen dianggap konstan yaitu Manfaat (X1) dan Kemudahan (X2) maka keputusan penggunaan akan meningkat sebesar 0,096.
- 2) Koefisien regresi β_1 sebesar 0,226 dapat diartikan bahwa setiap peningkatan 1 nilai dari Manfaat Penggunaan (X1) maka akan meningkatkan keputusan menggunakan QRIS.
- 3) Koefisien regresi β_2 sebesar 0,396 dapat diartikan bahwa setiap peningkatan 1 nilai dari Kemudahan Penggunaan (X2) maka akan meningkatkan keputusan menggunakan QRIS.

4.3.5 Uji Hipotesis

4.3.5.1 Uji Parsial (t)

Uji t yang digunakan dalam analisis ini digunakan untuk menilai kapasitas masing-masing variabel independen. Penjelasan lain dari uji t ini yaitu menguji apakah variabel independen memiliki hubungan yang signifikan atau tidak signifikan terhadap variabel dependen dengan tingkat signifikansi dalam penelitian ini menggunakan alpha 5% atau 0,05.

Adapun metode dalam penentuan t_{tabel} menggunakan tingkat signifikan 0,05 dengan $df = n-2$ sehingga didapat nilai t_{tabel} sebesar 1,9847.

Dasar pengambilan keputusan uji t (parsial) adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel}
 - a. Jika nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, hipotesis diterima maka variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat (maka tolak H_0)
 - b. Jika nilai $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, hipotesis ditolak maka variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat (maka terima H_0)
2. Berdasarkan nilai signifikan
 - a. Jika nilai sig. $< 0,05$ maka variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat (maka tolak H_0)
 - b. Jika nilai sig. $> 0,05$ maka variabel bebas tidak signifikan terhadap variabel terikat (maka terima H_0)

Adapun hasil pengujian yang diperoleh dari SPSS 26 sebagai berikut :

Tabel 4. 13 Hasil Uji Parsial (Uji t)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.096	1.620		.059	.953
	MANFAAT	.226	.075	.316	3.021	.003
	KEMUDAHAN	.396	.083	.499	4.767	.000

a. Dependent Variable: KEPUTUSAN PENGGUNAAN

Sumber : Data hasil pengolahan SPSS

Berdasarkan hasil uji t diatas, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengaruh Manfaat Penggunaan terhadap Keputusan Penggunaan QRIS sebagai Sistem Pembayaran

Berdasarkan hasil perhitungan rumus t_{tabel} menunjukkan hasil $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $3,021 > 1,984$ sedangkan hasil signifikansi di dalam tabel diatas menunjukkan angka $0,003 < 0,05$ hal ini berarti bahwa variabel manfaat dapat

pengaruh secara signifikan terhadap variabel keputusan penggunaan. Maka Manfaat (X1) memiliki pengaruh signifikan terhadap Keputusan Penggunaan (Y).

2. Pengaruh Kemudahan Penggunaan terhadap Keputusan Penggunaan QRIS sebagai Sistem Pembayaran

Berdasarkan hasil perhitungan rumus t tabel menunjukkan hasil t hitung > t tabel yaitu $4,767 > 1,984$ sedangkan hasil signifikansi di dalam tabel diatas menunjukkan angka $0,000 < 0,05$ hal ini berarti bahwa variabel kemudahan dapat pengaruh secara signifikan terhadap variabel keputusan penggunaan. Maka Kemudahan (X2) memiliki pengaruh signifikan terhadap Keputusan Penggunaan (Y).

4.3.5.2 Uji Simultan (f)

Uji F atau juga disebut uji signifikan serentak mempunyai tujuan melihat apakah seluruh variabel independen secara simultan atau bersama-sama berkaitan dengan variabel dependen.

Dasar pengambilan keputusan Uji F adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel}
 - a. Jika nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$, hipotesis diterima maka variabel bebas secara simultan berpengaruh terhadap variabel terikat (maka tolak H_0)
 - b. Jika nilai $f_{hitung} < f_{tabel}$, hipotesis ditolak maka variabel bebas secara simultan tidak berpengaruh terhadap variabel terikat (maka terima H_0)
2. Berdasarkan nilai signifikan
 - a. Jika nilai sig. $< 0,05$ maka variabel bebas secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat (maka tolak H_0)
 - b. Jika nilai sig. $> 0,05$ maka variabel bebas secara simultan tidak signifikan terhadap variabel terikat (maka terima H_0)

Adapun F_{tabel} dalam penelitian ini yaitu

$$\begin{aligned} F_{tabel} &= n - k \text{ dan } k-1 \\ &= 97-2 = 92 \text{ dan } 3-1=2 \end{aligned}$$

$$F_{tabel} = 3,09$$

Berikut merupakan hasil pengujian yang diperoleh dari SPSS 26 :

Tabel 4. 14 Hasil Uji Secara Simultan (Uji F)

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	600.657	2	300.329	71.615	.000 ^b
	Residual	406.783	97	4.194		
	Total	1007.440	99			

a. Dependent Variable: KEPUTUSAN PENGGUNAAN

b. Predictors: (Constant), KEMUDAHAN, MANFAAT

Sumber : Data hasil pengolahan SPSS

Dari tabel 4.11 diatas diperoleh F_{hitung} sebesar 71,615 dan sig. sebesar 0,000. Maka $F_{hitung} 71,615 > F_{tabel} 3,09$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Sehingga hipotesis menyatakan Manfaat (X1) dan Kemudahan (X2) berpengaruh signifikan secara simultan terhadap Keputusan Penggunaan (Y).

4.3.6 Uji Koefisien Determinasi (R – Square)

Pengukuran kemampuan variabel bebas (X) dalam memprediksi respon variabel terikat (Y) terhadap suatu model regresi Koefisien determinasi (R^2) menggunakan Koefisien determinasi. Hasil koefisien determinasi adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 15 Hasil Uji Secara Simultan (Uji F)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.772 ^a	.596	.588	2.048

a. Predictors: (Constant), KEMUDAHAN, MANFAAT

Sumber : Data hasil pengolahan SPSS

Dalam table 4.12 dapat diketahui nilai koefisien determinasi (Adjusted R Square) sebesar 0,588 yang artinya bahwa pengaruh variabel dependen Manfaat (X1) dan Kemudahan (X2) secara simultan mempengaruhi variabel dependen Keputusan Penggunaan (Y) sebesar 58,8%, kemudiaan sisanya yaitu 41,2% dipengaruhi oleh variabel lain diluar model diantaranya bisa dipengaruhi oleh variabel lain.

4.4 Pembahasan

4.4.1 Pengaruh Manfaat terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Sebagai Sistem Pembayaran

Dalam penelitian ini, hasil yang di dapatkan melalui analisis jawaban kuesioner responden yaitu pada variabel manfaat sebanyak 56 atau 56% responden menyatakan setuju apabila QRIS dapat meningkatkan efisiensi dalam melakukan

transaksi non tunai. Hal ini tentu sesuai dengan tujuan adanya QRIS yaitu melakukan transaksi pembayaran dengan cepat dan mudah. Sedangkan hasil yang didapatkan melalui uji t dari variabel manfaat yang diolah menggunakan SPSS 26 yaitu $t_{hitung} 3,021 > t_{tabel} 1,984$ dan tingkat signifikansi $0,003 < 0,05$. Sehingga bisa disimpulkan bahwa secara parsial variabel manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Oktavia Banda Saputri (2020), mengatakan bahwa faktor manfaat memiliki pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.⁹⁸ Penggunaannya yang nyaman membuat transaksi pembayaran melalui QRIS menjadi lebih efektif dan efisien dan juga layak untuk menjadi pilihan dalam bertransaksi secara non tunai.

Jogiyanto menjelaskan bahwa persepsi manfaat didefinisikan sebagai seberapa besar tingkat kepercayaan seseorang dalam menggunakan teknologi, dimana dalam menggunakan teknologi tersebut dapat meningkatkan hasil pekerjaannya. Dari definisi tersebut diketahui bahwa persepsi manfaat merupakan kepercayaan seseorang dalam proses pengambilan keputusan, sehingga dapat disimpulkan apabila pengguna teknologi percaya akan manfaatnya, maka akan memutuskan untuk menggunakan. Sebaliknya apabila pengguna kurang mempercayai manfaat teknologi baginya, maka pengguna memutuskan untuk tidak menggunakannya.⁹⁹ Dengan demikian persepsi manfaat merupakan salah satu faktor penting dari keputusan penggunaan.

Dalam islam, manfaat teknologi untuk kemaslahatan manusia dijelaskan dalam Al-Quran. Surat Al-A'la ayat 8 yang berbunyi :

وَنُيَسِّرُكَ لِلْيُسْرَىٰ

Yang artinya “Dan Kami akan memudahkan bagimu ke jalan kemudahan (mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat),”, dijelaskan bahwa Allah memberikan kemudahan agar manusia mendapatkan kemudahan. Teknologi merupakan salah satu bentuk kemudahan yang diberikan oleh Allah. Sama halnya dengan QRIS sebagai teknologi untuk sistem pembayaran. Dengan pemanfaatan yaitu untuk mempermudah ketika bertransaksi. Dalam pandangan islam teknologi termasuk QRIS diperbolehkan

⁹⁸ Oktoviana Banda Saputri, 'P Referensi Konsumen Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (Qris) Sebagai Alat Pembayaran Digital Consumer Preference in Using the Indonesian Standard Quick Response Code (Qris) as a Digital Payment Instrument'.

⁹⁹ Jogiyanto. (2007). Sistem Informasi Keperilakuan (1st ed.). Yogyakarta: Andi Offset.

untuk digunakan apabila mempunyai kemaslahatan dan tidak menyalahi prinsip islam.

4.4.2 Pengaruh Kemudahan terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Sebagai Sistem Pembayaran

Dalam penelitian ini, hasil yang didapatkan melalui analisis jawaban kuesioner responden yaitu pada variabel kemudahan sebanyak 57 atau 57% responden menyatakan setuju apabila QRIS mudah digunakan dalam bertransaksi. Fitur dalam QRIS yang mudah dipahami dan mudah dalam pengaplikasiannya membuat pengguna nyaman menggunakannya. Semakin tinggi tingkat kualitas pelayanannya, maka semakin tinggi juga tingkat penggunaannya. Sedangkan hasil yang didapatkan melalui uji t dari variabel manfaat yang diolah menggunakan SPSS 26 yaitu $t_{hitung} 4,767 > t_{tabel} 1,984$ dan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Sehingga bisa disimpulkan bahwa secara parsial variabel kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Novianti Indah Putri, Zen Munawar, dan Rita Komalasari (2022), mengatakan bahwa kemudahan memiliki pengaruh terhadap minat dan intensitas penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran.¹⁰⁰ Penggunaannya yang mudah dan tidak membutuhkan kontak fisik membuat transaksi pembayaran melalui QRIS menjadi praktis dan menghemat waktu.

Persepsi kemudahan merujuk pada keyakinan individu bahwa sistem pada teknologi informasi yang digunakan tidak merepotkan atau tidak membutuhkan usaha yang besar pada saat digunakan, dimana seorang percaya bahwa komputer dapat dengan mudah dipahami dan digunakan.¹⁰¹ Persepsi ini kemudian akan berdampak pada perilaku, yaitu semakin tinggi persepsi seseorang tentang kemudahan menggunakan sistem, semakin tinggi pula tingkat pemanfaatan teknologi informasi.¹⁰² Sehingga bisa dikatakan semakin tinggi kemudahan penggunaan, maka semakin tinggi pula keputusan penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran.

Dalam Islam, sesungguhnya kemudahan merupakan salah satu prinsip penting, Allah SWT menganjurkan selagi kemudahan itu tidak melanggar hukum

¹⁰⁰ N I Putri, Z Munawar, and R Komalasari, 'Minat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Pasca Pandemi', *Prosiding SISFOTEK*, 2022, 155–60.

¹⁰¹ Afiful Ichwan dan Ruslan Abdul Ghofur, Pengaruh Technology Acceptance Model Terhadap Keputusan Muzakki Membayar Zakat Melalui Fintech GoPay, 130.

¹⁰² Igbaria, M., A. Chakrabarti. 1990. Computer anxiety and attitudes towards microcomputer use. *Behaviour Inform. Tech.* 9(3) 229–241.

Islam dan tidak mengundang mudharat maka diperbolehkan. Allah SWT menghendaki ajaran yang disyariatkannya kepada umat manusia yaitu suatu kemudahan dan tidak ada kesulitan yang dirasakan, karena sesungguhnya umat manusia diciptakan dalam keadaan bersifat lemah.

Sebagaimana Allah berfirman dalam surat Al-Baqarah ayat 185 :

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ

Artinya : “Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki kesukaran bagimu.”

Sama halnya dengan menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran ketika bertransaksi. QRIS yang diciptakan untuk mempermudah transaksi dan telah diatur sebagai alat pembayaran dengan mengikuti ketentuan dalam Fatwa Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia No: 116/DSNMUI/IX/2017 Tentang Uang Elektronik Syariah. Dalam perspektif hukum syariah uang elektronik diperbolehkan berlandaskan banyaknya kemaslahatan yang ada di dalamnya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh manfaat dan kemudahan terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran. Berdasarkan analisis dan pembahasan yang dilakukan dengan menggunakan SPSS 26, dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Variabel manfaat (X1) berpengaruh positif signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji t didapatkan nilai sig. yaitu $0,003 < 0,05$ dan nilai t_{hitung} sebesar 3,021 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 1,983 ($3,021 > 1,984$) artinya variabel manfaat berpengaruh terhadap keputusan penggunaan sehingga H1 diterima.
- 2) Variabel kemudahan (X2) berpengaruh positif signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji t didapatkan nilai sig. yaitu $0,000 < 0,05$ dan nilai t_{hitung} sebesar 4,767 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 1,984 ($4,767 > 1,984$) artinya variabel kemudahan berpengaruh terhadap keputusan menggunakan sehingga H2 diterima.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dan keterbatasan dari penelitian yang telah dikemukakan tersebut, maka saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya antara lain:

1. Bagi Bank Indonesia atau perusahaan pemilik QRIS supaya lebih mengedukasi masyarakat lebih luas mengenai adanya manfaat menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran, dan meningkatkan kualitas pelayanan QRIS karena dengan kualitas pelayanan yang baik maka akan meningkatkan kepuasan pengguna sehingga pengguna QRIS bisa semakin meningkat.
2. Bagi masyarakat supaya menambah wawasan mengenai QRIS agar bisa mempermudah kegiatan sehari-hari dalam bertransaksi.
3. Bagi peneliti selanjutnya, pengujian pada penelitian ini hanya menggunakan dua variabel yaitu Manfaat dan Kemudahan. Penelitian selanjutnya bisa melakukan penelitian dengan variabel lain dan dengan cakupan objek yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiful Ichwan dan Ruslan Abdul Ghofur, Pengaruh Technology Acceptance Model Terhadap Keputusan Muzakki Membayar Zakat Melalui Fintech GoPay, 130.
- Ahmad, & Pambudi, B. S. (2013). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Keamanan Dan Ketersediaan Fitur Terhadapminat Ulang Nasabah Bank Dalam Menggunakan Internet Banking (Studi Pada Program Layanan Internet Banking Bri). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Anastasia, A., Istiadi, M., dan Hidayat. (2010). QR Code Sebagai Inovasi Identifikasi Tanaman Bagi Pengunjung Di Kebun Raya Bogor. Bogor.
- Andreas Septa yogananda, I Made Bayu Diragantara, “Pengaruh Persepsi Manfaat,Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan dan Persepsi Resiko Terhadap Minat Untuk Menggunakan Uang Elektronik”, *Diponegoro JournalOf Management* Vol 5, No4 (2017).
- Ascarya & Subari, Sri Mulyati Tri. (2003). Kebijakan Sistem Pembayaranandi Indonesia. Jakarta: Pusat Pendidikan dan Studi Kebanksentralan BankIndonesia.
- Andreas Reichenbach and others, ‘Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Perilaku Belanja Gen Z’ (2019). 5-6.
- Bambang Prasetyo, *‘Metode Penelitian Kuantitatif : Teori dan Aplikasi’*
- Bank Sentral Republik Indonesia, Bahan Sosialisasi tentang QR Code Indonesia Standart.
- Chin, W. and Todd, P. 1995. One The Use, Usefulness, and Ease Of Use of Structural Equation Modeling in MIS Research: A Note of Caution. *Journal Of Manajement Information System Quarterly*. Vol 9 No.5.
- Choiril Anam “E-Money (Uang Elektronik) dalam Perspektif Hukum Syariah” (*Jurnal Qawanin* Vol. 2 No 1, 2018) , h. 103.
- Data Kantor Kecamatan Ngaliyan (diperoleh pada 21 Maret 2023, Kantor Kecamatan Ngaliyan)
- Davis,F.D. “ Technology Acceptance Model for Empirically Testing New End-User Informastion System Theory and Result” Massachusetts Institute of Technology (MIT) 1989
- Dita Mica Sekarini dan I made Sukresna, “Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat dan Citra Merek Terhadap Keputusan Pembelian Melalui Persepsi Nilai pelanggan Sebagai Intervening”, *E-Jurnal* 5 (2016), 3.

- DSN-MUI. (2017). Fatwa Nomor 116/DSN-MUI/IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah. Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia
- Dyah Ayu Paramitha dan Dian Kusumaningtyas, QRIS (Kediri: Penerbit Fakultas Ekonomi, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2020), 36.
- Erna Pasanda, dkk. Technology Accepted Model Pada Penggunaan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Akuntansi (Pendidikan Doktor Ilmu Akuntansi Universitas Hasanuddin : Vol.2. No.1. 2020
- Ghozali, Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25 (Ke-9th Ed.), Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Hal.97.
- Haroen, N. (2007). Fiqh Muamalah (2nd ed.). Gaya Media Pertama.
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA), 10(1), 12–28.
- Hermansyah. 2006. Hukum Perbankan Indonesia. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Husein Umar, Metode Penelitian Untuk Skripsi Dan Tesis, Jakarta: Rajawali, 2013, .hal.11, 41, 49, 177
- Howe, N., & Strauss, W. (1991). Generations: the history of America's future, 1584 to 2069. New York: William Morrow & Co.
- Igbaria, M., A. Chakrabarti. 1990. Computer anxiety and attitudes towards microcomputer use. Behaviour Inform. Tech. 9(3) 229–241.
- Jogiyanto. (2007). Sistem Informasi Keperilakuan (1st ed.). Yogyakarta: Andi Offset.
- Kotler, Philip ; Gary Amstrong. Prinsip-prinsip Pemasaran Jilid 1 / Philip Kotler, Gary Amstrong ; Penerjemah: Bob Sabran ; Editor: Adi Maulana, Devri Barnadi, Wibi Hardani, .2008
- Kusrini. (2007). Konsep dan aplikasi sistem pendukung keputusan / oleh Kusrini. Yogyakarta : ANDI
- Listfield, R. dan F. Montes-Negret. 1994. "Modernizing Payment System in Emerging Economies". World Bank Policy Research Working Paper, 1336.
- Nindi Anindiya Putri, 'Pelaksanaan Penggunaan QR Code Untuk Sistem Pembayaran Berdasarkan Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/ 18 /PADG/2019 Tentang Implementasi Standar Nasional QR Code Untuk Pembayaran Di Kota Semarang.', 53.9 (2020), 1689–99.
- Mudrajad Kuncoro, Metode Kuantitatif, Yogyakarta : UPP STIM YKPN, 2018, h. 107-109

- Panggih Rizki Dwi Istiarni, Paulus Basuki Hadiprajitno, “Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kredibilitas Terhadap Minat Penggunaan Berulang Internet Banking Dengan Sikap Penggunaan Sebagai Variabel Intervening”, *Diponegoro Journal Of Accounting*, Vol. 3, No. 2, 2014. 2.
- Parastiti, D. E., Mukhlis, I., & Haryono, A. (2015). Analisis Penggunaan Uang Elektronik Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang (Studi Kasus: Uang Elektronik BRIZZI). *Jurnal Ekonomi Dan Studi Pembangunan*, 7(1), 75-82 (2015). ISSN (Print) 2086-1575, ISSN (Online) 2502- 7115. Universitas Negeri Malang.
- Philip Kotler dan Kevin Lane Keller, *Manajemen Pemasaran*, (t.tp: Erlangga, 2009), 184-188.
- Pohan, Aulia. 2011. *Potret Kebijakan Moneter Indonesia*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Pradini and Susanti, “Pengaruh Literasi Keuangan, Literasi Digital, Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan Mobile Banking Bca, Bni, Bri.”
- Rahardja, Prathama. 1997. *Uang Dan Perbankan I*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Rahmi Qadri. (1997). *Pengaruh Faktor Sosial, Affect, Konsekuensi yang dirasakan dan Kondisi yang Memfasilitasi terhadap Pemanfaatan Komputer*. Tesis S2 UGM. 1997.
- Ratno Agriyanto, “Redefining Objective Of IB ; Stakeholders Perspective In Indonesia” VI, no. June 2014 (2015): 77–90.
- Rouillard, J. (2008). *Contextual QR Codes*, Proceedings of the Third International Multi-Conference on Computing in the Global Information Technology, ICCGI. Athens: Greece.
- Saputri, Oktaviana Banda., ‘Preferensi konsumen dalam menggunakan quick response code indonesia standard (qris) sebagai alat pembayaran digital’, 2020.
- Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2009. hal.117
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (19th ed.). Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Suharisimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009).hal.301
- Sukwalyati, dkk. 2009. *Ekonomi I*. Jakarta: Yudhistira.
- Triandis HC. (1980). *Values, Attitudes and Interpersonal Behavior*. University of Nebraska Press. Lincoln. NE. 1980.
- Annisa Widianingrum, “Hukum Islam dan Penggunaan Uang Elektronik”, (<https://www.google.com/amp/s/www.kompasiana.com/amp/anisa27122/5fa10805bbffde>

3774397d52/hukum-islam-dan-penggunaan-uang-elektronik.) diakses pada 04 Juni 2023 pukul 22:36 WIB

Bank Indonesia. (2020). Apa Itu Elektronifikasi. Tersedia pada <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistempembayaran/ritel/elektronifikasi/default.aspx> (diakses pada 26 Februari 2023)

Bank Indonesia. Sekilas Sistem Pembayaran di Indonesia. (<https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/default.aspx>, diakses pada 28 Maret 2023)

Generasi “Milenial” Dan Generasi “Kolonial”, (www.djkn.kemenkeu.go.id, Diakses pada 10 April 2023)

Idtesis (2007), Teori Lengkap tentang Technology Acceptance Model (TAM), (<https://idtesis.com/teori-lengkap-entang-technology-acceptance-model-tam-menurut-para-ahli-dan-contoh-tesis-technology-acceptance-model-tam/>), diakses pada 23 Maret 2022.

Kecamatan Ngaliyan Dalam Angka 2022 (<https://kecsmgbarat.semarangkota.go.id/po-content/uploads/kependudukan.pdf>, diakses pada 23 Maret 2023 pukul 21.32)

QR Code Indonesian Standard (QRIS), (<https://www.bi.go.id/QRIS/default>, Diakses pada 23 Februari 2023)

QRIS, Satu QR Code Untuk Semua Pembayaran, (https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/news-release/Pages/SP_216219.aspx, Diakses pada 23 Maret 2023)

Sistem Pembayaran QRIS (www.bi.go.id/id/sistem-pembayaran/QRIS/Contents/default.aspx) diakses pada tanggal 04 Juni 2023 pukul 22.15 WIB

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kuesioner Penelitian

1. Pengantar

Pertanyaan Jawaban 115 Setelan

Kuesioner Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan QR Code Indonesian Standar (QRIS) Sebagai Sistem Pembayaran (Studi Kasus Masyarakat Kecamatan Ngaliyan Semarang)

Assalamualaikum Wr. Wb.

Perkenalkan saya mahasiswa Perbankan Syariah UIN Walisongo Semarang sedang melakukan penelitian ilmiah dengan judul "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan QR Code Indonesian Standar (QRIS) Sebagai Sistem Pembayaran (Studi Kasus Masyarakat Kecamatan Ngaliyan Semarang)" yang digunakan untuk penyusunan tugas akhir (skripsi). Sehubungan dengan itu, kami membutuhkan sejumlah data untuk diolah dan kemudian akan dijadikan sebagai bahan penelitian melalui kerjasama dan kesediaan saudara/i dalam mengisi kuesioner ini.

Dengan kerendahan hati, saya meminta ibantuan teman-teman untuk menjadi partisipan dalam penelitian saya, guna melengkapi data dalam penelitian yang sedang saya lakukan ini.

Dengan kriteria responden sebagai berikut :

1. Masyarakat/Domisili Kecamatan Ngaliyan, Semarang
2. Berusia 11-26 tahun
3. Pernah menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran

Apabila teman-teman mempunyai kriteria diatas, saya mohon ketersediaan dan partisipasinya untuk menjadi responden dalam penelitian ini. Diharapkan teman-teman mengisi kuesioner ini dengan sungguh-sungguh agar didapatkan data yang valid.

Semua data dan informasi yang diterima bersifat **RAHASIA** dan hanya digunakan untuk kepentingan akademik semata.

Atas perhatian dan kesediaan teman-teman sekalian mengisi kuesioner ini, saya mengucapkan banyak terima kasih. Jazakumullah Khairan Katsiran.

2. Identitas Responden

- Email : _____
- Nama : _____
- Alamat : _____
- Jenis Kelamin : Laki-laki Perempuan
- Usia : 11-15 16-20 21-26
- Pendidikan Terakhir : SD/MI SMP/Sederajat SMA/Sederajat
 Diploma Sarjana Lainnya
- Pekerjaan : Mahasiswa/Pelajar Pegawai Swasta
 Pengusaha Petani PNS Lainnya
- Apakah Anda pernah menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran ?
 Ya Tidak
- QRIS pada mobile banking apakah yang Anda gunakan ?
 Syariah Konvensional

Seberapa sering Anda menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran setiap bulannya ? <5 6-1 >1

3. Pernyataan Kuesioner

Variabel	Pertanyaan	Tanggapan Responden				
		STS	TS	N	S	SS
Manfaat (X1)	Saya merasa dengan QRIS, saya dapat melakukan transaksi lebih cepat					
	Saya merasa dengan menggunakan QRIS saya dapat melakukan transaksi dengan praktis					
	Secara keseluruhan saya merasa QRIS bermanfaat dalam pembayaran transaksi pribadi dan sehari-hari					
	Saya merasa QRIS dapat meningkatkan produktivitas dalam transaksi non tunai					
	Saya merasa menggunakan QRIS memberikan kenyamanan lebih saat bertransaksi					
	Saya merasa QRIS dapat meningkatkan efisiensi dalam melakukan transaksi non tunai					
	Saya merasa QRIS dapat meningkatkan efektivitas dalam melakukan transaksi non tunai					
	Saya merasa dengan menggunakan QRIS dapat meningkatkan kinerja saya					
Kemudahan (X2)	Saya Merasakan Kemudahan Bertransaksi dalam transaksi					
	Saya Merasa saat Menggunakan QRIS sangat menghemat waktu					
	Saya pernah mendengar tentang apa itu QRIS					
	Saya merasa Memiliki pengetahuan tentang QRIS					
	Dalam bertransaksi lebih simple dengan menggunakan QRIS					
	Fitur dalam aplikasi sangat mudah di pahami					
	Saat bertransaksi dengan barcode lebih mudah dipahami					

Keputusan Penggunaan (Y)	Saya memutuskan menggunakan QRIS karena memberikan keamanan bagi penggunanya					
	Saya memutuskan menggunakan QRIS karena termasuk layanan yang mudah dijangkau					
	Saya memutuskan menggunakan QRIS sebagai pembayaran					
	Saya memutuskan untuk menggunakan layanan QRIS karena dapat diandalkan					
	Saya memutuskan untuk menggunakan layanan QRIS di masa yang akan datang					

Lampiran 2 : Tabulasi Data

1. Variabel Manfaat (X1)

Nama Responden	Usia	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	X1.8	Total
1. Chika I.	21-26	4	4	4	4	4	4	4	4	32
2. Faniya	21 - 26	4	4	4	4	3	4	4	4	31
3. Riaa	21 - 26	4	4	4	5	3	3	3	3	29
4. Sabrina	21 - 26	4	4	4	4	3	4	4	3	30
5. Zaki	21 - 26	3	3	3	3	3	3	3	3	24
6. Hanik	21 - 26	4	4	4	3	3	4	4	4	30
7. Amelia	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	4	32
8. Nida	16 - 20	4	5	5	5	4	5	5	3	36
9. Khoirun	21 - 26	4	4	4	5	4	4	5	4	34
10. Alinfia	21 - 26	4	4	3	3	4	3	3	3	27
11. Hendra	21 - 26	4	4	3	5	5	4	4	4	33
12. Nawa	21 - 26	4	4	3	5	4	4	3	3	30
13. Isti	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	3	31
14. Atu	16 - 20	5	5	4	5	4	4	4	4	35
15. Ulya K	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	4	32
16. Rida R	21 - 26	4	5	4	4	3	4	4	5	33
17. Auliya	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	5	40
18. Khadziq	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	5	40
19. Nadiya	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	4	32
20. Nuarita	21 - 26	5	5	5	4	5	5	4	3	36
21. Fikri D	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	4	32
22. Fera I	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	5	40
23. Meliana	21 - 26	5	5	4	3	4	4	3	4	32
24. Ajeng	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	3	31
25. Diah	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	4	32
26. Aulia	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	5	40
27. Novita	21 - 26	4	5	5	5	4	5	5	3	36

28. Adi	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	5	40
29. Wicak	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	5	40
30. Maharani	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	5	40
31. Ardhi	21 - 26	3	3	3	4	4	4	4	3	28
32. Hasna	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	5	33
33. Alvina	21 - 26	4	4	3	3	4	5	4	4	31
34. Punai	21 - 26	4	4	3	4	3	3	3	3	27
35. Hamam	21 - 26	5	5	4	5	5	5	5	4	38
36. Zaenul	21 - 26	4	4	3	5	3	4	5	4	32
37. Naufal	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	2	30
38. Haris	21 - 26	3	4	4	4	3	4	4	3	29
39. Farhan	21 - 26	4	4	3	4	3	4	4	4	30
40. Shelina	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	5	40
41. Nauli	21 - 26	4	4	5	4	4	4	4	4	33
42. Echa	16 - 20	3	2	2	2	2	4	4	3	22
43. Annisa	21 - 26	4	3	4	4	3	4	5	3	30
44. Difla	21 - 26	4	4	3	4	3	4	3	3	28
45. Isti	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	4	32
46. Fathiyah	16 - 20	4	4	4	4	4	4	4	4	32
47. Fiya	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	4	39
48. Mila	16 - 20	4	5	3	5	4	4	4	3	32
49. Djaelani	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	5	40
50. Siti	21 - 26	3	5	4	4	5	5	5	5	36
51. Novi	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	4	32
52. Nayyir	21 - 26	5	4	4	5	4	4	4	4	34
53. Nurul S	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	3	38
54. Lailatul	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	4	32
55. Abdi	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	4	32
56. Atsna	16 - 20	5	5	5	5	5	5	5	5	40
57. Wahyu	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	4	32
58. Laila	21 - 26	5	5	5	4	4	4	5	4	36
59. Fani	16 - 20	4	4	4	4	4	4	4	4	32
60. Riza	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	4	32
61. Risautami	16 - 20	5	5	5	5	5	5	5	3	38
62. Risma	21 - 26	4	5	4	4	4	4	4	4	33
63. Hanna	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	5	40
64. Ilyas	21 - 26	5	4	4	4	4	4	4	4	33
65. Wulan	21 - 26	5	4	4	4	4	4	4	4	33
66. Ridwan	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	4	32
67. Feny	16 - 20	4	4	4	3	3	4	4	3	29
68. Faqih	16 - 20	4	5	4	3	4	4	4	3	31
69. Haidar	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	5	40
70. Diyas	21 - 26	4	5	5	5	5	5	5	5	39
71. Yunita	21 - 26	3	4	3	3	4	4	4	3	28
72. Ikmal	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	4	32
73. Wildan	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	5	40
74. Windi	21 - 26	4	4	4	4	4	4	5	5	34
75. Anisa	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	5	40
76. Ika	21 - 26	5	5	4	5	4	5	5	5	38
77. Hardiani	21 - 26	5	4	3	5	4	4	5	5	35

78. Murni	21 - 26	5	5	4	4	4	4	5	4	35
79. Nikmatul	16 - 20	5	5	5	5	5	5	5	5	40
80. Farhan	21 - 26	4	4	3	3	3	3	3	3	26
81. Alfi	21 - 26	4	4	4	5	4	5	5	4	35
82. Aufaa	21 - 26	4	4	3	4	4	3	3	3	28
83. Wildan	21 - 26	4	4	3	5	3	5	5	3	32
84. Rae	21 - 26	4	4	3	3	4	4	3	3	28
85. Mikail	16 - 20	5	5	5	5	5	5	5	4	39
86. Putri	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	5	40
87. Maulida	21 - 26	5	5	4	4	5	4	4	4	35
88. Dewi	16 - 20	5	5	4	5	5	5	4	5	38
89. Yahya	21 - 26	3	4	4	3	4	4	4	3	29
90. Anis	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	5	40
91. Sapna	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	4	32
92. Ilma	21 - 26	4	4	2	2	3	3	4	3	25
93. Wakhidah	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	5	40
94. Indah	21 - 26	4	5	3	4	3	4	3	3	29
95. Dwi	21 - 26	4	4	4	5	3	4	4	3	31
96. Lailatul	21 - 26	5	5	3	4	3	4	4	4	32
97. Pira	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	5	40
98. Rahma	16 - 20	4	4	3	3	3	4	4	4	29
99. Sandy	21 - 26	4	4	3	3	3	3	3	3	26
100. Aldian	21 - 26	4	5	5	5	5	5	5	3	37

2. Variabel Kemudahan (X2)

Nama Responden	Usia	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	Total
1. Chika I.	21-26	4	4	4	4	4	4	4	28
2. Faniya	21 - 26	4	3	3	3	3	3	3	22
3. Riaa	21 - 26	5	3	3	2	4	3	3	23
4. Sabrina	21 - 26	4	3	5	4	4	5	4	29
5. Zaki	21 - 26	3	4	3	3	3	3	3	22
6. Hanik	21 - 26	4	4	5	4	5	5	4	31
7. Amelia	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	28
8. Nida	16 - 20	4	5	5	5	4	4	4	31
9. Khoirun	21 - 26	5	4	4	5	5	4	4	31
10. Alinfia	21 - 26	4	4	4	3	4	4	4	27
11. Hendra	21 - 26	4	4	4	3	4	3	4	26
12. Nawa	21 - 26	4	4	4	4	4	5	4	29
13. Isti	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	28
14. Atu	16 - 20	5	4	5	4	4	4	4	30
15. Ulya K	21 - 26	4	4	5	4	4	4	4	29
16. Rida R	21 - 26	4	3	5	4	4	5	5	30
17. Auliya	21 - 26	5	5	5	3	5	5	5	33
18. Khadziq	21 - 26	4	3	5	5	5	4	5	31
19. Nadiya	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	28
20. Nuarita	21 - 26	5	5	5	3	4	4	4	30
21. Fikri D	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	28
22. Fera I	21 - 26	5	5	4	3	5	3	4	29
23. Meliana	21 - 26	4	3	5	4	4	4	4	28

24. Ajeng	21 - 26	4	3	4	4	4	4	4	27
25. Diah	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	28
26. Aulia	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	35
27. Novita	21 - 26	5	5	4	3	5	4	5	31
28. Adi	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	35
29. Wicak	21 - 26	3	4	2	4	4	5	5	27
30. Maharani	21 - 26	5	5	4	4	5	4	4	31
31. Ardhi	21 - 26	4	2	4	4	3	4	3	24
32. Hasna	21 - 26	4	3	4	3	4	5	5	28
33. Alvina	21 - 26	4	5	3	3	4	4	4	27
34. Punai	21 - 26	4	4	4	4	3	3	3	25
35. Hamam	21 - 26	5	4	4	5	5	5	5	33
36. Zaenul	21 - 26	4	4	5	5	4	5	4	31
37. Naufal	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	28
38. Haris	21 - 26	3	3	3	2	3	2	2	18
39. Farhan	21 - 26	4	4	4	3	4	4	3	26
40. Shelina	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	35
41. Nauli	21 - 26	4	4	3	3	5	4	4	27
42. Echa	16 - 20	5	2	4	2	1	3	1	18
43. Annisa	21 - 26	4	4	2	3	4	4	3	24
44. Difla	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	28
45. Isti	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	28
46. Fathiyah	16 - 20	4	4	5	5	5	5	5	33
47. Fiya	21 - 26	5	5	5	5	5	5	4	34
48. Mila	16 - 20	4	4	4	3	4	4	4	27
49. Djaelani	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	35
50. Siti	21 - 26	5	5	5	5	4	4	5	33
51. Novi	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	28
52. Nayyir	21 - 26	5	4	5	5	5	5	5	34
53. Nurul S	21 - 26	5	5	5	5	5	4	5	34
54. Lailatul	21 - 26	4	4	4	4	4	4	3	27
55. Abdi	21 - 26	4	4	3	4	4	4	4	27
56. Atsna	16 - 20	5	5	5	5	5	5	5	35
57. Wahyu	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	28
58. Laila	21 - 26	1	5	4	4	3	4	4	25
59. Fani	16 - 20	4	4	5	4	4	4	4	29
60. Riza	21 - 26	4	4	4	2	4	2	2	22
61. Risautami	16 - 20	5	5	5	3	5	5	5	33
62. Risma	21 - 26	5	4	5	3	4	4	4	29
63. Hanna	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	35
64. Ilyas	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	28
65. Wulan	21 - 26	4	4	4	3	4	4	4	27
66. Ridwan	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	28
67. Feny	16 - 20	4	4	4	3	4	4	4	27
68. Faqih	16 - 20	4	4	4	3	3	4	4	26
69. Haidar	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	35
70. Diyas	21 - 26	5	3	3	3	5	4	4	27
71. Yunita	21 - 26	4	5	4	3	5	4	3	28
72. Ikmal	21 - 26	4	4	4	4	4	4	4	28
73. Wildan	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	35

74. Windi	21 - 26	5	5	5	5	4	4	4	32
75. Anisa	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	35
76. Ika	21 - 26	4	5	4	3	5	4	5	30
77. Hardiani	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	35
78. Murni	21 - 26	3	5	3	3	5	4	5	28
79. Nikmatul	16 - 20	5	5	5	5	5	5	5	35
80. Farhan	21 - 26	3	4	3	3	3	3	3	22
81. Alfi	21 - 26	3	4	5	5	4	4	4	29
82. Aufaa	21 - 26	4	3	3	4	2	3	4	23
83. Wildan	21 - 26	4	5	5	4	5	4	5	32
84. Rae	21 - 26	4	4	4	3	4	4	4	27
85. Mikail	16 - 20	5	5	5	5	5	5	4	34
86. Putri	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	35
87. Maulida	21 - 26	4	5	3	3	4	4	4	27
88. Dewi	16 - 20	5	5	5	5	5	5	5	35
89. Yahya	21 - 26	4	4	4	3	4	4	4	27
90. Anis	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	35
91. Sapna	21 - 26	4	4	4	3	3	3	3	24
92. Ilma	21 - 26	4	2	4	4	4	4	2	24
93. Wakhidah	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	35
94. Indah	21 - 26	4	3	4	3	4	3	3	24
95. Dwi	21 - 26	5	4	5	4	4	4	4	30
96. Lailatul	21 - 26	4	5	4	4	4	4	4	29
97. Pira	21 - 26	5	5	5	5	5	5	5	35
98. Rahma	16 - 20	4	4	5	4	4	3	3	27
99. Sandy	21 - 26	4	4	3	3	4	3	4	25
100. Aldian	21 - 26	4	4	5	3	4	4	4	28

3. Keputusan Penggunaan (Y)

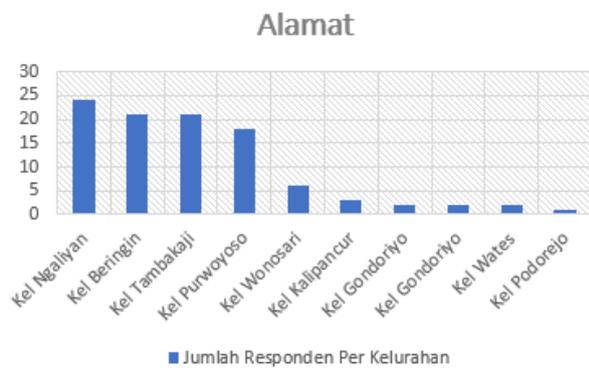
Naman Responden	Usia	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	Total
1. Chika I.	21-26	4	4	4	4	4	20
2. Faniya	21 - 26	3	3	3	3	3	15
3. Riaa	21 - 26	4	2	5	3	2	16
4. Sabrina	21 - 26	4	4	3	4	4	19
5. Zaki	21 - 26	3	3	3	3	3	15
6. Hanik	21 - 26	5	5	5	4	4	23
7. Amelia	21 - 26	3	4	3	4	3	17
8. Nida	16 - 20	4	4	4	4	4	20
9. Khoirun	21 - 26	5	4	4	4	4	21
10. Alinfia	21 - 26	4	4	4	3	4	19
11. Hendra	21 - 26	4	5	4	3	5	21
12. Nawa	21 - 26	3	4	3	4	3	17
13. Isti	21 - 26	4	4	4	4	4	20
14. Atu	16 - 20	4	4	4	4	4	20
15. Ulya K	21 - 26	3	4	4	4	4	19
16. Rida R	21 - 26	3	4	3	3	4	17
17. Auliya	21 - 26	5	5	5	4	5	24
18. Khadziq	21 - 26	4	4	3	3	4	18
19. Nadiya	21 - 26	4	4	4	4	4	20
20. Nuarita	21 - 26	3	4	3	3	3	16

21. Fikri D	21 - 26	4	4	3	3	3	17
22. Fera I	21 - 26	4	5	4	4	5	22
23. Meliana	21 - 26	3	4	4	4	4	19
24. Ajeng	21 - 26	4	4	4	4	4	20
25. Diah	21 - 26	4	3	4	4	3	18
26. Aulia	21 - 26	5	5	5	5	5	25
27. Novita	21 - 26	4	5	3	3	4	19
28. Adi	21 - 26	4	4	4	4	4	20
29. Wicak	21 - 26	5	2	4	1	3	15
30. Maharani	21 - 26	4	5	3	3	4	19
31. Ardhi	21 - 26	4	4	3	3	4	18
32. Hasna	21 - 26	4	4	4	4	3	19
33. Alvina	21 - 26	4	5	4	4	4	21
34. Punai	21 - 26	3	4	3	3	1	14
35. Hamam	21 - 26	4	4	4	5	5	22
36. Zaenul	21 - 26	5	2	2	4	3	16
37. Naufal	21 - 26	3	3	3	3	4	16
38. Haris	21 - 26	3	2	3	2	4	14
39. Farhan	21 - 26	3	4	3	3	4	17
40. Shelina	21 - 26	5	5	5	5	5	25
41. Nauli	21 - 26	4	4	4	3	4	19
42. Echa	16 - 20	3	2	2	2	3	12
43. Annisa	21 - 26	4	3	4	4	3	18
44. Difla	21 - 26	3	3	3	3	4	16
45. Isti	21 - 26	4	4	4	4	4	20
46. Fathiyah	16 - 20	4	4	3	3	3	17
47. Fiya	21 - 26	4	4	4	4	4	20
48. Mila	16 - 20	3	4	3	4	4	18
49. Djaelani	21 - 26	5	5	5	5	5	25
50. Siti	21 - 26	5	5	5	5	5	25
51. Novi	21 - 26	4	4	4	4	4	20
52. Nayyir	21 - 26	4	4	4	4	4	20
53. Nurul S	21 - 26	5	3	5	5	5	23
54. Lailatul	21 - 26	4	4	4	4	4	20
55. Abdi	21 - 26	4	4	4	4	4	20
56. Atsna	16 - 20	5	5	5	5	5	25
57. Wahyu	21 - 26	3	4	2	2	3	14
58. Laila	21 - 26	4	4	4	4	3	19
59. Fani	16 - 20	4	4	4	4	4	20
60. Riza	21 - 26	2	4	2	4	4	16
61. Risautami	16 - 20	4	4	4	4	4	20
62. Risma	21 - 26	3	4	3	3	4	17
63. Hanna	21 - 26	5	5	5	5	5	25
64. Ilyas	21 - 26	3	4	4	4	4	19
65. Wulan	21 - 26	4	4	3	4	4	19
66. Ridwan	21 - 26	4	4	4	4	4	20
67. Feny	16 - 20	3	3	3	3	3	15
68. Faqih	16 - 20	4	4	4	3	5	20
69. Haidar	21 - 26	5	5	5	5	5	25
70. Diyas	21 - 26	3	3	3	3	3	15

71. Yunita	21 - 26	3	4	4	4	3	18
72. Ikmal	21 - 26	4	4	4	4	4	20
73. Wildan	21 - 26	5	5	5	5	5	25
74. Windi	21 - 26	4	4	4	4	4	20
75. Anisa	21 - 26	5	5	5	5	4	24
76. Ika	21 - 26	4	5	4	4	4	21
77. Hardiani	21 - 26	5	3	4	5	4	21
78. Murni	21 - 26	3	3	4	3	3	16
79. Nikmatul	16 - 20	3	5	5	5	5	23
80. Farhan	21 - 26	3	3	3	3	3	15
81. Alfi	21 - 26	4	4	4	4	4	20
82. Aufaa	21 - 26	3	4	2	3	3	15
83. Wildan	21 - 26	3	3	3	3	4	16
84. Rae	21 - 26	3	4	3	3	3	16
85. Mikail	16 - 20	3	4	4	4	5	20
86. Putri	21 - 26	5	4	3	4	5	21
87. Maulida	21 - 26	4	5	4	4	4	21
88. Dewi	16 - 20	5	5	5	5	5	25
89. Yahya	21 - 26	4	3	3	3	3	16
90. Anis	21 - 26	5	5	5	5	5	25
91. Sapna	21 - 26	3	3	3	3	4	16
92. Ilma	21 - 26	2	4	4	2	2	14
93. Wakhidah	21 - 26	5	5	5	5	5	25
94. Indah	21 - 26	3	4	3	4	3	17
95. Dwi	21 - 26	4	3	4	3	3	17
96. Lailatul	21 - 26	3	4	3	3	3	16
97. Pira	21 - 26	3	4	5	5	5	22
98. Rahma	16 - 20	3	4	3	3	3	16
99. Sandy	21 - 26	3	4	3	3	4	17
100. Aldian	21 - 26	5	5	5	4	4	23

Lampiran 3 : Hasil Output

1. Hasil uji Deskriptif Responden



JENIS KELAMIN					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	LAKI-LAKI	30	30.0	30.0	30.0
	PEREMPUAN	70	70.0	70.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

USIA					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	16 - 20	14	14.0	14.0	14.0
	21 - 26	86	86.0	86.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

PENDIDIKAN TERAKHIR					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SMA / Sederajat	65	65.0	65.0	65.0
	Sarjana	35	35.0	35.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

PEKERJAAN					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	MAHASISWA/PELAJAR	79	79.0	79.0	79.0
	PEGAWAI SWASTA	10	10.0	10.0	89.0
	PENGUSAHA	7	7.0	7.0	96.0
	PENGAJAR	2	2.0	2.0	98.0
	FREELANCER	1	1.0	1.0	99.0
	KARYAWAN	1	1.0	1.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

QRIS Mobile Banking					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Syariah	61	61.0	61.0	61.0
	Konvensional	39	39.0	39.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

INTENSITAS PENGGUNAAN QRIS SELAMA SEBULAN					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	< 5	44	44.0	44.0	44.0
	6 - 10	38	38.0	38.0	82.0
	> 10	18	18.0	18.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

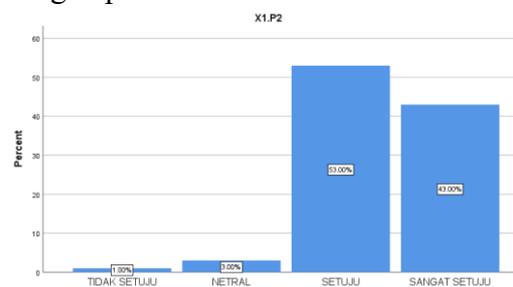
2. Penilaian Hasil Kuesioner

a. Variabel X1

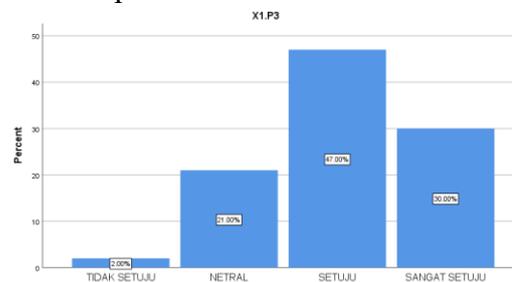
- Saya merasa dengan QRIS, saya dapat melakukan transaksi lebih cepat



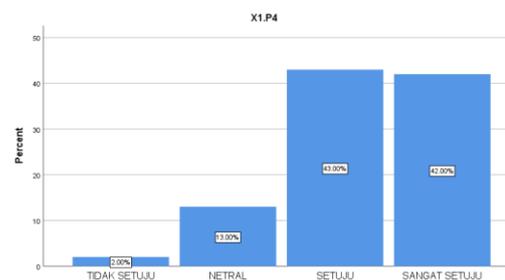
- Saya merasa dengan menggunakan QRIS saya dapat melakukan transaksi dengan praktis



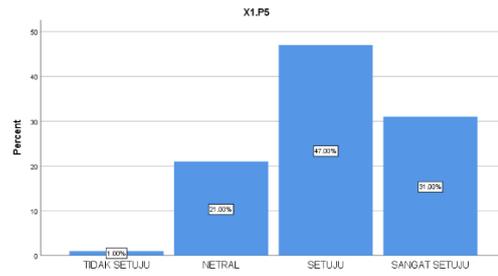
- Secara keseluruhan saya merasa QRIS bermanfaat dalam pembayaran transaksi pribadi dan sehari-hari



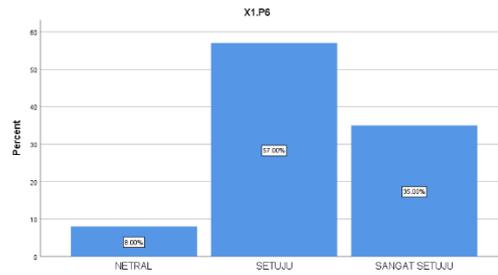
- Saya merasa QRIS dapat meningkatkan produktivitas dalam transaksi non tunai



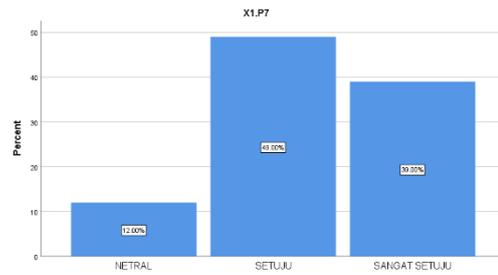
- Saya merasa menggunakan QRIS memberikan kenyamanan lebih saat bertransaksi



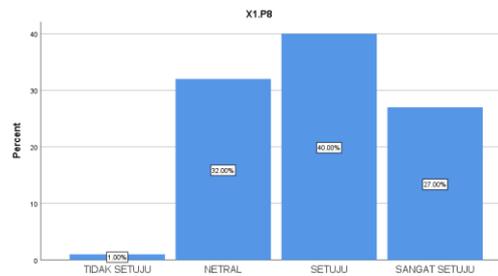
- Saya merasa QRIS dapat meningkatkan efisiensi dalam melakukan transaksi non tunai



- Saya merasa QRIS dapat meningkatkan efektivitas dalam melakukan transaksi non tunai

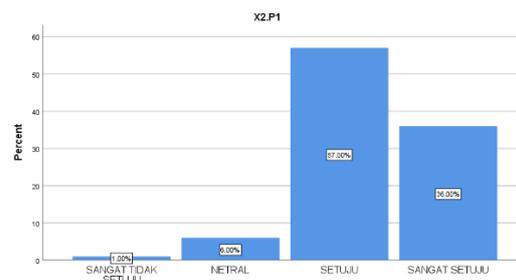


- Saya merasa dengan menggunakan QRIS dapat meningkatkan kinerja saya

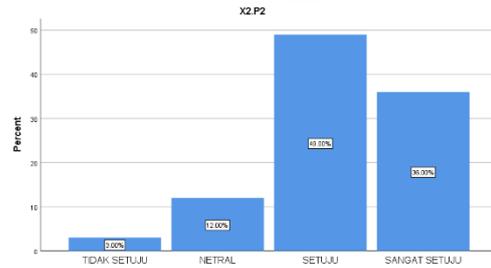


b. Variabel X2

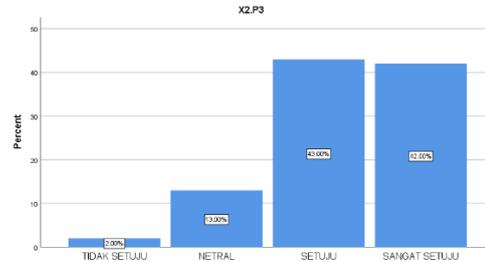
- Saya merasakan kemudahan dalam bertransaksi



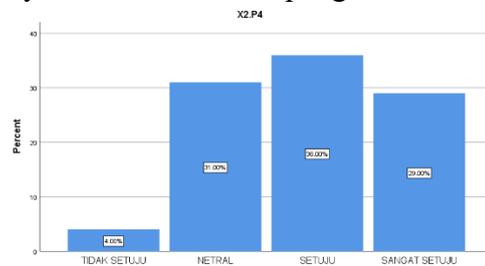
- Saya merasa saat menggunakan QRIS sangat menghemat waktu



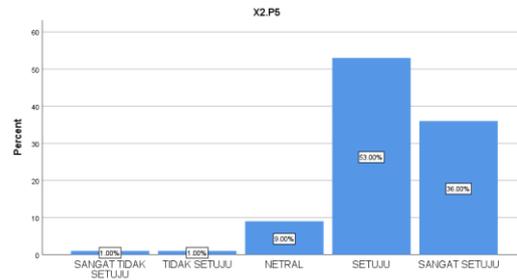
- Saya pernah mendengar tentang apa itu QRIS



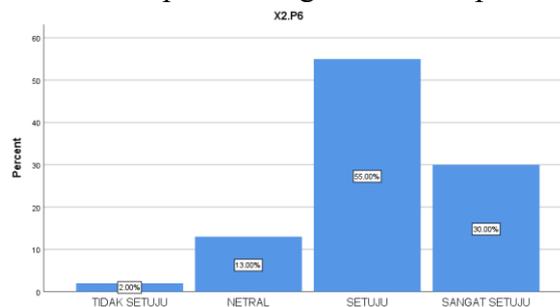
- Saya merasa memiliki pengetahuan tentang QRIS



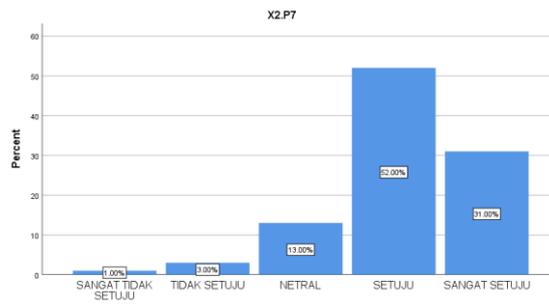
- Dalam bertransaksi lebih simple dengan menggunakan QRIS



- Fitur dalam aplikasi sangat mudah di pahami

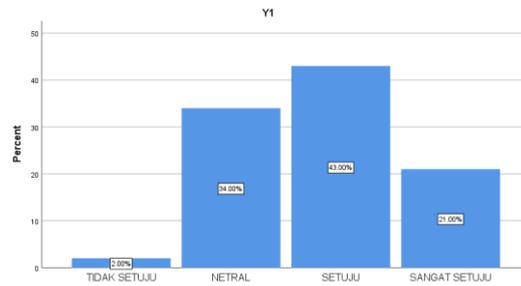


- Saat bertransaksi dengan barcode lebih mudah dipahami

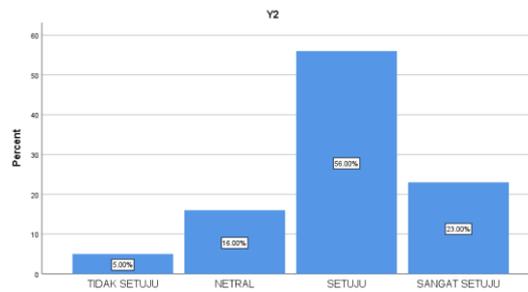


Y. Variabel Y

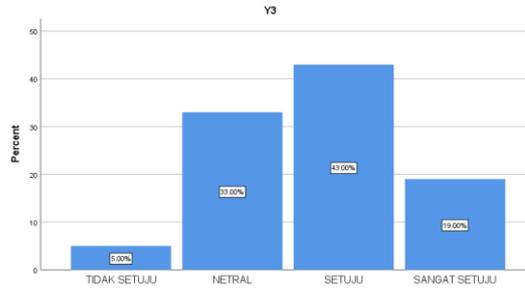
- Saya memutuskan menggunakan QRIS karena memberikan keamanan bagi penggunaanya



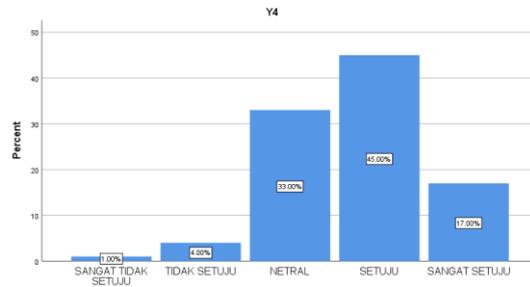
- Saya memutuskan menggunakan QRIS karena termasuk layanan yang mudah dijangkau



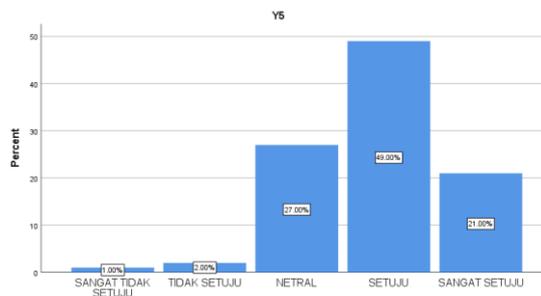
- Saya memutuskan menggunakan QRIS sebagai pembayaran



- Saya memutuskan untuk menggunakan layanan QRIS karena dapat diandalkan



- Saya memutuskan untuk menggunakan layanan QRIS di masa yang akan datang



Lampiran 4 : Hasil Output Uji Validitas

1) Variabel X1

		Correlations								
		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	X1.8	TOTAL
X1.1	Pearson Correlation	1	.697**	.584**	.572**	.604**	.535**	.483**	.558**	.768**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X1.2	Pearson Correlation	.697**	1	.659**	.568**	.675**	.638**	.501**	.481**	.795**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X1.3	Pearson Correlation	.584**	.659**	1	.619**	.729**	.713**	.664**	.517**	.852**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X1.4	Pearson Correlation	.572**	.568**	.619**	1	.607**	.650**	.627**	.466**	.793**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X1.5	Pearson Correlation	.604**	.675**	.729**	.607**	1	.716**	.586**	.570**	.852**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X1.6	Pearson Correlation	.535**	.638**	.713**	.650**	.716**	1	.803**	.548**	.861**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X1.7	Pearson Correlation	.483**	.501**	.664**	.627**	.586**	.803**	1	.572**	.809**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X1.8	Pearson Correlation	.558**	.481**	.517**	.466**	.570**	.548**	.572**	1	.739**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100
TOTAL	Pearson Correlation	.768**	.795**	.852**	.793**	.852**	.861**	.809**	.739**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	

2) Variabel X2

		Correlations							
		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	X2.7	TOTAL
X2.1	Pearson Correlation	1	.304**	.487**	.344**	.499**	.398**	.351**	.621**
	Sig. (2-tailed)		.002	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100
X2.2	Pearson Correlation	.304**	1	.344**	.380**	.601**	.409**	.586**	.685**
	Sig. (2-tailed)	.002		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100
X2.3	Pearson Correlation	.487**	.344**	1	.605**	.428**	.525**	.443**	.724**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100
X2.4	Pearson Correlation	.344**	.380**	.605**	1	.478**	.663**	.589**	.782**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100
X2.5	Pearson Correlation	.499**	.601**	.428**	.478**	1	.628**	.702**	.814**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100
X2.6	Pearson Correlation	.398**	.409**	.525**	.663**	.628**	1	.744**	.825**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100
X2.7	Pearson Correlation	.351**	.586**	.443**	.589**	.702**	.744**	1	.839**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100
TOTAL	Pearson Correlation	.621**	.685**	.724**	.782**	.814**	.825**	.839**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100	100	100

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

3) Variabel Y

		Correlations					TOTAL
		Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	
Y.1	Pearson Correlation	1	.361**	.633**	.539**	.499**	.759**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
Y.2	Pearson Correlation	.361**	1	.485**	.557**	.550**	.737**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
Y.3	Pearson Correlation	.633**	.485**	1	.665**	.539**	.836**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
Y.4	Pearson Correlation	.539**	.557**	.665**	1	.618**	.851**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
Y.5	Pearson Correlation	.499**	.550**	.539**	.618**	1	.804**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100
TOTAL	Pearson Correlation	.759**	.737**	.836**	.851**	.804**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 5 : Hasil Output Uji Reliabilitas

1) Variabel X1

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.921	8

2) Variabel X2

Reliability Statistics

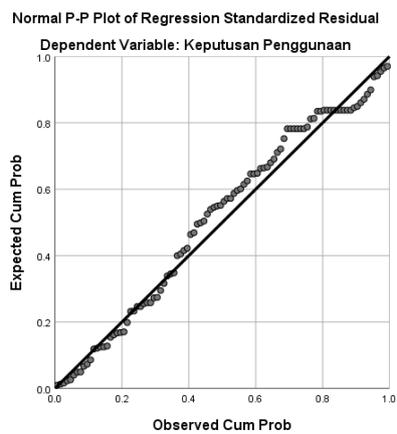
Cronbach's Alpha	N of Items
.875	7

3) Variabel Y

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.858	5

Lampiran 6 : Hasil Output Uji Normalitas Plot



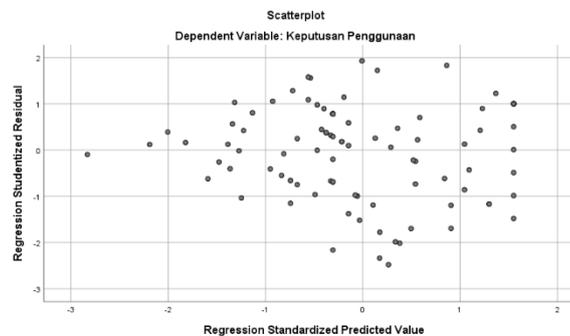
Lampiran 7 : Hasil Output Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	.096	1.620		.059	.953		
	Manfaat	.226	.075	.316	3.021	.003	.381	2.627
	Kemudahan	.396	.083	.499	4.767	.000	.381	2.627

a. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan

Lampiran 8 : Hasil Output Uji Heteroskedastisitas



Lampiran 9 : Hasil Output Uji Parsial (t)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.096	1.620		.059	.953
	MANFAAT	.226	.075	.316	3.021	.003
	KEMUDAHAN	.396	.083	.499	4.767	.000

a. Dependent Variable: KEPUTUSAN PENGGUNAAN

Lampiran 10 : Hasil Output Uji Simultan (F)

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	600.657	2	300.329	71.615	.000 ^b
	Residual	406.783	97	4.194		
	Total	1007.440	99			

a. Dependent Variable: KEPUTUSAN PENGGUNAAN

b. Predictors: (Constant), KEMUDAHAN, MANFAAT

Lampiran 11 : Hasil Output Uji Linear Berganda

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.096	1.620		.059	.953
	MANFAAT	.226	.075	.316	3.021	.003
	KEMUDAHAN	.396	.083	.499	4.767	.000

a. Dependent Variable: KEPUTUSAN PENGGUNAAN

Lampiran 12 : Hasil Output Koefisien Determinan

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.772 ^a	.596	.588	2.048

a. Predictors: (Constant), KEMUDAHAN, MANFAAT

Lampiran 12 : Surat Ijin Riset



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM**

Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus III Ngaliyan telp/Fax (024)7608454 Semarang 50185
website : febi.walisongo.ac.id – Email febi@walisongo.ac.id

Nomor : 1046/Un.10.5/D1/PG.00.00/03/2023

21 Maret 2022

Sifat : Biasa

Lamp. : -

Hal : Permohonan Ijin Riset / Penelitian

Yth :

Kepala Kelurahan Ngaliyan
di Tempat.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, kami sampaikan bahwa dalam rangka penyusunan Skripsi untuk mencapai gelar Sarjana pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, dengan ini kami memohon kesediaan Bapak / Ibu memberikan izin riset kepada :

Nama : NURUL CHOIRIDA
NIM : 1905036142
Semester : VIII
Jurusan / Prodi : S1 Perbankan Syariah
Alamat : RT 001 RW 003 Bumen Barat, Desa Balerejo, Kecamatan Tlogomulyo, Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah.
Tujuan Penelitian : Mencari data untuk penyusunan Skripsi
Judul Skripsi : ANALISIS FAKTOR FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEPUTUSAN PENGGUNAAN DALAM MENGGUNAKAN QR CODE INDONESIA STANDAR (QRIS) SEBAGAI DIGITAL PAYMENT
Waktu Penelitian : 23 Maret 2023
Lokasi Penelitian : Kecamatan Ngaliyan

Demikian surat permohonan riset, dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

A.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Riset



Tembusan :

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Walisongo Semarang

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DATA PRIBADI

Nama : Nurul Choirida
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat Tanggal Lahir : Temanggung, 19 Maret 2001
Alamat : RT 01/RW 03 Bumen Barat, Desa Balerejo, Kecamatan
Tlogomulyo, Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah
Email : synurulchoirida@gmail.com

PENDIDIKAN FORMAL

SD N Balerejo (2007-2013)
SMP Syubbanul Wathon Magelang (2013-2016)
SMK Syubbanul Wathon Magelang (2016-2019)
Universitas Islam Negeri Walisongo (2019-2023)

PENGALAMAN

HMJ S1 Perbankan Syariah UIN Walisongo (periode 2019/2020 dan 2020/2021)
Pengurus Organisasi Daerah Sedulur Temanggung Walisongo (periode 2021/2022)
Relawan Marcom Bank Syariah Indonesia (April 2022)