

**PENGARUH GAYA HIDUP, TINGKAT LITERASI DIGITAL
DAN FITUR LAYANAN TERHADAP *CASHLESS PAYMENT*
PEMBAYARAN INFAK MASJID BAITURRAHMAN
SEMARANG DENGAN SIKAP SEBAGAI VARIABEL
MODRATING**

THESIS

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Magister Ekonomi Syariah Pada Program Pasca Sarjana S2
Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam UIN Walisongo Semarang



Disusun Oleh:
Rosidatull Imaniyah (2205028002)

**PASCASARJANA S2 MAGISTER EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2023**



**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

FTM-20A

Yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa tesis saudara:

Nama : Rosidatull Imaniyah
Nim : 2205028002
Prodi : EKONOMI SYARIAH
Konsentrasi : BISNIS DAN MANAJEMEN SYARIAH
Judul : Pengaruh Gaya Hidup, Tingkat Literasi Digital dan Fitur Layanan Terhadap Penggunaan *Cashless Payment* Pada Pembayaran Infak Masjid Baiturrahman Dengan Sikap Penerimaan Sebagai Variabel Moderating

Telah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan penguji pada saat Ujian Tesis yang telah dilaksanakan pada: 13 Desember 2023.

NAMA TANGGAL TANDATANGAN

Dr. Nur Fatoni, M.Ag
Ketua/Penguji

23/4/2024

Dr. Muhammad Fauzi, S.E, M.M
Sekertaris/Penguji

22/4/2024



Dr. Khoirul Anwar, M.Ag
Pembimbing/Penguji

23/4/2024

Dr. Setyo Budi Hartono, M.Si
Pembimbing/Penguji

23/4/2024

Prof. Dr. Muchlis Yahya, M.Si
Penguji

22/4/2024

NOTA DINAS

Semarang, 4 Desember 2023

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu'alaikum wr. wb

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap Thesis yang ditulis oleh :

Nama Lengkap : Rosidatull Imaniyah

NIM : 2205028002

Judul Penelitian : Pengaruh Gaya Hidup, Tingkat Literasi Digital dan Fitur Layanan Terhadap Penggunaan *Cashless Payment* Pada Pembayaran Infak Masjid Baiturrahman Dengan Sikap Penerimaan Sebagai Variabel Moderating

Program Studi : S2 Ekonomi Syariah

Kami memandang bahwa Thesis tersebut sudah dapat diajukan untuk diujikan dalam ujian Thesis

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pembimbing I,

Dr. H. Khoirul Anwar, M.Ag.

NIP. 19690420 199603 1 002

NOTA DINAS

Semarang, 4 Desember 2023

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
UIN Walisongo
di Semarang

Assalamu'alaikum wr. wb

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap Thesis yang ditulis oleh :

Nama Lengkap : Rosidatull Imaniyah

NIM : 2205028002

Judul Penelitian : Pengaruh Gaya Hidup, Tingkat Literasi Digital dan Fitur Layanan Terhadap Penggunaan *Cashless Payment* Pada Pembayaran Infak Masjid Baiturrahman Dengan Sikap Penerimaan Sebagai Variabel Moderating

Program Studi : S2 Ekonomi Syariah

Kami memandang bahwa Thesis tersebut sudah dapat diajukan untuk diujikan dalam ujian Thesis

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pembimbing II.



Dr. Setyo Budi Hartono, S.AB, M. Si.

NIP. 19851106 201503 1 007

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Rosidatull Imaniyah
NIM : 2205028002
Judul Penelitian : **Pengaruh Gaya Hidup, Tingkat Literasi Digital dan Fitur Layanan Terhadap Penggunaan *Cashless Payment* Pada Pembayaran Infak Masjid Baiturrahman Dengan Sikap Penerimaan Sebagai Variabel Moderating**
Program Studi : S2 Ekonomi Syariah

Menyatakan bahwa tesis berjudul:

Pengaruh Gaya Hidup, Tingkat Literasi Digital dan Fitur Layanan Terhadap Penggunaan *Cashless Payment* Pada Pembayaran Infak Masjid Baiturrahman Dengan Sikap Penerimaan Sebagai Variabel Moderating

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

Semarang, 3 Desember 2023
Pembuat Pernyataan,

Rosidatull Imaniyah
NIM. 2205028002

MOTTO

Waktu cepat berlalu, jangan pernah menunda pekerjaan. Bedakan meluangkan waktu dan menunggu waktu luang. (Dr. Ratno Agriyanto, M.Si, CPA)

خير الناس انفعهم للناس¹

Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain.
(Hadits Riwayat Ath Thabrani, Al Mu'jam Al-Ausath)

¹ Muhsin Hariyanto, “Jadilah Orang Yang Bermanfaat,” *Madrasah Mualliimin*, last modified 2016, <https://muallimin.sch.id/2016/01/20/jadilah-orang-yang-bermanfaat/>, diakses pada tanggal 01 Januari 2022.

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi saya dengan baik. Sholawat serta salam saya haturkan kepada baginda nabi Muhammad SAW, karena beliau adalah panutan dalam segala hal keilmuan. Terselesaikannya thesis ini, maka penulis ingin mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua saya yaitu bapak Solikin dan ibu Siti Arofah yang selalu mengajarkan untuk bersikap tegas dan optimis dalam hal apapun. Beliau adalah yang telah mendukung saya baik dari segi moril dan materil, serta memberikan doa, restu, perhatian, motivasi dan kasih sayang.
2. Kakak-kakak saya terutama mba Lailatul Rohmah dan suami, mas Sirojuddin dan istri, kembaran saya mas Abdul Rosyid yang selalu mendukung dan memberikan do'a kepada saya.
3. Seluruh dosen dan segenap guru saya di pesantren khususnya KH. Sholihuddin Muchson atas seluruh bimbingan dan do'a yang diberikan dalam mendidik saya, sehingga saya dapat sampai pada fase ini.
4. Kepada ketua dan segenap pengelola masjid raya Baiturrahman Semarang serta seluruh munfiq yang telah membantu saya dalam pengambilan data untuk skripsi ini. Khususnya kepada bapak Ahmad Setiawan, S.E., M.Si dan bapak Ahyani yang senantiasa memberikan bimbingan dan membantu dalam penyebaran

kuesioner. Semoga Allah selalu memberkahi dalam segala urusan dan mengabulkan hajatnya.

5. Kepada sahabat saya yang selalu membantu dan mendukung saya dalam proses penulisan thesis ini yaitu, Aly Nur Rosyid, Hayu Nabila, Mersita Lusiana, Siti Marfu'ah, Indah Puspitasari, Anggun Widya, Siti Komariyah, Rifki Priyatna dan Agus Sulistiyono serta rekan seperjuangan pascasarjana S2 Ekonomi Syariah, semoga selalu dalam lindungan-Nya.
6. Kepada mas Savic Alfaris yang selalu menularkan nilai kebaikan dan selalu memberi motivasi kepada saya secara tidak langsung
7. Kepada kakak-kakak senior pondok Aziziyah yang selalu memberikan dukungan dan nasihat kepada saya, yaitu kak Uswah, kak Almas, kak Dziqoh, kak Ida, kak Munafisah, Kak Tia, kak Putri, Wilda dan anak kamar tiga. Semoga dipermudah proses mencari ilmunya dan selalu diberi kesehatan.

PEDOMAN TRANSLITERASI

1. Di dalam naskah thesis ini banyak dijumpai nama dan istilah teknis (*technical term*) yang berasal dari bahasa Arab ditulis dengan huruf Latin. Pedoman transliterasi yang digunakan untuk penulisan tersebut adalah sebagai berikut:

ARAB		LATIN	
Kons.	Nama	Kons.	Nama
ا	Alif	-	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	ṡ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Cha	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	Ẓ	z (dengan titik di atasnya)
ر	Ra	R	Er
ز	Za	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sh	Es dan ha
ص	Shad	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dlat	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Tha	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)

ظ	Dha	ḏ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Ghain	Gh	Ge dan ha
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal rangkap atau diftong bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dengan huruf, transliterasinya dalam tulisan latin dilambangkan dengan gabungan huruf sebagai berikut:
 - a. Vokal rangkap (أَوْ) dilambangkan dengan gabungan huruf *aw*, misalnya: *al-yawm*.
 - b. Vokal rangkap (أَيُّ) dilambangkan dengan gabungan huruf *ay*, misalnya: *al-bayt*.
3. Vokal panjang atau maddah bahasa Arab yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya dalam tulisan latin dilambangkan dengan huruf dan tanda *macron* (coretan horisontal) di atasnya, misalnya (الْفَاتِحَةُ = *al-fātihah*), (الْعُلُومُ = *al-‘ulūm*) dan (قِيَمَةٌ = *qīmah*).
4. Syaddah atau tasydid yang dilambangkan dengan tanda syaddah atau tasydid, transliterasinya dalam tulisan latin dilambangkan

- dengan huruf yang sama dengan huruf yang bertanda syaddah itu, misal (حَدٌّ = *haddun*), (سَدٌّ = *saddun*), (طَيِّبٌ = *tayyib*).
5. Kata sandang dalam bahasa Arab yang dilambangkan dengan huruf alif-lam, transliterasinya dalam tulisan latin dilambangkan dengan huruf ‘al’, terpisah dari kata yang mengikuti dan diberi tanda hubung, misalnya (الْبَيْتُ = *al-bayt*) dan (السَّمَاءُ = *al-samā`a*).
 6. *Ta’ marbutah* mati atau yang dibaca seperti berharakat sukun, transliterasinya dalam tulisan latin dilambangkan dengan huruf “h”, sedangkan *ta’ marbutah* yang hidup dilambangkan dengan huruf “t”, misalnya (رُؤْيَةُ الْهَيْلَالِ = *ru`yah al-hilāl* atau *ru`yatul hilāl*).
 7. Tanda apostrof (‘) sebagai transliterasi huruf hamzah hanya berlaku untuk yang terletak di tengah atau di akhir kata, misalnya (رُؤْيَةُ = *ru`yah*) dan (فُقَّهَاءُ = *fuqāhā`*).

ABSTRAK

Pertumbuhan penduduk dan perkembangan perekonomian Indonesia era globalisasi berkembang semakin pesat. Perkembangan perekonomian era globalisasi ini ditandai dengan adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang menuju era globalisasi digital 4.0. Perkembangan teknologi di Indonesia juga berdampak pada sektor keuangan. Perubahan yang dapat dirasakan dari kemajuan teknologi sektor keuangan ditandai dengan terjadinya peralihan pembayaran melalui uang tunai menjadi non tunai. Penerapan transaksi yang termmodernisasi oleh teknologi dapat diterapkan dalam kegiatan bisnis maupun non bisnis. Penerapan transaksi *cashless payment* non bisnis salah satunya diterapkan oleh masjid Baiturrahman dalam pembayaran infak dengan menggunakan QRIS. Penerapan jenis pembayaran non tunai pada pembayaran infak mengakibatkan kalangan pengguna harus dapat menerima model pembayaran tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh gaya hidup, tingkat literasi digital dan fitur layanan terhadap penggunaan *cashless payment* dimoderasi oleh sikap penerimaan dalam membayarkan infak melalui QRIS di masjid raya Baiturrahman Semarang.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 100 responden yang merupakan munfiq melalui QRIS di masjid raya Baiturrahman Semarang. . Metode yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah metode *non probability sampling* dengan menggunakan teknik *accidental* yang merupakan teknik penentuan sampel dengan berdasarkan siapa saja jamaah yang yang ditemui peneliti dan sesuai dijadikan sumber data.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui penyebaran kuesioner yang diproses dan dianalisis menggunakan alat bantu Microsoft Excel dan SPSS. Hasil data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat literasi digital dan fitur layanan berpengaruh terhadap pembayaran infak secara *cashless*. Sementara untuk hasil uji moderasi hubungan antar variabel independen dengan dependen pada variabel tingkat literasi digital dan fitur layanan menunjukkan bahwa tingkat literasi digital (X2) dan fitur layanan (X3)

dapat dimoderasi oleh sikap penerimaan (Z) terhadap pembayaran infak melalui QRIS di masjid raya Baiturrahman Semarang.

Kata kunci: Gaya hidup, Tingkat literasi digital, Fitur layanan, Sikap penerimaan dan *Cashless Payment*.

ABSTRACT

Population growth and development of the Indonesian economy in the era of globalization are growing increasingly rapidly. The economic development in this era of globalization is marked by advances in science and technology which continue to develop towards the era of digital globalization 4.0. Technological developments in Indonesia occur in various sectors, one of which is the financial sector. Changes that can be felt from advances in financial sector technology are marked by the shift from cash to non-cash payments. The application of transactions modernized by technology can be applied in business and non-business activities. One of the applications of non-business cashless payment transactions is the Baiturrahman mosque in infaq payments using QRIS. The application of this type of non-cash payment to infaq payments means that users must be able to accept this payment model. This research aims to find out how lifestyle, level of digital literacy and service features influence the use of cashless payments through attitudes of acceptance in paying donations via QRIS at the Baiturrahman Grand Mosque in Semarang.

This research is quantitative research. The sample in this study consisted of 100 respondents who were munfiq through QRIS at the Baiturrahman Grand Mosque in Semarang. . The method used in sampling is a non-probability sampling method using an accidental technique, which is a technique for determining samples based on who the congregants the researcher meets and who are suitable as data sources.

The data in this research was obtained through distributing questionnaires which were processed and analyzed using Microsoft Excel and SPSS tools. The data results in this research show that the level of digital literacy and service features influence on cashless infaq payments. Meanwhile, test results o the moderation test, the relationship between the independent and dependent on the variables of digital literacy level and service features shows that the level of digital literacy (X2) and service features (X3) can be moderrated by acceptance attitude (Z) on cashless infaq payments at the Baiturrahman Grand Mosque in Semarang.

Keywords: Lifestyle, digital literacy level, service features, acceptance attitude and cashless payment.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT tuhan semesta alam yang telah memberikan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada baginda nabi Muhammad SAW yang senantiasa membimbing umatnya dari zaman jahiliyah menuju zaman yang penuh dengan keilmuan.

Thesis ini disusun dalam rangka melengkapi salah satu syarat guna menyelesaikan program studi Strata 2 Ekonomi Syari'ah pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Walisongo Semarang. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat dibutuhkan oleh penulis untuk menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, pelaksanaan dan penulisan skripsi ini dapat terselesaikan, tentu berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Melalui kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag selaku rektor UIN Walisongo Semarang beserta seluruh wakil rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Saifullah, M.Ag. sebagai Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
3. Bapak Dr. Ali Murtadho, M.Ag. sebagai Ketua Program Studi Magister Ekonomi Syariah Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

4. Bapak Dr. Khoirul Anwar, M.Ag. beserta bapak Dr. Setyo Budi Hartono, M.Si., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, kesabaran, dan ide kreatifnya untuk mendukung proses penyusunan tesis ini berlangsung dengan baik.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Magister Ekonomi Syariah UIN Walisongo yang telah memberikan ilmu dan wawasan yang bermanfaat melalui kegiatan belajar mengajar selama menempuh perkuliahan berlangsung baik secara *online* maupun *offline*.
6. Bapak, Ibu, dan segenap pegawai akademik Program Studi Magister Ekonomi Syariah UIN Walisongo yang selalu mendukung dan memberikan arahan untuk memenuhi persyaratan penyusunan tesis ini.
7. Bapak Solikin dan ibu Siti Arofah yang senantiasa memberikan dukungan kepada saya baik dari segi moril dan materil, serta memberikan doa, restu, perhatian, motivasi dan kasih sayang.
8. Pihak pengelola masjid raya Baiturrahman Semarang yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan proses penelitian.

Penyusunan tesis ini tentu memiliki kekurangan, masukan, dan saran untuk perbaikan sangat penulis harapkan sehingga riset ini bisa bermanfaat. Semoga Allah SWT selalu menyertai, menganugerahi kesehatan, dan memberkati kita semua, Aamiin.

Semarang, 04 Desember 2023

Rosidatull Imaniyah

DAFTAR ISI

THESIS	1
PENGESAHAN	ii
NOTA DINAS	2i
NOTA DINAS	4
PERNYATAAN KEASLIAN	5
MOTTO	6
PERSEMBAHAN	7
PEDOMAN TRANSLITERASI	9
ABSTRAK	12
ABSTRACT	14
KATA PENGANTAR	16
DAFTAR ISI	18
BAB I	21
PENDAHULUAN	21
1.1. Latar Belakang	21
1.2. Rumusan Masalah	35
1.3. Tujuan Penelitian.....	36
1.4. Manfaat Penelitian.....	37
1.5. Sistematika Penulisan	38
BAB II	41
TINJAUAN PUSTAKA	41
2.1. Grand Theory Sikap Penerimaan (UTAUT 2).....	41
2.2. Gaya Hidup	46
2.3. Tingkat Literasi Digital	48
2.4. Fitur Layanan	57
2.5. Cashless Payment.....	60

2.6. Penelitian Terdahulu.....	67
2.7. Kerangka Penelitian.....	78
2.8. Hipotesis.....	80
BAB III.....	90
METODE PENELITIAN	90
3.1. Jenis dan Sumber Penelitian	90
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	92
3.3. Populasi dan sampel	92
3.4. Pengumpulan Data	94
3.5. Variabel Penelitian	96
3.6. Teknis Analisis Data.....	100
3.7. Uji Hipotesis.....	104
BAB IV	109
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	109
4.1. Gambaran Umum Masjid Raya Baiturrahman Semarang.....	109
4.1.1. Sejarah dan Profil Masjid Raya Baiturrahman Semarang.....	109
4.1.2. Struktur Organisasi Masjid Baiturrahman Semarang.....	112
4.2. Karakteristik Responden.....	114
4.2.1. Jenis Kelamin	114
4.2.2. Usia	115
4.2.3. Pekerjaan.....	116
4.2.4. Pendapatan	117
4.3. Hasil Analisis Data Penelitian	117
4.4. Pembahasan.....	144

4.4.1. Pengaruh Gaya Hidup (X1) Terhadap Cashless Payment (Y) Metode Pembayaran Infak Melalui QRIS	145
4.4.2. Pengaruh Tingkat Literasi Digital (X2) Terhadap Cashless Payment (Y) Metode Pembayaran Infak Melalui QRIS	146
4.4.3. Pengaruh Fitur Layanan (X3) Terhadap Cashless Payment (Y) Metode Pembayaran Infak Melalui QRIS	148
4.4.4. Pengaruh Gaya Hidup (X1) Terhadap Cashless Payment (Y) di Moderasi Sikap Penerimaan (Z) Metode Pembayaran Infak Melalui QRIS.....	149
4.4.5. Pengaruh Tingkat Literasi Digital (X2) Terhadap Cashless Payment (Y) di Moderasi Sikap Penerimaan (Z) Metode Pembayaran Infak Melalui QRIS	150
4.4.6. Pengaruh Fitur Layanan (X3) Terhadap Cashless Payment (Y) Melalui Sikap Penerimaan (Z) Metode Pembayaran Infak Melalui QRIS.....	152
BAB V	153
PENUTUP.....	153
5.1. Kesimpulan	153
5.2. Keterbatasan Penelitian	157
5.3. Saran.....	157
DAFTAR PUSTAKA	159
LAMPIRAN.....	166
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	188

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pertumbuhan dan perkembangan perekonomian Indonesia era globalisasi berkembang semakin pesat. Perkembangan perekonomian era globalisasi ini ditandai dengan adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang menuju era globalisasi digital 4.0. Perkembangan teknologi di Indonesia terjadi diberbagai sektor, salah satunya yaitu sektor keuangan. Perubahan yang dapat dirasakan dari kemajuan teknologi sektor keuangan ditandai dengan terjadinya peralihan pembayaran melalui uang tunai menjadi non tunai yang merupakan wujud perkembangan teknologi dalam bidang keuangan Financial Technology (Fintech) yaitu sistem pembayaran berbasis teknologi. Metode pembayaran tersebut sudah mulai diterapkan di berbagai sektor menuju era revolusi industri 4.0 sebagai bentuk perkembangan di bidang teknologi dan informasi. Peristiwa ini menyadarkan bahwa perubahan tersebut menjadi bagian penting dari lanskap ekonomi memasuki era digitalisasi. Perubahan sistem pembayaran yang berkembang semakin pesat dengan mengikuti arah perkembangan teknologi mengakibatkan adanya perubahan gaya hidup pada tatanan

masyarakat dalam bertransaksi dari pembayaran konvensional atau tunai menjadi pembayaran melalui uang elektronik atau e-money.

Financial Technology (Fintech) merupakan penggabungan jasa keuangan dengan teknologi, yang mana dapat diartikan sebagai salah satu cara menggunakan pelayanan jasa keuangan dengan memanfaatkan teknologi. Berdasarkan peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 mengenai penyelenggaraan teknologi finansial, teknologi finansial merupakan penggunaan teknologi dalam sistem keuangan yang menghasilkan produk, pelayanan, teknologi, dan/ atau model bisnis baru, serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, sistem keuangan dan/ atau efisiensi, kelancaran, keamanan dan keandalan sistem pembayaran.² Adanya pembaharuan atau inovasi dalam bidang teknologi dan keuangan yang berupa *fintech* dimaksudkan untuk kemudahan dan keamanan sebagaimana yang telah dimuat dalam peraturan Bank Indonesia yaitu Nomor 19/12/PBI/2017 tentang penyelenggaraan teknologi finansial, tujuan dilaksanakan teknologi finansial adalah untuk mendorong inovasi dalam bidang keuangan dengan menerapkan perlindungan konsumen dan manajemen resiko serta kehati-hatian guna tetap menjaga stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan dan sistem pembayaran yang efisien, lancar, aman dan andal. Ruang lingkup

² Maulidah Narasati, "Financial Technology (Fintech) Di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Islam," *Indonesian Interdisciplinary Journal of Sharia Economics (IJSE)* 2, no. 2 (2020): 155–170.

dalam teknologi finansial yang wajib diikuti oleh entitas bisnis adalah mulai dari pendaftaran, regulasi, *sandbox*, perijinan dan persetujuan, hingga pemantauan dan pengawasan.³

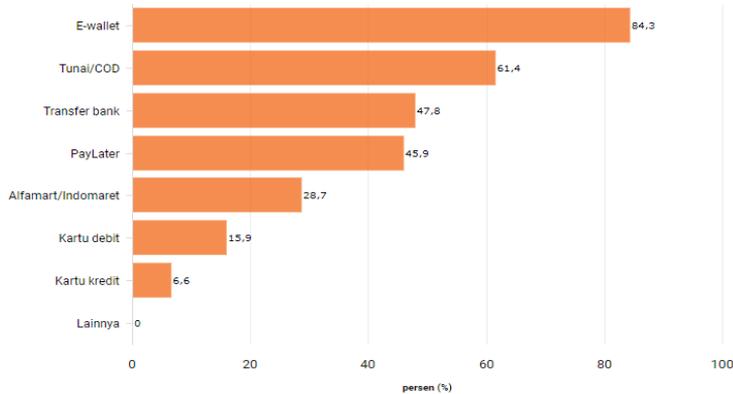
Penggunaan uang digital berkembang pesat tidak terlepas dengan adanya kemajuan teknologi internet, perlu diketahui teknologi internet juga memiliki peran yang penting dalam memberikan akses yang berbasis kemudahan kenyamanan bagi masyarakat.⁴ Dengan pengertian tersebut dapat diketahui bahwa menuju era digitalisasi, Indonesia mulai menggerakkan pemakaian transaksi non tunai dalam setiap transaksi demi mendapatkan pelayanan yang mudah, efisien dan aman. Digitalisasi identik dengan masa globalisasi dimana kecepatan arus informasi selalu meningkat setiap waktu yang akan berdampak pada perkembangan semua bidang pengetahuan. Menurut Meifang (2018) hadirnya internet dalam transaksi keuangan dapat memberikan keunggulan aksesibilitas dan jangkauan akses.⁵ Kebutuhan yang semakin meningkat, mobilitas manusia semakin cepat dan tingkat kesibukan manusia yang semakin bertambah memaksa adanya

³ Ibid.

⁴ Muhammad Syujai, “Transformasi Filantropi Digital Berbasis Aplikasi Fintech E-Money Dalam Perspektif Islam Digital Philanthropy Transformation Based on Fintech E-Money Applications in an Islamic Perspective Muhammad Syujai Kanwil Kementerian Agama Provinsi Sulawesi Selatan” (2022): 140–152.

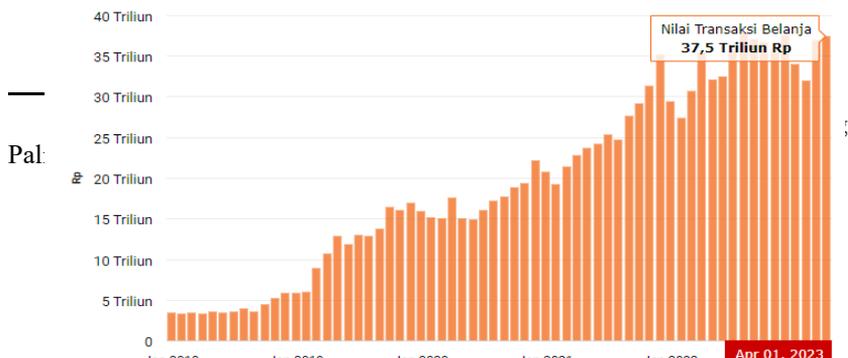
⁵ D. Zheng Xianrong Meifang, Y., He, “Impact of Payment Technology Innovations on the Traditional Financial Industry: A Focus on China,” *Journal of Technological Forecasting and Social Change* (2018).

fasilitas yang dapat memenuhi segala kebutuhan dengan mudah sehingga menjadikan penggunaan uang elektronik semakin diminati.

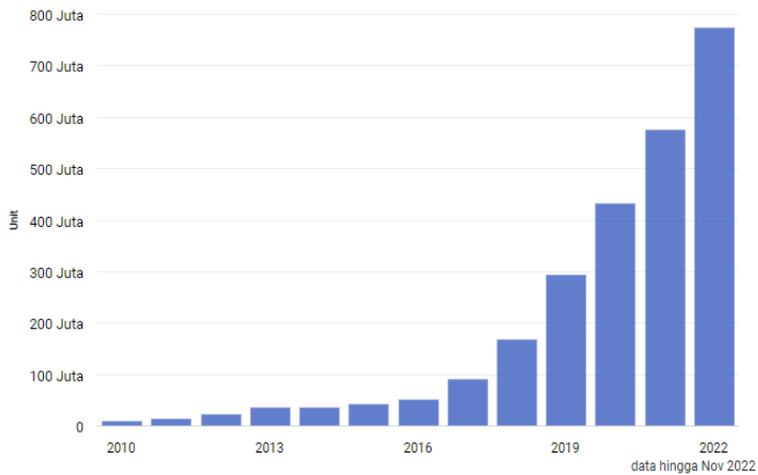


Gambar 1.1
Data Metode Pembayaran yang Digunakan di Indonesia
Tahun 2023

Dari data diatas dapat diketahui bahwa penggunaan metode pembayaran paling diminati dalam berbelanja adalah dengan menggunakan *e-wallet* atau dompet digital dengan tingkat peminat sebesar 84,3. Lalu disusul dengan metode tunai, transfer bank, Paylater, Alfamart/Indomaret, kartu debit dan kartu kredit.⁶



Gambar 1.2
Data transaksi menggunakan uang elektronik, periode Januari 2018-April 2023



Gambar 1.3
Data peredaran uang elektronik, periode 2010-2022
Lahirnya *marketplace* atau tempat belanja online dan
banyaknya pembayaran menggunakan pembayaran digital

menyebabkan naiknya tingkat penggunaan uang elektronik di Indonesia. Berdasarkan data Bank Indonesia nilai transaksi uang elektronik pada April 2023 mencapai nilai 37,46 triliun. Nilai tersebut lebih tinggi 1,4% dibanding Maret 2023. Data diatas menunjukkan transaksi uang elektronik mengalami kenaikan 1.017 % atau 11 kali lipat dibanding April 2018.⁷

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan yang mengharuskan masyarakat mengikuti arus perkembangan juga memicu kenaikan jumlah peredaran uang elektronik di Indonesia. Dari data di atas dapat dilihat bahwa peredaran uang elektronik 772,57 juta unit pada November 2022. Data tersebut menunjukkan kenaikan angka jumlah uang elektronik yang beredar sebanyak 34,28% dari tahun 2021.⁸

Penggunaan uang elektronik atau transaksi digital yang semakin banyak digunakan mengakibatkan jumlah uang elektronik (*e-money*) mengalami kenaikan. Adanya perubahan kegiatan berbelanja dari berbelanja *offline* ke belanja *online* melalui *market place* membuat kenaikan jumlah uang elektronik mencapai 500 juta unit. Selain itu, program pembayaran digital yang digalakkan oleh pemerintah dalam basis keagamaan seperti pembayaran

⁷ Adi Ahdiat, “Nilai Transaksi Belanja Menggunakan Uang Elektronik/E-Money Di Indonesia per Bulan (Januari 2018-April 2023),” *Databoks*.

⁸ Viva Budy Kusnandar, “Uang Elektronik Yang Beredar Tembus 772 Juta Unit Pada November 2022,” *Databoks*.

digital pada pembayaran dana sosial umat juga menjadi pemicu pertumbuhan uang elektronik di Indonesia.⁹

Berdasarkan penyimpanannya, uang elektronik terbagi menjadi dua macam yaitu berbasis *server* contohnya Ovo, Dana, Gopay dan uang elektronik berbasis *chip* misalnya Flazz, Brizzi, Tapcash dan lainnya yang berbentuk kartu. Munculnya uang elektronik ini akhirnya mendominasi setiap transaksi masyarakat modern, terutama masyarakat urban, sehingga transaksi ini menjadi suatu budaya yang disebut dengan istilah *Cashless Society*. *Cashless Society* memberikan dampak positif bagi BI diantaranya yaitu meminimalisasi pencetakan uang kartal yang membebani anggaran pemerintah dan memudahkan BI untuk memantau berbagai macam transaksi gelap yang berorientasi pada korupsi ataupun penggelapan dana untuk kejahatan.

Harapan menjadi negara yang menerapkan *cashless society* dipertegas oleh BI dengan menciptakan kebijakan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*). Peraturan QRIS ini tercantum pada Peraturan Dewan Anggota Gubernur No. 21/18/PADG/2019 mengenai implementasi Standar Nasional Quick Response Code untuk pembayaran. Pembayaran dengan metode *cashless payment* baik basis *server* ataupun *chip* sama-sama menggunakan QR code. Penggunaan sistem QRIS digunakan

⁹ Viva Budi Kusnandar, "Transaksi Digital Kian Marak, Uang Elektronik Capai 594 Juta Unit Pada Februari 2022," *Databoks.*, diakses 20 Oktober 2022

supaya setiap transaksi dapat berlangsung satu pintu, terintegrasi dan dapat dipantau oleh BI. *Cashless Society* menjadi sebuah budaya dan fenomena ekonomi yang tidak lepas dari campur tangan pola bisnis dan kegiatan ekonomi yang terdigitalisasi. Perilaku masyarakat yang mulai terbiasa dengan sistem digital, menjadikan pemerintah dan BI mulai memahami arah perilaku transaksi keuangan masyarakat yang termodernisasi teknologi.

Penerapan transaksi yang termodernisasi oleh teknologi dapat diterapkan dalam kegiatan bisnis maupun non bisnis seperti masjid. Indonesia merupakan salah satu negara dengan mayoritas penduduk muslim terbesar di dunia, sehingga memiliki potensi yang besar dalam pengelolaan dana ZISWAF. Penerapan perencanaan pengelolaan keuangan masjid merupakan salah satu bentuk optimalisasi peran dan fungsi masjid dalam mengelola dana umat. Transaksi *cashless payment* salah satunya diterapkan oleh masjid Baiturrahman dalam pembayaran infak dengan menggunakan QRIS. Penggunaan QRIS sebagai system pembayaran non tunai menjadi salah satu inovasi teknologi yang diminati saat ini. Penerapan sistem pembayaran infak melalui QRIS di masjid raya Baiturrahman dilakukan atas kerjasama dengan bank BRI dan baru diresmikan bulan Desember 2022.¹⁰

¹⁰ Drs. Gatot Sudiarto, Bendahara Masjid Baiturrahman Semarang, “Wawancara,” 03 November 2023.

Pembayaran infak melalui QRIS di masjid Baiturrahman diterapkan dengan metode penempelan *barcode* pada kotak amal, hal ini dilakukan karena penggunaan QRIS tidak serta merta menghapus pembayaran infak dengan metode tunai, sehingga para jamaah dapat memilih metode pembayaran infak yang akan dilakukan. Kotak infak ber*barcode* di masjid Baiturrahman tidak hanya diletakkan di bagian tempat sholat saja, namun juga berada di tempat penitipan sandal sepatu, tempat wudhu dan ditempat peminjaman alat sholat.¹¹

Penerapan metode pembayaran infak melalui QRIS di masjid Baiturrahman dengan tidak menghilangkan pembayaran infak metode tunai ditujukan untuk memberi preferensi bagi *munfiq*. Sehingga perolehan infak melalui QRIS setiap bulannya tidak selalu sama, hal ini dipengaruhi oleh berbagai pertimbangan yang dimiliki *munfiq* di masjid Baiturrahman Semarang. Berikut merupakan data perolehan infak melalui QRIS di masjid Baiturrahman Semarang:

No.	Bulan	Jumlah Munfiq	Jumlah Penerimaan
1.	Desember	33	7.333.040
2.	Januari	44	5.190.148
3.	Februari	60	7.228.077
4.	Maret	85	8.080.146
5.	April	78	9.641.592
6.	Mei	78	7.354.905
7.	Juni	74	6.446.431

¹¹ S.I.P H. Al Ahyani AR, “Wawancara,” 04 November 2023 n.d.

8.	Juli	52	5.188.124
----	------	----	-----------

Tabel 1.1

Penerimaan Infak Melalui QRIS Desember 2022-Juli 2023, Diolah 2023

Dari data diatas dapat diketahui bahwa tingkat penerimaan mengalami fluktuasi di setiap bulannya. Dari bula Desember ke Januari mengalami kenaikan 33,33%, bulan Januari ke Februari 36,36%, bulan Februari ke Maret sebesar 41,67%, sedangkan mulai bulan Maret ke April mengalami penurunan sebesar 8,24%, bulan April ke Mei tidak mengalami kenaikan dan penurunan, bulan Mei ke Juni mengalami penurunan sebesar 5,13% dan bulan Juni ke Juli mengalami penurunan sebanyak 29,73%.¹²

Tingkat perubahan penerimaan infak melalui QRIS yang mengalami fluktuatif dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Penggunaan metode pembayaran *cashless payment* merupakan sebuah inovasi baru dalam hal pembayaran. Metode ini dirasa sebagai metode yang mudah dan efisien. Penerapan jenis pembayaran non tunai pada pembayaran infak mengakibatkan kalangan pengguna harus dapat menerima model pembayaran tersebut. Penerimaan model pembayaran non tunai bagi masyarakat yang berusia remaja hingga dewasa cenderung lebih mudah mengikuti arus perubahan digitalisasi, namun berkebalikan dengan masyarakat lanjut usia yang menganggap bahwa era

¹² “Laporan Keuangan QRIS BRI Masjid Baiturrahman Semarang 2023, diolah 07 November 2023”

digitalisasi membuat repot dan kurang percaya terhadap system pembayaran. Beberapa kendala akan penggunaan *cashless payment* dalam pembayaran infak dapat dipengaruhi oleh tingkat gaya hidup, kebiasaan yang minim dan kurangnya pengenalan akan produk *cashless payment*.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Rina Ridarana Sari, Zulfatun Ruscitasari, Suhada (2022) yang berjudul “Pengaruh Literasi Keuangan dan Gaya Hidup Terhadap Cashless Transaction Behavior” menyatakan bahwa gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap cashless transaction behavior.¹³ Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Sri Handila Mirwan (2023) yang berjudul “Analisis Perilaku Masyarakat di Era Cashless Terhadap Sistem Pembayaran Berbasis Non Tunai di Kota Makassar” menyatakan bahwa gaya hidup tidak berpengaruh signifikan terhadap penggunaan metode transaksi non tunai di Kota Makassar.¹⁴

Kemajuan teknologi dan gaya hidup masyarakat yang sudah termobilisasi dapat mendukung program cashless payment pemerintah dalam bertransaksi, namun pada kenyataannya kesiapan masyarakat dalam hal literasi digital masih menjadi

¹³ Rina Ridarana Sari et al., “Pengaruh Literasi Keuangan Dan Gaya Hidup Terhadap Cashless Transaction Behavior,” *Valid Jurnal Ilmiah* 20, no. 1 (2022): 78–87.

¹⁴ Sri Handila Mirwan, “ANALISIS PERILAKU MASYARAKAT DI ERA CASHLESS TERHADAP SISTEM PEMBAYARAN BERBASIS NON TUNAI DI KOTA MAKASSAR” (Universitas Hasanuddin, 2023).

faktor utama pengaruh keberhasilan cashless payment. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ignasia Tiffani (2023) yang berjudul “Pengaruh Literasi Keuangan dan Literasi Digital Terhadap Preferensi Bank Digital” menyatakan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat literasi keuangan dan literasi digital berpengaruh terhadap preferensi penggunaan produk bank digital.¹⁵ Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rafli Ferdiansyah dan Dhani Icsanuddin Nur (2022) yang berjudul “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengguna E-Wallet DANA Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis UPN Veteran Jawa Timur” menyatakan hal yang berbeda bahwa tingkat literasi digital tidak berpengaruh terhadap penggunaan *e-wallet*.¹⁶

Keputusan penggunaan metode pembayaran melalui digital akan cenderung digunakan apabila pengguna merasakan akan kepuasan dari sisi mutu produk atau layanan fitur yang diberikan. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Faren Nisa Yessy (2023) yang berjudul “Pengaruh Fitur Layanan, Keamanan Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Transaksi

¹⁵ Ignasia Tiffani, “Pengaruh Literasi Keuangan Dan Literasi Digital Terhadap Preferensi Bank Digital,” *Mbia* 22, no. 1 (2023): 152–167.

¹⁶ Dhani Icsanuddin Nur² Muhammad Rafli Ferdiansyah¹, “Management Studies AndFaktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan E-Wallet DANA Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis UPN ‘Veteran’ Jawa Timur,” *Management Studies and Entrepreneurship Journal* 3, no. May (2022): 884–897.

Mahasiswa Menggunakan E-Wallet Aplikasi Dana” bahwa fitur layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap transaksi mahasiswa menggunakan e-wallet Dana.¹⁷ Namun pada penelitian yang dilakukan oleh Juliantina Diva (2023) yang berjudul “Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Efektivitas dan Fitur Layanan Terhadap Penggunaan Fintech ShopeePay Pada Generasi Z” menyatakan bahwa fitur layanan tidak berpengaruh terhadap penggunaan ShopeePay oleh Gen Z dalam melakukan transaksi.¹⁸

Penerapan cashless payment pada pembayaran infak di Masjid Baiturrahman Semarang menggunakan model QRIS based on server. Penerapan system ini bertujuan untuk menjadikan pembayaran menjadi lebih mudah dan efisien. Penambahan metode pembayaran pada infak di Masjid Baiturrahman Semarang yang terdiri dari tunai dan non tunai tentunya tidak langsung dapat diterima oleh semua kalangan. Untuk mengetahui sikap atau perilaku *munfiq* dalam menerima perubahan teknologi era digitalisasi, peneliti menggunakan UTAUT 2 (*Unified Theory of Acceptance And Use of Technology 2*) sebagai alat ukur *munfiq* dalam menerima perubahan teknologi yang ada. Pengukuran

¹⁷ Faren Nisa Yessy, “PENGARUH FITUR LAYANAN, KEAMANAN DAN KEMUDAHAN PENGGUNAAN E-WALLET TERHADAP TRANSAKSI MAHASISWA MENGGUNAKAN E-WALLET APLIKASI DANA (Studi Pada Mahasiswa UIN RIL Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam)” (UIN Raden Intan Lampung, 2023).

¹⁸ Diva Juliantina, “Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas, Dan Fitur Layanan Terhadap Penggunaan Financial Technology (Fintech) ShopeePay Pada Generasi Z” (IAIN Kudus, 2023).

penerimaan menggunakan UTAUT 2 menggunakan beberapa dimensi yaitu *Behavioral Intention*, *Use Behavior*, *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Conditions*, *Hedonic Motivation* dan *Habit*.

Penilaian tingkat penerimaan melalui UTAUT 2 didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Taufik Hidayat, Qurrotul Aini dan Elvi Fetrina (2020) yang berjudul “Penerimaan Pengguna E-Wallet Menggunakan UTAUT 2” menyatakan bahwa *Behavioral Intention*, *Use Behavior*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Conditions* dan *Habit* berpengaruh terhadap penerimaan penggunaan *e-wallet*.¹⁹ Sedangkan menurut penelitian yang dilakukan oleh Aries Andrianto (2020) yang berjudul “Faktor Yang Mempengaruhi Behavior Intention Penggunaan Aplikasi Dompot Digital Menggunakan Model UTAUT 2” menyatakan bahwa hanya variabel *price value* yang mempengaruhi penggunaan aplikasi dompet digital.²⁰

Perubahan system pembayaran era digitalisasi yang tergolong baru di terapkan pada pembayaran infak menjadikan *munfiq* memiliki preferensi transaksi dengan mengikuti perubahan

¹⁹ Muhammad Taufik Hidayat, Qurrotul Aini, and Elvi Fetrina, “Penerimaan Pengguna E-Wallet Menggunakan UTAUT 2 (Studi Kasus) (User Acceptance of E-Wallet Using UTAUT 2-A Case Study),” *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi* 9, no. 3 (2020): 239–247.

²⁰ Aries Andrianto, “Faktor Yang Mempengaruhi Behavior Intention Untuk Penggunaan Aplikasi Dompot Digital Menggunakan Model Utaut2,” *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis* 25, no. 2 (2020): 111–122.

yang ada. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas maka peneliti akan melakukan penelitian guna mengungkapkan tingkat penerimaan dengan menggunakan pengaruh gaya hidup, tingkat literasi digital dan fitur layanan terhadap penggunaan *cashless payment* dengan judul “Pengaruh Gaya Hidup, Tingkat Literasi Digital dan Fitur Layanan Terhadap Penggunaan *Cashless Payment* Pada Pembayaran Infak Masjid Baiturrahman Dengan Sikap Penerimaan Sebagai Variabel Moderating”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang permasalahan, kejadian dan penelitian sebelumnya, terdapat permasalahan yang dijadikan pusat terkait pengembangan hubungan variabel “Pengaruh Gaya Hidup, Tingkat Literasi Digital dan Fitur Layanan Terhadap Penggunaan *Cashless Payment* Pada Pembayaran Infak Masjid Baiturrahman Dengan Sikap Penerimaan Sebagai Variabel Moderating” rumusan masalah utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah gaya hidup berpengaruh terhadap penggunaan metode *cashless payment* pembayaran infak di masjid Baiturrahman Semarang?
2. Apakah tingkat literasi digital berpengaruh terhadap penggunaan metode *cashless payment* pembayaran infak di masjid Baiturrahman Semarang?

3. Apakah fitur layanan berpengaruh terhadap penggunaan metode *cashless payment* pembayaran infak di masjid Baiturrahman Semarang?
4. Apakah gaya hidup berpengaruh terhadap metode *cashless payment* yang dimoderasi dengan sikap penerimaan untuk pembayaran infak berbasis QRIS di masjid Baiturrahman Semarang?
5. Apakah tingkat literasi digital berpengaruh terhadap metode *cashless payment* yang dimoderasi dengan sikap penerimaan untuk pembayaran infak berbasis QRIS di masjid Baiturrahman Semarang?
6. Apakah fitur layanan berpengaruh terhadap metode *cashless payment* yang dimoderasi dengan sikap penerimaan untuk pembayaran infak berbasis QRIS di masjid Baiturrahman Semarang?
- 7.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah gaya hidup berpengaruh terhadap penggunaan metode *cashless payment* pembayaran infak di masjid Baiturrahman Semarang?
2. Untuk mengetahui apakah tingkat literasi digital berpengaruh terhadap penggunaan metode *cashless payment* pembayaran infak di masjid Baiturrahman Semarang?

3. Untuk mengetahui apakah fitur layanan berpengaruh terhadap penggunaan metode *cashless payment* untuk pembayaran infak di masjid Baiturrahman Semarang?
8. Untuk mengetahui apakah gaya hidup berpengaruh terhadap metode *cashless payment* yang dimoderasi dengan sikap penerimaan untuk pembayaran infak berbasis QRIS di masjid Baiturrahman Semarang?
9. Untuk mengetahui apakah tingkat literasi digital berpengaruh terhadap metode *cashless payment* yang dimoderasi dengan sikap penerimaan untuk pembayaran infak berbasis QRIS di masjid Baiturrahman Semarang?
10. Untuk mengetahui apakah fitur layanan berpengaruh terhadap metode *cashless payment* yang dimoderasi dengan sikap penerimaan untuk pembayaran infak berbasis QRIS di masjid Baiturrahman Semarang?

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi Penulis

Untuk menjawab permasalahan faktor yang mempengaruhi minat jamaah dalam membayar infak menggunakan metode *cashless* dengan menggunakan beberapa variabel diantaranya gaya hidup, tingkat literasi dan fitur layanan dengan sikap penerimaan sebagai variabel moderating

menggunakan teori UTAUT 2 pada sistem cashless payment pembayaran infak di masjid Baiturrahman dan dan memperluas pengetahuan peneliti terkait metode *cashless payment* serta menambah relasi bagi peneliti.

2. Bagi Universitas UIN Walisongo Semarang

Untuk dijadikan bahan referensi mahasiswa UIN Walisongo terkhusus yang akan melaksanakan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan teknologi sebagai pemenuhan kehidupan sehari-hari terutama dalam bertransaksi yang dalam penelitian ini menggunakan beberapa variabel yang berkaitan dengan penggunaan teknologi pembayaran. Dan penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi di perpustakaan UIN Walisongo.

3. Bagi Masjid Baiturrahman Semarang

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan motivasi bagi pengelola masjid Baiturrahman Semarang dalam meningkatkan manajemen pengelolaan dan pelayanan penggunaan metode *cashless* bagi para jamaah untuk membayar infak.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan terbagi menjadi lima bab diantaranya yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan peneliti menguraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan. Pada bab ini juga peneliti membahas mengenai pemilihan judul thesis dengan melihat fenomena yang ada di Masjid Baiturrahman Semarang dibandingkan dengan penelitian terdahulu.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab II peneliti membahas mengenai penjelasan dan pengaplikasian teori sikap penerimaan melalui teori UTAUT 2, gaya hidup, tingkat literasi, fitur layanan dan metode *cashless payment*, penelitian sebelumnya, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

BAB III: METODE PENELITIAN

Dalam bab III peneliti membahas jenis, sumber data, metode pengumpulan data, dan metode analisis data.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab IV peneliti menjelaskan hasil analisis data yang sudah dilakukan. Analisis data yang digunakan merupakan analisis statistik yang dipakai oleh peneliti dalam melakukan penelitian.

BAB V: PENUTUP

Dalam bab V peneliti menjabarkan akhir penelitian yang sudah dibahas sebagai kesimpulan dan penulisan saran terhadap penelitian sudah dikerjakan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Grand Theory Sikap Penerimaan (UTAUT 2)

2.1.1 Teori UTAUT 2

Teori UTAUT 2 (*Unified Theory of Acceptance And Use of Technology 2*) merupakan teori pengukuran penerimaan penggunaan teknologi informasi dan lebih berpusat pada konteks konsumen. Pada tahun 2012 Venkatesh dan peneliti lainnya mengembangkan teori UTAUT pertama menjadi teori UTAUT 2 dengan menggabungkan konstruk yang berhasil dari delapan teori terkemuka diantaranya *Theory of Reasoned Action (TRA)*, *Technology Acceptance Model (TAM)*, *Motivational Model (MM)*, *Theory of Planned Behavior (TPB)*, *combined TAM dan TPB*, *Model of PC Utilization (MPTU)*, *Innovation Diffusion Theory (SCT)*.²¹

Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini mengakibatkan perubahan pada beberapa aspek mendasar kehidupan masyarakat. Sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi juga berdampak pada perubahan

²¹ I Gusti Nyoman Sedana and St. Wisnu Wijaya, "Penerapan Model Utaut Untuk Memahami Penerimaan Dan Penggunaan Learning Management System Studi Kasus: Experiential E-Learning of Sanata Dharma University," *Jurnal Sistem Informasi* 5, no. 2 (2012): 114.

sosial masyarakat dengan cepat, masyarakat cenderung mengadopsi kemajuan teknologi melalui perubahan gaya hidup yang serba berbasis teknologi. Perkembangan teknologi dalam berbagai sektor terutama dalam keuangan menjadikan sistem ekonomi bertransformasi ke arah ekonomi digital.²² Kemajuan teknologi yang semakin pesat pada akhirnya mengharuskan masyarakat dapat menerima perubahan dan mengadopsinya dalam kegiatan sosialnya. Sikap penerimaan masyarakat dalam penerapan metode *cashless payment* pada pembayaran infak di masjid Baiturrahman dapat diukur melalui teori UTAUT 2.

2.1.2 Dimensi UTAUT 2

Model UTAUT 2 merupakan model lanjutan dari model UTAUT yang mempelajari penerimaan dan penggunaan teknologi dari cakupan konsumen atau pengguna. Dapat dipahami bahwa tujuan penelitian dengan menggunakan UTAUT 2 adalah untuk mengukur bagaimana pengguna bereaksi terhadap pengenalan terhadap teknologi baru. Dimensi dari UTAUT 2 adalah :²³

- a. Minat pemanfaatan (*Behavioral Intention*)

²² Wisana dan G K. Dewa, “Dampak Go-Jek Terhadap Perekonomian Indonesia. Kerjasama Lembaga Demografi Universitas Indonesia Dan Go-Jek Indonesia” (2017).

²³ X Venkatesh, V., Thong, J. Y., & Xu, “Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology,” *MIS Quarterly* 3 (2012).

Minat pemanfaatan teknologi merupakan tingkat keinginan seseorang untuk menggunakan sistem teknologi secara terus-menerus dengan pendapat bahwa mereka mempunyai akses terhadap teknologi. Artinya, seseorang akan mempunyai keinginan menggunakan teknologi baru dengan pemakaian yang secara terus menerus, jika seseorang dapat dengan mudah menggunakan atau teknologi dapat dengan mudah untuk digunakan.

b. Perilaku penggunaan (*Use Behavior*)

Perilaku penggunaan atau *use behavior* adalah pengukuran terhadap perilaku penggunaan teknologi, artinya tingkat penerimaan teknologi dapat dilihat dari intensitas atau frekuensi pengguna dalam menggunakan teknologi tersebut.

c. Ekspektasi Kinerja (*Performance Expectancy*)

Ekspektasi kinerja didefinisikan sebagai pengukuran kepercayaan seseorang terhadap kegunaan suatu teknologi. Artinya, seseorang percaya dengan menggunakan teknologi tersebut dapat meningkatkan kinerjanya dengan adanya kemudahan, efektivitas dan efisiensi waktu.

d. Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*)

Ekspektasi usaha merupakan penilaian terkait kemudahan penggunaan suatu teknologi. Teknologi yang mudah digunakan dapat melahirkan kenyamanan penggunaan teknologi dari waktu ke waktu. Sebaliknya, jika suatu teknologi sulit digunakan, maka pengguna akan merasa bosan dan tidak puas akan teknologi tersebut.

e. Faktor Sosial (*Social Influence*)

Ventakesh Davis (2000) menyatakan bahwa kehidupan sosial mempunyai pengaruh terhadap tiga perilaku individu diantaranya yaitu ketaatan (*compliance*), internalisasi (*internalization*) dan Identifikasi (*Identification*). Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tingginya pengaruh sosial dalam menggunakan teknologi dalam kehidupan sosial maka semakin tinggi minat seseorang dalam menggunakan teknologi dalam kehidupannya. Seseorang cenderung setuju dengan pengadopsian kemajuan teknologi dalam gaya hidup atau kesehariannya.

f. Kondisi yang memfasilitasi (*Facilitating Conditions*)

Facilitating conditions merupakan konstruk yang berkaitan langsung dengan penggunaan sistem. Hal ini berkaitan dengan kondisi yang melatar belakangi pengguna, baik dari usia, jenis kelamin, pekerjaan dan

pengalaman. Misalnya, seseorang yang berusia lanjut akan cenderung menghadapi lebih banyak kesulitan dalam penggunaan teknologi, baik dari cara pengoperasian atau pencernaan informasi teknologi.

g. Motivasi Hedonis (*Hedonic Motivation*)

Hedonic motivation merupakan motivasi kesenangan yang dirasakan dari penggunaan teknologi. Motivasi kesenangan mempunyai peran penting dalam pengukuran penerimaan teknologi. Jika seseorang merasa senang dan puas dalam menggunakan teknologi, maka orang tersebut memiliki tingkat penerimaan yang tinggi terhadap teknologi yang digunakan.

h. Kebiasaan (*Habit*)

Habit atau kebiasaan merupakan tingkat kecenderungan dalam pemakaian teknologi atau kebiasaan seseorang dalam menggunakan perangkat teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.3 Indikator UTAUT 2

Adapun indikator dari UTAUT2 yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. *Behavioral Intention: repurchase intention, positive word of mouth, service quality*
- b. *Use behavior: Usage Frequency*

- c. *Performance Expectaty: perceived usefulness, extrinsic motivation, job-fit*
- d. *Effort Expectancy: perceived ease of use, ease of use, complexity*
- e. *Social Influence: subjective norma, social factor, image*
- f. *Facilitating Condition: perceived behavioral control, facilitating conditions*

2.2. Gaya Hidup

Kotler dan Keller mendefinisikan gaya hidup sebagai pola hidup seseorang yang terungkap pada aktivitas, minat dan opini seseorang.²⁴ Pengertian tersebut juga diperluas oleh Astuti dan Hasbi, dimana gaya hidup merupakan cara hidup yang ditentukan oleh bagaimana seseorang menghabiskan waktunya (aktivitas), apa yang dianggap penting dalam lingkungan seseorang (minat) dan ungkapan perasaan seseorang terhadap diri sendiri dan dunia sekitar atau disebut dengan opini. Sedangkan menurut Sumarwan, gaya hidup merupakan cara seseorang untuk bertahan hidup dengan bagaimana mereka membelanjakan uang dan mengalokasikan waktu mereka.²⁵

²⁴ Philip dan K.L Keller Kotler, *Manajemen Pemasaran. Penterjemah: Benjamin Molan* (Klaten: PT Macanan Jaya Cemerlang, 2008).

²⁵ Sumarwan., *Perilaku Konsumen: Teori Dan Penerapannya Dalam Pemasaran*, 1st ed. (Bandung: Ghalia Indonesia, 2002).

Dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa gaya hidup merupakan cara seseorang dalam bertahan hidup dengan cara membelanjakan hartanya, megalokasikan waktunya dan penilaian seseorang terhadap sekitar. Gaya hidup juga dapat menggambarkan kelas sosial seseorang dalam hal pengambilan keputusan pembelian dan penggunaan kepemilikan pada kehidupan sosial. Gaya hidup seseorang merupakan penilaian ekonomi-sosial dimana gaya hidup ini dapat dilihat pengelolaan keuangan yang diterapkan dalam kegiatan sosial seseorang.

2.2.1 Dimensi Gaya Hidup

Menurut Joseph Plummer beberapa faktor yang dapat mempengaruhi gaya hidup adalah:²⁶

- a. Bagaimana seseorang menghabiskan waktunya.
- b. Minat seseorang, mencakup apa yang dirasa penting disekitarnya.
- c. Pandangan baik terhadap diri sendiri ataupun orang lain.
- d. Karakter dasar seperti tahapan seseorang yang telah dilalui dalam kehidupan, berupa pendidikan, tempat tinggal dan penghasilan seseorang.

2.2.2 Indikator Gaya Hidup

²⁶ Joseph Plummer, *Life Span Development Psychology: Personality and Socialization* (New York: Academic Press, 1983).

Kotler dan Keller mengklasifikasikan indikator gaya hidup sebagai berikut:²⁷

- a. *Activities* (kegiatan) adalah kegiatan seseorang dalam kehidupan kesehariannya, misalnya berkaitan dengan hobi, pekerjaan, hiburan, kegiatan social, kegiatan belanja dan olahraga.
- b. *Interest* (Minat) merupakan ketertarikan seseorang yang pastinya antar satu individu dengan individu lainnya tidak memiliki kesamaan. Minat merupakan faktor pribadi seseorang dalam mengambil keputusan. Adanya pemahaman minat dalam melakukan pembayaran infak menjadikan jamaah menyukai produk yang ditawarkan.
- c. *Opinion* (opinion) adalah penilaian, harapan dan evaluasi seseorang terhadap suatu objek, misalnya kepercayaan akan maksud seseorang, pertimbangan konsekuensi dari suatu tindakan. Opini yang diterapkan dalam pembayaran infak menggunakan system cashless menjadikan jamaah merasakan manfaat dengan adanya kemudahan dan efisiensi pembayaran.

2.3. Tingkat Literasi Digital

Dewasa ini gerakan literasi sudah tidak asing dan sudah banyak dilakukan oleh masyarakat. Beragam model literasi telah

²⁷ Philip dan Kevin Lane Keller Kotler, *Marketing Management*, 15th ed. (Pearson: Global Edition, 2016).

ada baik dalam model literasi buku, literasi media hingga literasi dalam bentuk audio visual. Literasi yang ada dalam lingkup ekonomi yaitu literasi keuangan, literasi pajak dan sebagainya. Dapat diketahui bahwa literasi merupakan istilah yang dapat dimiliki dan dimengerti oleh semua orang. Namun, pada saat yang bersamaan, literasi sendiri merupakan hal yang kompleks dan dinamis, yang dapat diartikan dengan berbagai cara. Hal itu dapat menunjukkan bahwa manusia adalah pencipta makna oleh pikirannya sendiri.

Pada dasarnya secara akar kata, kata literasi merupakan kata serapan berikut terjemahan dari bahasa Inggris. Sebelum frasa literasi resmi digunakan dalam bahasa Indonesia, masyarakat umum menyebutkannya dengan istilah melek huruf.²⁸ Menurut Pendit dalam bukunya menjelaskan bahwa literasi merupakan suatu keterampilan dalam mengurai kode (*decoding*) dengan menggunakan bahasa tertulis untuk berkomunikasi, artinya bagaimana cara seseorang menangkap suatu informasi melalui membaca dengan melakukan interpretasi dan imajinasinya.²⁹ Makna dari “literasi” secara luas menurut Pendit yaitu:

²⁸ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Glosarium Istilah Asing-Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2007).

²⁹ Putu Laxman Pendit, *Pustaka: Tradisi Dan Kesenambungan* (Jakarta: ISIPII, 2019).

1. Literasi sebagai kemampuan adaptasi (*adaptation*), seperti yang tercantum dalam literasi fungsional yaitu kemampuan awal untuk memasuki dunia membaca yang lebih rumit dan serius. Beberapa negara maju, contohnya Amerika Serikat, membagi literasi fungsional menjadi tiga bagian yaitu; *pertama*, literasi untuk karya-karya prosa, literasi untuk dokumen dan literasi yang berkaitan dengan hal hitung-menghitung atau *quantitative literacy*.
2. Literasi sebagai pembebasan (*liberation*), literasi liberal merupakan kemampuan literasi yang dijadikan acuan yang berkaitan dengan peran politik dan kekuasaan komunitas pada masyarakat yang lebih luas. Literasi dianggap penting bagi kaum yang terpinggirkan atau kaum marginal untuk dapat berperan dalam berbagai aspek kehidupan.
3. Literasi sebagai kehidupan yang mendapat rahmat (*state of grace*), sebagaimana yang terjadi pada lapisan masyarakat yang beranggapan bahwa orang yang suka dan khusuk membaca merupakan orang yang memiliki kelebihan, baik dari segi kecerdasan atau nilai spiritualitasnya.

Menurut Borton, bentuk paling sederhana dari literasi adalah kegiatan yang berkaitan dengan tulis-menulis, artinya literasi merupakan bagaimana seseorang dapat mengonsumsi dan

memproduksi suatu kebudayaan.³⁰ Kini kata “literasi” telah digunakan dalam arti yang lebih luas dan mengalami perkembangan dalam penerapannya, misalnya literasi informasi, literasi digital, literasi budaya, literasi media dan sebagainya.

Adapun ragam literasi pendukung literasi informasi yang dicanangkan oleh Kemendikbud Republik Indonesia yaitu; *pertama*, literasi baca dan tulis, *kedua*, literasi numerasi, *ketiga*, literasi sains, *keempat*, literasi digital, *kelima*, literasi finansial dan keenam literasi budaya serta kewarganegaraan.

Sebagai manusia khususnya umat muslim kita diperintahkan untuk dapat berliterasi sebagaimana tercantum dalam Al-Quran surat Al-Alaq ayat 1-5 yaitu:

أَفْرَأَ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۙ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ ۲ أَفْرَأَ
وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۚ ۳ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ ۴ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۚ ۵

Artinya: 1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan, 2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, 3. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, 4. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, 5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

Dari ayat diatas dapat diketahui bahwa kita sebagai manusia harus bisa terbuka dengan pengetahuan. Perintah

³⁰ D Barton, *Literacy Practices in Local Activities: A Case Study of an Ecological Education in Everyday Life* (Toronto: University of Toronto Press, 2002).

membaca yang dimaksudkan oleh Allah SWT dimaknai sebagai seruan untuk membaca buku, membaca kebesaran-Nya, membaca diri sendiri, maupun alam semesta. Sehingga hal tersebut akan membuat manusia menjadi pandai dan terhindar dari kebodohan.

Perkembangan dan detonasi pengetahuan yang termuat dalam berbagai sumber informasi pada masyarakat 5.0 era revolusi industri 4.0 yang berkembang semakin pesat secara langsung dan tidak langsung memiliki dampak yang signifikan dalam kehidupan masyarakat. Dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dapat bersifat positif dan negatif. Secara sederhana dampak positif yang terjadi di masyarakat yaitu informasi dan saluran informasi yang melimpah, dengan begitu pencari informasi dapat dengan mudah mencari informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan secara mudah. Pada perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat akhirnya membentuk ideologi literasi digital untuk mengikuti perkembangan era masyarakat 1.0 hingga 5.0 yang menyatakan bahwa aspek kehidupan bertumpu pada diri sendiri dengan mengandalkan kemajuan teknologi.

Pada dasarnya literasi digital merupakan cara individu dalam menavigasi dan menggunakan alat (tools) digital untuk menghasilkan dan menggunakan informasi.³¹ Literasi digital, dari

³¹ Lewis George Watkins, *Digital Literacy: Writing Commons.*, 2021.

sudut pandang pragmatis, adalah seperangkat keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang diperlukan untuk mengakses informasi digital secara efektif, efisien, dan beretika. Ini mencakup mengetahui cara mengevaluasi informasi digital dan cara menggunakannya dalam pengambilan keputusan. Menurut Paul Gilster dikutip oleh Rosyihan (2022) literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan Informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir, dan kehidupan sehari-hari.³²

Kehadiran teknologi informasi diharapkan dapat memudahkan berbagai pekerjaan pada pelayanan publik. Sehingga pelayanan publik menjadi lebih efektif dan efisien dalam menyelesaikan pekerjaannya. Pada kenyataannya, tidak semua kalangan dapat menerima sistem teknologi dalam berbagai kegiatan misalnya dalam pembayaran transportasi umum. Penyebab klasik dari penolakan tersebut dipengaruhi oleh kurangnya literasi atau pemahaman mengenai suatu teknologi. Umumnya masyarakat menganggap rangkaian penggunaan metode tersebut terlalu panjang atau susah dipahami, misalnya dengan pembayaran non tunai para jamaah harus menginstal aplikasi, mendaftarkan, mengisi saldo dan data internet untuk dapat menggunakan aplikasi pembayaran. Rangkaian tersebut dianggap

³² Muhammad Rosyihan Hendrawan dan Purwanto Putra, *Integrasi Manajemen Pengetahuan Dan Literasi Informasi* (Malang: UB Press, 2022).

terlalu panjang oleh masyarakat yang kurang memiliki pemahaman atas metode cashless payment.

Kemampuan merupakan komponen penting dalam literasi digital. Kemampuan dapat dipahami dan dikuasai oleh setiap individu. Tingkat kesenjangan literasi digital yang rendah menunjukkan baiknya tingkat literasi digital seseorang atau sekelompok masyarakat. Menurut Zaenuddin “kemampuan penggunaan teknologi yang efektif dan umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari”.³³

Kurangnya literasi tentang keuangan digital juga membuat beberapa jamaah mengalami kesulitan dalam pengoperasian pembayaran non-tunai. Rendahnya tingkat literasi dan akseptasi terhadap sistem pembayaran berbasis non-tunai turut mempengaruhi jamaah tentang manfaat dari menggunakan pembayaran non-tunai. Hal ini dapat dikarenakan oleh kurangnya pemahaman akan teknologi pembayaran dan dibutuhkan sosialisasi serta pembiasaan terhadap penggunaan sistem pembayaran berbasis teknologi.

2.3.1 Dimensi Literasi Digital

³³ Tri Rahayu et al., “Analisis Tingkat Literasi Digital Orang Tua Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD),” *Jurnal Ilmiah ...* 24, no. 3 (2022): 241–247, <https://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalmatrik/article/view/1964%0Ahttps://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalmatrik/article/download/1964/1079>.

Menurut Hague dan Payton dimensi dalam literasi digital adalah sebagai berikut:³⁴

1. Functional skill beyond
2. Creativity
3. Collaboration
4. Communication
5. Ability to find and select information
6. Critical thinking and evaluation
7. Cultural social and understanding
8. E-safety

Dari dimensi tersebut dapat diketahui bahwa literasi digital adalah serangkaian kegiatan untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital, sehingga seseorang dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis dan kreatif, dapat berkolaborasi dengan orang lain, berkomunikasi secara efektif dan dapat mendapat keamanan dari kemajuan elektronik yang berkembang.

2.3.2 Indikator Literasi Digital

Indikator penerapan literasi digital menurut Hague dan Payton adalah sebagai berikut:³⁵

1. Kemampuan ICT (Information and Communication Technology)

³⁴ C and S. Payton Hague, "Digital Literacy Across The Curriculum," *Curriculum Leadership* (2011).

³⁵ Ibid.

2. Kemampuan berpikir kreatif dalam pemanfaatan dan perencanaan teknologi.
3. Kemampuan dalam berkolaborasi dalam ruang digital.
4. Mampu menjelaskan dan bernegosiasi ide gagasan dengan orang lain.
5. Kemampuan dalam berkomunikasi melalui media teknologi digital, artinya pengguna mampu menggunakan media digital dengan baik.
6. Kemampuan dalam mencari dan mengevaluasi informasi digital.
7. Kemampuan dalam berpartisipasi, menganalisis, berpikir kritis ketika berhadapan dengan informasi.
8. Sejalan dengan konteks kemampuan pemahaman budaya
9. Adanya jaminan keamanan ketika pengguna bereksplorasi, berkreasi dan berkolaborasi dengan digital.

Literasi tidak hanya membaca buku, akan tetapi lebih luas dari itu yaitu membaca melalui digital. Perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang pesat mengantarkan masyarakat era industri 4.0 menuju *society* 5.0 yang serba teknologi digital mengharuskan masyarakat lebih sadar akan pemahaman teknologi digital baik dari kalangan atas hingga menengah kebawah, lingkungan pekerjaan dan non pekerjaan, serta

kalangan usia muda hingga tua yang mempunyai kegiatan yang berkaitan dengan teknologi digital dan informasi.

2.4. Fitur Layanan

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), fitur adalah karakteristik khusus yang terdapat pada suatu alat teknologi (televisi, ponsel, radio dan lainnya) atau juga diartikan sebagai fungsi, kemampuan atau desain khusus dari suatu perangkat teknologi (perangkat keras atau perangkat lunak).³⁶ Menurut Kotler fitur layanan didefinisikan sebagai suatu sarana untuk membedakan satu produk dengan produk lainnya.³⁷ Menurut Tjiptono dan Chandra, fitur merupakan bagian produk yang dianggap penting oleh pengguna dan dijadikan sebagai dasar pengambilan keputusan.³⁸ Sedangkan pelayanan merupakan tindakan atau kinerja yang dapat ditawarkan dari suatu pihak ke pihak lain yang tidak berwujud dan tidak dapat mengakibatkan kepemilikan apapun.³⁹ Kegiatan pelayanan adalah kegiatan utama

³⁶ Hoetomo, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Yogyakarta: Mitra Pelajar, 2005).

³⁷ Philip Kotler, *Manajemen Pemasaran, Edisi 13 Jilid 1 & 2. Edisi Terjemahan Oleh Bob Sabran* (Jakarta: Erlangga, 2009).

³⁸ Tjiptono dan Chandra, *Service Quality & Customer Satisfaction*, 5th ed. (Yogyakarta: Andi, 2019).

³⁹ Kotler, *Manajemen Pemasaran, Edisi 13 Jilid 1 & 2. Edisi Terjemahan Oleh Bob Sabran*.

pada perusahaan bidang jasa baik yang bersifat komersial ataupun non komersial.

Dapat dipahami bahwa Fitur layanan merupakan salah satu sarana atau fasilitas pendukung dari suatu teknologi pembayaran. Fitur layanan merupakan sarana atau karakter khusus yang terdapat pada suatu produk teknologi yang dalam fokus penelitian ini terdapat pada layanan pembayaran digital melalui server. Fitur layanan adalah salah satu hal yang akan dipertimbangkan oleh penggunanya, seseorang akan menyelaraskan kebutuhannya dengan fitur layanan yang terdapat dari teknologi pembayaran tersebut. Sehingga seseorang cenderung memilih suatu produk dengan fungsi dan karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan.

2.4.1 Dimensi Fitur Layanan

Fitur layanan yang terdapat pada teknologi pembayaran mencakup konstruk:⁴⁰

- a. Layanan Informasi, suatu teknologi pembayaran harus menyediakan layanan informasi berkaitan dengan teknologi dan pembaharuan lainnya yang dapat dengan mudah diakses seluruh pengguna.

⁴⁰ Stella Oktaviana, “Pengaruh Literasi Keuangan, Fitur Layanan, Dan Kemudahan Terhadap Cashless Society” (Universitas Katolik Musi Charitas Palembang, 2022).

- b. Layanan Transaksi, suatu teknologi pembayaran dapat menjadi wadah berbagai transaksi sehingga pengguna merasakan nilai kebergunaan dan efisien dalam menggunakan teknologi tersebut.

2.4.2 Indikator Fitur Layanan

Indikator fitur layanan menurut Poon (2008) sebagai berikut:⁴¹

- a. Kemudahan akses informasi mengenai produk dan jasa, informasi terkait produk dan jasa teknologi pembayaran dapat dengan mudah untuk diakses.
- b. Keberagaman layanan informasi, teknologi pembayaran menyediakan berbagai layanan pembayaran untuk mempermudah transaksi pengguna.
- c. Keberagaman fitur, keberagaman fitur teknologi pembayaran dapat memnuhi kebutuhan transaksi pengguna.
- d. Inovasi produk, keberharuan layanan transaksi yang tersedia meningkatkan minat pengguna dalam menggunakan teknologi pembayaran tersebut.

⁴¹ W. C Poon, "Users' Adaption Of E-Banking Services," *Journal of Business & Industrial Marketing* 23 (2008).

2.5. Cashless Payment

Mishkin dan Strahan (1999) menyatakan bahwa kemajuan teknologi dapat meningkatkan efisiensi dalam sistem keuangan melalui rendahnya biaya transaksi dalam mengurangi asymmetric information.⁴² Kemajuan teknologi pembayaran dapat dikatakan berguna ketika seseorang dapat merasakan kegunaan dari penggunaan teknologi pembayaran dan dapat mempermudah beberapa kegiatan serta memiliki efisiensi waktu ketika digunakan.⁴³ Financial Technology menjadikan segala bentuk transaksi menjadi lebih efektif, efisien dan tanpa batas.

2.5.1 Pengertian *Cashless Payment*

Cashless payment atau pembayaran non tunai adalah sistem pembayaran dengan mengandalkan kemajuan teknologi.⁴⁴ Sistem pembayaran menurut Guitian adalah alat dan sarana yang dapat diterima dalam setiap melakukan pembayaran secara umum. Menurut Pohan, sistem pembayaran adalah suatu sistem yang melakukan kontrak, fasilitas pengoprasian dan mekanisme teknis yang digunakan untuk penyampaian, pengesahan dan penerimaan

⁴² dan Philip E. Strahan Mishkin, Frederic S, "What Will Do to Financial Structure," *National Bureau of Economic Research, Cambridge* (1999).

⁴³ Moh Asep Zakariya Ansori, "Efektivitas Pembayaran Non Tunai (Cashless) Pada Bump Pesantren Modern Ummul Quro Al-Islami," *Ad Diwan* 1, no. 1 (2021): 1–14.

⁴⁴ CIMB Niaga, "Mengenal 7 Alat Pembayaran Non Tunai Saat Ini."

instruksi pembayaran, serta pemenuhan kewajiban pembayaran yang dikumpulkan melalui pertukaran nilai antar perorangan, bank dan lembaga lainnya baik domestik maupun antar negara (*cross border*).

Sistem pembayaran menurut bank Indonesia adalah suatu sistem yang terdiri dari seperangkat aturan, lembaga dan mekanisme yang dilakukan dengan pengiriman uang untuk memenuhi kewajiban yang timbul dari kegiatan ekonomi.⁴⁵ Sistem pembayaran ini muncul bersamaan dengan adanya konsep uang sebagai pengubah atau perantara barang, jasa dan sebagai alat transaksi. Sistem pembayaran terbagi menjadi dua yaitu:

1. Tunai

Instrumen kas merupakan instrumen dengan metode pembayaran secara tunai. Alat pembayaran tunai yang dapat ditemui adalah uang tunai (uang kertas dan uang koin). Indonesia mengeluarkan uang tunai mata uang rupiah dalam bentuk uang kertas dan uang koin dalam berbagai denominasi.

2. Non Tunai

⁴⁵ Suparyanto dan Rosad (2015, “Peraturan Bank Indonesia Nomor 23/7/Pbi/2021 Tentang Penyelenggara Infrastruktur Sistem Pembayaran,” *Suparyanto dan Rosad (2015)* 5, no. 3 (2020): 248–253, https://www.bi.go.id/id/publikasi/peraturan/Documents/PBI_230721.pdf.

Sistem pembayaran secara non tunai merupakan pembayaran dengan metode tanpa uang fisik, yang dapat ditemui dalam bentuk kartu, cek, setoran wajib, tagihan debit langsung dan uang elektronik (berbasis kartu dan berbasis server).

2.5.2 Jenis Uang Elektronik

Kemajuan teknologi yang semakin pesat tidak memungkiri adanya perkembangan pola dan sistem pembayaran yang juga mengalami perubahan. Kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran menyebabkan pergeseran peran uang tunai (currency) sebagai alat pembayaran dan digantikan dengan uang digital atau pembayaran non tunai.

Uang elektronik dapat digunakan untuk berbagai macam jenis pembayaran (multi purpose), dengan kegunaannya sebagai instrumen pembayaran uang elektronik harus memenuhi kriteria sebagai berikut:⁴⁶

1. Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit
2. Nilai uang disimpan secara elektronik dalam satu media baik *server* atau *chip*

⁴⁶ Sifwatir Rif'ah, "FENOMENA CASHLESS SOCIETY DI ERA MILENIAL DALAM PERSPEKTIF ISLAM" 2 (2019): 1–14.

3. Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut
4. Nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana yang dimaksud oleh undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.

Adapun jenis-jenis uang elektronik yang dapat digunakan di Indonesia adalah :

1. E-money

E-money merupakan uang elektronik berbasis kartu (*chip based*) yang pada umumnya diterbitkan oleh lembaga perbankan. E-money pada umumnya digunakan pada *merchant offline*, misalnya dalam transaksi belanja di minimarket, trans Jakarta, KRL, pembayaran akses tol, parkir dan lainnya. Beragam jenis e-money yang sering dijumpai di pasaran diantaranya BNI Tapcash, BRIZZI, Jakcard, KMT (Kartu Multi Trip), Flazz BCA, Mandiri e-money dan lain sebagainya. Pengisian saldo e-money dapat dilakukan di ATM, mesin EDC, gerai ritel, channel top up dan kantor cabang lainnya yang bekerja sama dengan perusahaan terkait.

2. E-wallet

E-wallet merupakan platform dompet digital. E-wallet adalah uang elektronik yang berbasis server. Dalam penggunaannya, E-wallet membutuhkan aplikasi dan jaringan internet. E-wallet pada umumnya digunakan dalam transaksi online, misalnya membayar tagihan BPJS online, token listrik, tagihan tv berbayar, pembelian pulsa, transaksi belanja online, pembayaran ojek online, transportasi umum berbasis cashless dan sebagainya. E-wallet yang ada di pasaran saat ini diantaranya yaitu; Go-pay, Ovo, Shopee Pay, DOKU, Dana dan Link Aja. Pengisian saldo E-wallet sama dengan pengisian E-money yang dapat dengan mudah ditemui oleh masyarakat.

Jenis uang elektronik yang digunakan untuk pembayaran infak di masjid Baiturrahman Semarang adalah E-Wallet dengan metode *scan QRIS*. QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) adalah *barcode* pembayaran Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). *QR code* merupakan serangkaian kode yang memuat data atau informasi AI mengenai identitas pedagang/pengguna, nominal pembayaran dan mata uang yang dapat dibaca dengan alat tertentu dalam

rangka transaksi pembayaran. Pihak yang terlibat dalam penggunaan QR code diantaranya yaitu:⁴⁷

- a. Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP), merupakan kelompok badan penerbit, penyelenggara kliring, penyelenggara penyelesaian akhir, penyelenggara transfer dana, penyelenggara dompet elektronik, penyelenggara *switching* dan penyelenggara *payment gateway*.
- b. Lembaga Gerbang Pembayaran Nasional (GPN), merupakan bagian lembaga standar, lembaga *switching* dan lembaga *service*.
- c. Penyelenggara penjunjang, merupakan pihak yang melakukan kerjasama dengan *merchant* dompet digital.

2.5.3 Produk Uang Elektronik Menurut Fatwa Ulama

Perkembangan alat pembayaran non tunai atau uang digital berbasis kartu ataupun server mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Perkembangan infrastruktur alat pembayaran digital menjadikan masyarakat semakin mudah dalam memanfaatkan dan merasakan keunggulan dalam bertransaksi menggunakan *sistem cashless*. Uang elektronik merupakan alat pembayaran elektronik prabayar dengan kosep nilai uang tertentu

⁴⁷ “QR Code Indonesia Standard (QRIS),” in *Bank Indonesia*, n.d.

melekat padanya yang dapat diisi ulang dan dapat digunakan untuk bertransaksi pada *merchant* tertentu.

Hukum penggunaan uang elektronik yang dibolehkan adalah uang elektronik yang sesuai dengan dasar Fatwa Dewan Syariah Nasional No. 116/DSN-MUI/IX/2017 tentang uang elektronik syariah, adapun ketentuan uang elektronik yang sesuai dengan Fatwa adalah sebagai berikut:⁴⁸

- a. Diterbitkan atas dasar jumlah nominal uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit.
- b. Jumlah nominal uang disimpang secara elektronik dalam suatu media yang teregistrasi.
- c. Jumlah nominal uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana yang dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.
- d. Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.
- e. Jumlah uang elektronik merupakan jumlah nominal uang yang disimpang secara elektronik yang dapat

⁴⁸ DSN MUI, “Kumpulan Fatwa Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia.”, Fatwa No. 116 tahun 2017 Tentang Uang elektronik Syariah.

dipindahkan karena keperluan transaksi pembayaran dan transfer dana.

2.5.4 Dimensi Cashless Payment

Dimensi penggunaan *payment cashless* berupa analisis digital payment yang berupa *social influece* yang menghasilkan analisis perilaku penggunaan *payment cashless*.

2.5.5 Indikator Cashless Payment

Dalam penelitian ini, indikator yang digunakan untuk mengukur variabel *payment cashless* adalah:

- a. Mudahnya penggunaan
- b. Kegunaan yang dirasakan
- c. Kredibilitas
- d. Pengaruh sosial
- e. Niat perilaku menggunakan

2.6. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti /Judul	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Bramastio Wahyudi dan Merlyana Dwindi Yanthi (2021) Penerimaan Teori Sikap Penerimaan	Kuantitatif	Hasil penelitian ini menyatakan bahwa menyatakan bahwa kompabilitas

	Terhadap Penggunaan Mobile Payment Dengan Kompabilitas Sebagai Variabel Eksternal.		yang diukur melalui gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap sikap penerimaan pengguna <i>mobile payment</i> .
2.	Nur Jamaludin dan Aprilia Dewi Soleha (2022) Peran Model Penerimaan Teknologi, Literasi Digital Dan Promosi Sosial Media Dalam Meningkatkan Kesadaran Dalam Membayar Zakat Secara Online.	Kuantitatif	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat literasi digital berpengaruh terhadap sikap penerimaan pembayaran zakat secara online.
3.	Niken Widowati dan Moch Khusaeni (2022) Adopsi Pembayaran Digital QRIS Berdasarkan Sikap Penerimaan	Kuantitatif	Hasil penelitian menyatakan bahwa ketersediaan fitur pembayaran dan kemudahan fitur layanan mempengaruhi tingkat penerimaan seseorang sehingga seseorang

			berminat dalam melakukan pembayaran melalui QRIS.
4.	Rina Ridarana Sari, Zulfatun Ruscitasari, Suhada (2022) Pengaruh Literasi Keuangan dan Gaya Hidup Terhadap <i>Cashless Transaction Behavior</i> . ⁴⁹	Kuantitatif Kuesioner	Hasil penelitian menyatakan bahwa variabel literasi keuangan dan gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>cashless transaction behavior</i> .
5.	Muh Rahmat Zain (2023) Pengaruh Nilai Harga, Daya Tarik Promosi, Gaya Hidup Terhadap Penggunaan Financial Technology Mobile Payment Ovo Di Kota Makassar. ⁵⁰	Kuantitatif Kuesioner	Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya hidup berpengaruh terhadap penggunaan financial teknologi <i>OVO mobile paymet</i> .
6.	Sri Handila Mirwan (2023)	Kuantitatif Kuesioner	Hasil penelitian menunjukkan

⁴⁹ Ridarana Sari et al., "Pengaruh Literasi Keuangan Dan Gaya Hidup Terhadap Cashless Transaction Behavior."

⁵⁰ MUH RAHMAT ZAIN, "PENGARUH NILAI HARGA, DAYA TARIK PROMOSI, GAYA HIDUP TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN FINANCIAL TECHNOLOGY MOBILE PAYMENT OVO DI KOTA MAKASSAR" (Universitas Hasanuddin, 2023).

	Analisis Perilaku Masyarakat di Era Cashless Terhadap Sistem Pembayaran Berbasis Non Tunai di Kota Makassar. ⁵¹		bahwa dari faktor-faktor (kemudahan, kepercayaan, gaya hidup, resiko dan biaya) yang dianggap mempengaruhi masyarakat dalam melakukan transaksi non tunai, variabel gaya hidup, resiko dan biaya tidak berpengaruh signifikan terhadap penggunaan metode transaksi non tunai di Kota Makassar.
7.	Selvi Rahmi, Moh Mukhsin dan Muhammad Fakhrudin (2023) Pengaruh Religiusitas, Prinsip Konsumsi dan Gaya Hidup Islami Terhadap Pembelian Menggunakan	Kuantitatif Kuesioner	Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya hidup islami tidak berpengaruh terhadap pembelian menggunakan <i>Shopee Paylater</i> .

⁵¹ Mirwan, "ANALISIS PERILAKU MASYARAKAT DI ERA CASHLESS TERHADAP SISTEM PEMBAYARAN BERBASIS NON TUNAI DI KOTA MAKASSAR."

	<i>Shopee Paylater</i> dalam Perspektif Ekonomi Islam. ⁵²		
8.	Miracle Tessonika Grenda Aruperes (2023) Pengaruh Sistem Pembayaran Non Tunai Terhadap Profitabilitas Yang Di Moderasi Oleh Literasi Digital. ⁵³	Kuantitatif Kuesioner	Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital memoderasi sistem pembayaran non tunai dalam mempengaruhi profitabilitas UMKM. Artinya dalam penggunaan sistem <i>cashless</i> , pengguna harus melek digital atau mempunyai literasi digital untuk lebih mudah menggunakan layanan <i>digital payment</i> .
9.	Ignasia Tiffani (2023)	Kuantitatif Kuesioner	Hasil penelitian menunjukkan

⁵² Moh Selvi Rahmani, Moh Mukhsin and Fakhrudin, “Pengaruh Religiositas, Prinsip Konsumsi, Dan Gaya Hidup Islami Terhadap Pembelian Menggunakan Shopee Paylater Dalam Perspektif Ekonomi Islam,” *Jurnal Ekonomika dan Bisnis Islam* 6, no. 1 (2023): 32–43, <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jei>.

⁵³ Miracle Tessonika Grenda Aruperes, “Pengaruh Sistem Pembayaran Non Tunai Terhadap Profitabilitas UMKM Yang Di Moderasi Oleh Literasi Digital” (Universitas Kristen Satya Wacana, 2023).

	Pengaruh Literasi Keuangan dan Literasi Digital Terhadap Preferensi Bank Digital. ⁵⁴		bahwa tingkat literasi keuangan dan literasi digital berpengaruh terhadap preferensi penggunaan produk bank digital.
10.	Rizka Elisa Rahmawati dan M. Ruslianor Maika (2021) Penerapan Model UTAUT Terkait Akseptasi Mahasiswa Terhadap <i>Cashless Payment</i> di Masa Pandemi Covid-19. ⁵⁵	Kualitatif Fenomenologi	Hasil penelitian menyatakan bahwa tingkat literasi mahasiswa terhadap <i>Cashless Payment</i> cukup rendah, akan tetapi akseptansi mahasiswa dalam penggunaan <i>Cashless Payment</i> cukup tinggi dengan prosentasi 85%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat literasi tidak berpengaruh terhadap

⁵⁴ Tiffani, “Pengaruh Literasi Keuangan Dan Literasi Digital Terhadap Preferensi Bank Digital.”

⁵⁵ Rizka Elisa Rahmawati and M Ruslianor Maika, “Penerapan Model UTAUT Terkait Akseptasi Mahasiswa Terhadap *Cashless Payment* Di Masa Pandemi COVID-19,” *Jurnal Ekonomi Modernisasi* 17, no. 1 (2021): 1–14.

			penerimaan kemajuan teknologi dalam bidang keuangan yaitu pembayaran secara non tunai melalui elektronik.
11.	Muhammad Rafli Ferdiansyah dan Dhani Icsanuddin Nur (2022) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengguna <i>E-Wallet</i> DANA Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis UPN Veteran Jawa Timur. ⁵⁶	Kuantitatif Kuesioner	Hasil penelitian menyatakan bahwa dari beberapa variabel yang digunakan (literasi, kemudahan, keamanan dan fitur layanan) hanya variabel tingkat literasi pengguna yang tidak berpengaruh terhadap penggunaan <i>e-wallet</i> .
12.	Ika Aisyah, Raden Agrosamdyo dan Ely Mansur (2023) Persepsi Nasabah Pada Fitur Layanan Top-Up	Kualitatif Wawancara	Hasil penelitian menunjukkan bahwa fitur layanan pada BSI mobile sudah baik dengan ditambahkan fitur pengingat untu

⁵⁶ Muhammad Rafli Ferdiansyah1, “Management Studies AndFaktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan E-Wallet DANA Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis UPN ‘Veteran’ Jawa Timur.”

	E-Wallet BSI Mobile Di Bank Syariah Indonesia Kantor Cabang Pembantu Kuta. ⁵⁷		berinfak atau bersedekah setelah nasabah selesai melakukan transaksi top up. Ketersediaan fitur yang mudah dipahami dapat meningkatkan ketertarikan nasabah dalam menggunakan BSI mobile dalam bertransaksi khususnya untuk melakukan top up e-wallet.
13.	Faren Nisa Yessy (2023) Pengaruh Fitur Layanan, Keamanan Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Transaksi Mahasiswa Menggunakan E-Wallet Aplikasi Dana. ⁵⁸	Kuantitatif Kuesioner	Hasil penelitian menunjukkan bahwa fitur layanan, keamanan dan kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap transaksi mahasiswa

⁵⁷ Ika Aisyah et al., “Persepsi Nasabah Pada Fitur Layanan Top Up E-Wallet BSI Mobile Di Bank Syariah Indonesia Kantor Cabang Pembantu Kuta” 3, no. 1 (2023): 1–13.

⁵⁸ Yessy, “PENGARUH FITUR LAYANAN, KEAMANAN DAN KEMUDAHAN PENGGUNAAN E-WALLET TERHADAP TRANSAKSI

			menggunakan e-wallet Dana.
14.	Stella Oktaviana (2022) Pengaruh Literasi Keuangan, Fitur Layanan Dan Kemudahan Terhadap <i>Cashless Society</i> . ⁵⁹	Kuantitatif Kuesioner	Hasil Penelitian menunjukkan bahwa literasi keuangan dan kemudahap berpengaruh terhadap <i>cashless society</i> , sedangkan fitur layanan tidak berpengaruh terhadap <i>cashless society</i> .
15.	Juliantina Diva (2023) Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Efektivitas dan Fitur Layanan Terhadap Penggunaan Fintech ShopeePAY Pada Generasi Z. ⁶⁰	Kuantitatif Kuesioner	Hasil Penelitian menunjukkan bahwa fitur layanan tidak berpengaruh terhadap penggunaan <i>shopeepay</i> oleh Gen Z dalam melakukan transaksi.
16.	Aries Andrianto (2020)	Kuantitatif Kuesioner	Hasil penelitian menunjukkan

MAHASISWA MENGGUNAKAN E-WALLET APLIKASI DANA (Studi Pada Mahasiswa UIN RIL Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam).”

⁵⁹ Oktaviana, “Pengaruh Literasi Keuangan, Fitur Layanan, Dan Kemudahan Terhadap Cashless Society.”

⁶⁰ Juliantina, “Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas, Dan Fitur Layanan Terhadap Penggunaan Financial Technology (Fintech) ShopeePAY Pada Generasi Z.”

	Faktor Yang Mempengaruhi <i>Behavior Intention</i> Penggunaan Aplikasi Dompot Digital Menggunakan Model UTAUT 2. ⁶¹		bahwa dari beberapa variabel UTAUT 2 hanya variabel <i>price value</i> yang berpengaruh terhadap <i>behavior intention</i> penggunaan aplikasi dompot digital.
17.	Muhammad Taufik Hidayat, Qurrotul Aini dan Elvi Fetrina (2020) Penerimaan Pengguna <i>E-Wallet</i> Menggunakan UTAUT 2. ⁶²	Kuantitatif Kuesioner	Hasil penelitian menunjukkan bahwa tiga variabel UTAUT 2 yaitu <i>performance expectancy</i> , <i>hedonic motivation</i> dan <i>price value</i> tidak berpengaruh terhadap penerimaan penggunaan <i>e-wallet</i> .
18.	Zhongda Wu dan Yunxin Liu (2022)	Kuantitatif Kuesioner	Hasil penelitian menunjukkan bahwa model UTAUT 2 kurang

⁶¹ Andrianto, "Faktor Yang Mempengaruhi Behavior Intention Untuk Penggunaan Aplikasi Dompot Digital Menggunakan Model Utaut2."

⁶² Hidayat, Aini, and Fetrina, "Penerimaan Pengguna E-Wallet Menggunakan UTAUT 2 (Studi Kasus) (User Acceptance of E-Wallet Using UTAUT 2-A Case Study)."

	<p>Exploring Country Differences in The Adaption of Mobile Payment Service: The Surprising Robustness of The UTAUT 2 Model.⁶³</p>	<p>prediktif di negara dengan penggunaan layanan pembayaran digital yang tinggi (Tiongkok). Variabel UTAUT 2 yang mempengaruhi penggunaan pembayaran digital hanya <i>social influence</i> yang diukur dari gaya hidup keseharian masyarakat tiongko. Hal ini dikarenakan tingkat penggunaan pembayaran digital yang tinggi akan mengakibatkan orang-orang terdorong untuk turut mengadopsi perubahan arah pembayaran digital tersebut.</p>
--	--	---

⁶³ Yunxin Liu Zhongda Wu, “Exploring Country Differences in the Adoption of Mobile Payment Service: The Surprising Robustness of the UTAUT2 Model,” *International Journal of Bank Marketing* (2022).

19.	Ayu Winda Rizky (2022) Minat Berdonasi Mahasiswa UII Melalui <i>Mobile Payment</i> Pada LAZIS UNISIA Menggunakan Model UTAUT 2. ⁶⁴	Kuantitatif Kuesioner	Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel <i>social influence</i> dan <i>price value</i> berpengaruh terhadap minat berdonasi menggunakan <i>mobile payment</i> , sedangkan <i>performance expectancy</i> , <i>effort expectancy</i> , <i>facilitating condition</i> , <i>hedonic motivation</i> , <i>habit</i> , <i>perceived security</i> dan <i>brand awareness</i> tidak berpengaruh terhadap minat berdonasi menggunakan <i>mobile payment</i> .
-----	--	--------------------------	---

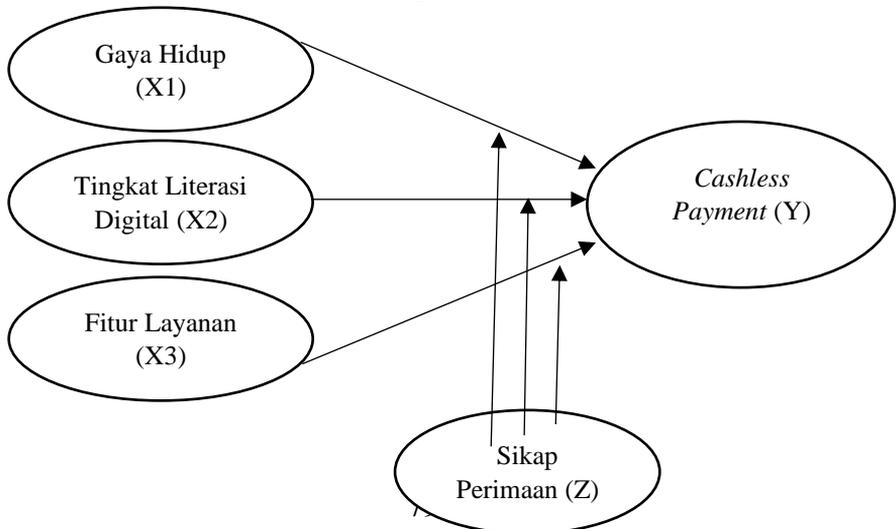
2.7. Kerangka Penelitian

Pada penelitian yang bertujuan untuk mengungkapkan hubungan dan pengaruh dari variabel independen dan dependen,

⁶⁴ Ayu Winda Rizky, “MINAT BERDONASI MAHASISWA UII MELALUI MOBILE PAYMENT PADA LAZIS UNISIA MENGGUNAKAN MODEL UTAUT 2” (Universitas Islam Indonesia, 2022).

untuk menganalisis keputusan jamaah di masjid Baiturrahman Semarang dalam membayar infaknya melalui QRIS. Penulis menyajikan bentuk kerangka pemikiran dengan gambar berikut:

Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran
Kerangka Berfikir



Dari gambar diatas dapat diketahui kerangka teoritik yang digunakan terdiri dari variabel independen yaitu; Gaya Hidup sebagai X1, Tingkat Literasi Digital sebagai X2 dan Fitur Layanan sebagai X3. Sedangkan untuk variabel dependen yaitu Penggunaan Metode Cashless (QRIS) (Y) dan untuk variabel moderating berjumlah satu yaitu Sikap Penerimaan (Z). Dari kerangka berpikir di atas dapat dipahami bahwa kerangka pemikiran penelitian dalam penelitian ini yaitu gaya hidup, tingkat literasi dan fitur layanan berpengaruh langsung terhadap penggunaan cashless payment berupa QRIS untuk pembayaran infak dan gaya hidup, tingkat literasi dan fitur layanan berpengaruh terhadap penggunaan cashless payment berupa QRIS untuk pembayaran infak dimoderasi dengan sikap penerimaan teknologi.

2.8. Hipotesis

Hipotesis merupakan sebuah dugaan yang bersifat sementara yang berhubungan dengan sebab akibat dari suatu rumusan masalah ataupun pertanyaan dalam penelitian. Hipotesis membutuhkan pngujian keabsahan dalam perolehan data yang masih bersifat sementara.⁶⁵

⁶⁵ Sumadi, *Metode Penelitian* (Jakarta: PT Rata Grafindo Persada, 2000).

Untuk mempelajari tingkat penerimaan *munfiq* terhadap perubahan atau kemajuan teknologi dalam kegiatan sehari-hari digunakanlah teori UTAUT 2 (*Unified Theory of Acceptance And Use of Technology 2*). UTAUT 2 merupakan teori untuk mengukur tingkat penerimaan *munfiq* terhadap perkembangan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa kesiapan *munfiq* untuk turut serta dalam perubahan gaya hidup *cashless society* perlu ditinjau sejauh mana kesiapan yang mereka miliki. Kesiapan *masyarakat* dapat dikonsepsikan melalui gaya hidup, literasi digital, kepercayaan dan kenyamanan dari fitur layanan yang di dapatkan. Berdasarkan rumusan masalah dan tinjauan pustaka, maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Penggunaan Cashless Payment Dalam Berinfak di Masjid Baiturrahman Semarang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang pesat mengantarkan masyarakat era industri 4.0 menuju *society 5.0* yang serba teknologi digital akan menggeser peran uang tunai dalam kegiatan bertransaksi. Kemajuan teknologi yang pesat mengakibatkan terjadinya perubahan dalam beberapa aspek kehidupan. Kemajuan teknologi dalam kegiatan ekonomi yang paling menonjol adalah maraknya penggunaan metode pembayaran berbasis digital. Hal demikian menjadikan masyarakat cenderung

mengadopsi kebiasaan *cashless* sebagai gaya hidup.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh:

- a. Rina Ridarana Sari, Zulfatun Ruscitasari, Suhada (2022) dengan judul “Pengaruh Literasi Keuangan dan Gaya Hidup Terhadap Cashless Transaction Behavior” menyatakan bahwa gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap cashless transaction behavior.⁶⁶
- b. Muh Rahmat Zain (2023) dengan judul “Pengaruh Nilai Harga, Daya Tarik Promosi, Gaya Hidup Terhadap Penggunaan Financial Technology Mobile Payment Ovo Di Kota Makassar” menyatakan bahwa gaya hidup berpengaruh terhadap penggunaan financial teknologi *OVO mobile paymet*.⁶⁷

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah disebutkan di atas, maka terbentuklah hipotesis:

H1: Gaya Hidup Berpengaruh Terhadap Penggunaan Cashless Payment Dalam Berinfak di Masjid Baiturrahman Semarang

2. Pengaruh Tingkat Literasi Digital Terhadap Penggunaan Cashless Payment Dalam Berinfak

⁶⁶ Ridarana Sari et al., “Pengaruh Literasi Keuangan Dan Gaya Hidup Terhadap Cashless Transaction Behavior.”

⁶⁷ ZAIN, “PENGARUH NILAI HARGA, DAYA TARIK PROMOSI, GAYA HIDUP TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN FINANCIAL TECHNOLOGY MOBILE PAYMENT OVO DI KOTA MAKASSAR.”

Metode *cashless payment* yang berbasis pada sitem elektronik, mengharuskan pengguna untuk memiliki pemahaman yang cukup mengenai teknologi dan penggunaannya. Literasi digital dalam kajian *cashless payment* merupakan tingkat pemahaman pengguna mengenai penggunaan perangkat elektronik. Dengan adanya kemudahan mempelajari teknologi pembayaran dapat meningkatkan minat dalam pemakaian, kecenderungan pemakaian yang tinggi akan mengakibatkan *munfiq* dengan mudah dan terbiasa menggunakan aplikasi *payment cashless*. Menurut penelitian yang dilakukan oleh:

- a. Miracle Tessonika Grenda Aruperes (2023) yang berjudul “Pengaruh Sistem Pembayaran Non Tunai Terhadap Profitabilitas Yang Di Moderasi Oleh Literasi Digital” menyatakan bahwa dalam penggunaan sistem *cashless*, pengguna harus melek digital atau mempunyai literasi digital untuk lebih mudah menggunakan layanan *digital payment*.⁶⁸
- b. Ignasia Tiffani (2023) dengan judul “Pengaruh Literasi Keuangan dan Literasi Digital Terhadap Preferensi Bank Digital” menunjukkan bahwa tingkat literasi keuangan dan

⁶⁸ Aruperes, “Pengaruh Sistem Pembayaran Non Tunai Terhadap Profitabilitas UMKM Yang Di Moderasi Oleh Literasi Digital.”

literasi digital berpengaruh terhadap preferensi penggunaan produk bank digital.⁶⁹

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah disebutkan di atas, maka terbentuklah hipotesis:

H2: Tingkat Literasi Digital Berpengaruh Terhadap Penggunaan Cashless Payment Dalam Berinfak di Masjid Baiturrahman Semarang

3. Pengaruh Fitur Layanan Terhadap Penggunaan Cashless Payment Dalam Berinfak

Keputusan penggunaan metode pembayaran melalui digital akan cenderung digunakan apabila pengguna merasakan akan kepuasan dari sisi mutu produk atau layanan fitur yang diberikan. Menurut Moenir pelayanan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau suatu kelompok orang yang berlandaskan pada pelayanan untuk memenuhi kepuasan seseorang.⁷⁰ Menurut Kotler fitur layanan didefinisikan sebagai suatu sarana untuk membedakan satu produk dengan produk lainnya.⁷¹ Kemudahan berinfak yang terintegrasi dengan aplikasi *smartphone* dapat mendorong minat pengguna untuk

⁶⁹ Tiffani, “Pengaruh Literasi Keuangan Dan Literasi Digital Terhadap Preferensi Bank Digital.”

⁷⁰ Moenir, *Manajemen Pelayanan Umum Di Indonesia* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006).

⁷¹ Kotler, *Manajemen Pemasaran, Edisi 13 Jilid 1 & 2. Edisi Terjemahan Oleh Bob Sabran.*

membayarkan infak melalui system non tunai. Menurut penelitian yang dilakukan oleh:

- a. Ika Aisyah, Raden Agrosamdhyo dan Ely Mansur (2023) dengan judul “ Persepsi Nasabah Pada Fitur Layanan Top-Up E-Wallet BSI Mobile Di Bank Syariah Indonesia Kantor Cabang Pembantu Kuta” menyatakan bahwa ketersediaan fitur yang mudah dipahami dapat meningkat ketertarikan nasabah dalam menggunakan BSI mobile dalam bertransaksi khususnya untuk melakukan top up e-wallet.⁷²
- b. Faren Nisa Yessy (2023) yang berjudul “Pengaruh Fitur Layanan, Keamanan Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Transaksi Mahasiswa Menggunakan E-Wallet Aplikasi Dana” menunjukkan bahwa fitur layanan, keamanan dan kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap transaksi mahasiswa menggunakan e-wallet Dana.⁷³

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah disebutkan di atas, maka terbentuklah hipotesis:

⁷² Aisyah et al., “Persepsi Nasabah Pada Fitur Layanan Top Up E-Wallet BSI Mobile Di Bank Syariah Indonesia Kantor Cabang Pembantu Kuta.”

⁷³ Yessy, “PENGARUH FITUR LAYANAN, KEAMANAN DAN KEMUDAHAN PENGGUNAAN E-WALLET TERHADAP TRANSAKSI MAHASISWA MENGGUNAKAN E-WALLET APLIKASI DANA (Studi Pada Mahasiswa UIN RIL Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam).”

**H3: Fitur Layanan Berpengaruh Terhadap Penggunaan
Cashless Payment QRIS Dalam Berinfak di Masjid
Baiturrahman Semarang**

**4. Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Penggunaan Cashless
Payment Dalam Berinfak Di Moderasi Sikap Penerimaan**

Kemajuan teknologi yang semakin pesat memaksa seseorang untuk bisa mengikuti arah kemajuan dalam kehidupan sehari-hari. Gaya hidup yang mengikuti arah perkembangan teknologi mendorong seseorang dalam menerima kemajuan teknologi khususnya dalam hal bertransaksi. Penerapan gaya hidup *cashless* atau *cashless society* akan membentuk keputusan dalam bertransaksi, artinya dengan adanya gaya hidup *cashless* seseorang dapat menerima perubahan arah pembayaran dari tunai menjadi non tunai.

Berdasarkan teori UTAUT 2 melalui dimensi use behavior, social influence dan facilitating conditions dapat menilai sejauh mana faktor sosial dan fasilitas kondisi pengguna dapat menjadikan gaya hidup sebagai penentu keberhasilan fenomena cashless. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rizka Elisa Rahmawati dan M. Ruslianor Maika (2021) menyatakan bahwa model pengukuran UTAUT use behavior, facilitating condition dan lainnya dapat mendorong

aseptansi para pengguna dalam menggunakan pembayaran berbasis *cashless*.⁷⁴

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah disebutkan di atas, maka terbentuklah hipotesis:

H4: Gaya Hidup Berpengaruh Terhadap Penggunaan Cashless Payment Dalam Berinfak Di Moderasi Sikap Penerimaan

5. Pengaruh Tingkat Literasi Digital Terhadap Penggunaan Cashless Payment Dalam Berinfak Di Moderasi Sikap Penerimaan

Literasi digital merupakan kesadaran, sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan piranti digital dengan tepat untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengevaluasi dan menggunakan sumber daya digital dengan baik. Berdasarkan teori UTAUT 2 melalui dimensi Effort Expectancy dan Behavioral Intention, suatu teknologi dapat dengan mudah diterima dimasyarakat apabila teknologi tersebut dapat dengan mudah untuk dipelajari, dipahami dan dioperasikan.

⁷⁴ Rahmawati and Maika, “Penerapan Model UTAUT Terkait Akseptasi Mahasiswa Terhadap Cashless Payment Di Masa Pandemi COVID-19.”

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Taufik Hidayat, Qurrotul Aini dan Elvi Fetrina (2020) menyatakan bahwa penggunaan dimensi Effort Expectancy dapat mempengaruhi penerimaan seseorang dalam menggunakan *payment cashless*.⁷⁵

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah disebutkan di atas, maka terbentuklah hipotesis:

H5: Tingat Literasi Digital Terhadap Penggunaan Cashless Payment Dalam Berinfak Di Moderasi Sikap Penerimaan

6. Pengaruh Fitur Layanan Terhadap Penggunaan Cashless Payment Dalam Berinfak Di Moderasi Sikap Penerimaan

Fitur layanan suatu aplikasi pembayaran merupakan jalur seseorang dalam melakukan transaksi pembayaran. Jika suatu *merchant* menyediakan fitur layanan yang sesuai dengan kebutuhan konsumen, maka konsumen dapat menerima penggunaan layanan tersebut. Artinya fitur layanan dapat menciptakan minat seseorang dalam menggunakan pembayaran secara non tunai.

Berdasarkan Teori UTAUT 2 melalui variabel Performance Expectancy, Effort Expectancy dan facilitating conditions suatu teknologi akan digunakan jika memiliki fitur

⁷⁵ Hidayat, Aini, and Fetrina, "Penerimaan Pengguna E-Wallet Menggunakan UTAUT 2 (Studi Kasus) (User Acceptance of E-Wallet Using UTAUT 2-A Case Study)."

layanan yang sesuai dengan kebutuhan dan meningkatkan kinerja pengguna. Dimana fitur layanan diyakini sebagai salah satu hal yang akan dipertimbangkan oleh penggunanya dengan menyelaraskan kebutuhannya dengan fitur layanan yang terdapat dari teknologi pembayaran tersebut.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Taufik Hidayat, Qurrotul Aini dan Elvi Fetrina (2020) menyatakan bahwa penggunaan dimensi *facilitating conditions* yang menggambarkan ketersediaan fitur pembayaran dapat mempengaruhi minat seseorang dalam melakukan pembayaran melalui QRIS.⁷⁶

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah disebutkan di atas, maka terbentuklah hipotesis:

H5: Fitur Layanan Berpengaruh Terhadap Penggunaan Cashless Payment Dalam Berinfak Di Moderasi Sikap Penerimaan

⁷⁶ Ibid.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Sumber Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif kausal metode survei. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memiliki kriteria diantaranya yaitu bersifat sistematis, terencana, terstruktur dan rinci.⁷⁷ Penelitian kuantitatif bersifat objektif

⁷⁷ Puguh Suharso, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2009).

terhadap objek penelitian dan terkonsep.⁷⁸ Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menyajikan data dengan wujud angka, mulai dari pengumpulan data hingga penemuan hasil penelitian. Jenis penelitian ini adalah *explanatory research* yang merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan kedudukan setiap variabel yang diteliti dan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih.⁷⁹ Dengan demikian, pemakaian jenis penelitian ini ditujukan untuk dapat menguji hipotesis sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh variabel independen yang berupa gaya hidup, tingkat literasi digital dan fitur layanan terhadap *Cashless Payment* pembayaran infak di masjid Baiturrahman.

3.1.2 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder.

3.1.2.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan sumber data yang diambil langsung dari sumber penelitian.⁸⁰ Dalam penelitian metode survey, penelitian ini

⁷⁸ Suryani Hendryadi, *Metode Riset Kuantitatif Teori Dan Aplikasi Pada Penelitian Bidang Manajemen Dan Ekonomi Islam*, ed. Prenadamedia Group (Jakarta, 2016).

⁷⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2009).

⁸⁰ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2010).

menggunakan pengambilan data dengan menggunakan kuesioner. Data primer yang digunakan adalah data hasil pengisian kuesioner oleh jamaah masjid Baiturrahman dan wawancara langsung kepada para pengelola masjid Baiturrahman.

3.1.2.2 Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan data yang diperoleh dari sumber yang sudah ada. Pada penelitian ini sumber data sekunder diperoleh dari pengelola masjid Baiturrahman, mengenai data keuangan penerimaan infak dan biografi masjid Baiturrahman serta sumber data lainnya yang diperoleh yang berkaitan dengan fokus penelitian.

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di masjid Baiturrahman Jl. Pandanaran No. 97, Pekunden, Kecamatan Semarang Tengah, Semarang, Jawa Tengah. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dimulai dari bulan Juli-November 2023.

3.3. Populasi dan sampel

3.3.1 Populasi

Populasi menurut Sekaran dan Roger merupakan proses penalaran secara generalisasi dengan subjek atau obek penelitian memiliki kriteria atau karakter khusus,

kemudian dari objek dan subjek tersebut dipelajari untuk mendapatkan kesimpulan.⁸¹ Populasi adalah keseluruhan kelompok orang, kejadian atau minat yang akan diteliti. Sugiyono mendefinisikan populasi sebagai bidang yang digeneralisasikan mencakup objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk diteliti dan disimpulkan.⁸²

Dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa populasi merupakan sekelompok orang, fenomena atau benda yang mempunyai ciri tertentu dan dijadikan objek dalam penelitian. Pada penelitian ini populasi yang digunakan adalah jamaah masjid Baiturrahman Semarang.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi dalam penelitian.⁸³ Pada suatu penelitian, jika jumlah populasinya besar dan belum diketahui secara keseluruhan atau hanya bisa diperkirakan, maka metode pengambilan sampel menggunakan metode *non probability* sampelng yaitu pemilihan sampel dengan setiap anggota tidak memiliki kesempatan yang sama untuk

⁸¹ Roger Sekaran, Uma dan Bougie, *Metode Penelitian Untuk Bisnis: Pendekatan Pengembangan-Keahlian*, 6th ed. (Jakarta: Salemba Empat, 2017).

⁸² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2013).

⁸³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

menjadi sampel.⁸⁴ Dalam penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah teknik *accidental* yang merupakan teknik penentuan sampel dengan berdasarkan siapa saja munfiq yang ditemui peneliti dan sesuai dijadikan sumber data.⁸⁵

Penentuan jumlah sampel pada penelitian ini menggunakan rumus *Slovin* yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} = \frac{504}{1 + 504 (10\%)^2} = 83,4$$

n = Jumlah Sampel

N= Jumlah Populasi

1 = Angka Konstanta

e = Kesalahan maksimum adalah 10%

Berdasarkan perhitungan rumus slovin diatas peneliti menetapkan sampel dalam penelitian sebanyak 83 yang akan dibulatkan menjadi 100 responden yang dianggap dapat mewakili populasi jamaah masjid Baiturrahman Semarang dan memudahkan perhitungan.

3.4. Pengumpulan Data

Dalam penelitian, data merupakan hal pokok yang bersifat penting dan bertujuan untuk memecahkan suatu permasalahan

⁸⁴ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*.

⁸⁵ Ibid.

yang sedang diteliti. Pengumpulan data dalam penelitian ini berasal dari:

3.4.1 Data Primer

3.4.1.1. Angket (Kuesioner)

Angket adalah suatu daftar yang berisikan serangkaian daftar pertanyaan yang ditujukan untuk responden mengenai suatu masalah yang berkaitan dengan penelitian.⁸⁶ Angket merupakan metode pengumpulan yang bersifat efisien jika ukuran variabel yang diketahui dengan pasti dan dapat mewakili penilaian responden.

Pengukuran angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pengukuran skala likert. Skala likert dapat menjadi ukuran pendapat dan sikap responden mengenai suatu kejadian. Skala likert yang akan digunakan dalam penelitian ini berskala 1-4, berikut merupakan tabel skala likert yang akan digunakan:

Tabel 3.3
Skala Likert

Simbol	Alternatif Jawaban	Nilai
SS	Sangat Setuju	4

⁸⁶ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011).

S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

3.4.1.2. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi baik secara bertemu langsung atau komunikasi melalui perangkat digital dengan mengajukan serangkain pertanyaan yang berkaitan dengan objek penelitian kepada informan.

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dan penjelasan yang lengkap, jelas dan rinci. Wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersifat informal dengan bertemu langsung dengan pengelola masjid Baiturrahman Semarang.

3.4.1.3. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang sudah ada sebelumnya. Pengumpulan data sekunder dalam penelitian ini bersal dari laman web pendukung data tambahan yang diperlukan, misalnya mengenai jumlah munfiq dan data lain yang berhubungan dengan objek penelitian.

3.5. Variabel Penelitian

Berdasarkan pengertian dan fungsi penelitian kuantitatif, variabel terdiri atas variabel bebas, variabel terikat, variabel

intervening, variabel moderating dan variabel kontrol.⁸⁷ pada penelitian variabel yang digunakan adalah:

1. Variabel bebas, dimana variabel bebas atau juga disebut variabel *independen* merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan pada variabel terikat.⁸⁸ Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu: Gaya Hidup (X1), Tingkat Literasi Digital (X2) dan Fitur Layanan (X3).
2. Variabel terikat, variabel terikat disebut juga sebagai variabel *dependen*. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas.⁸⁹ Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu *Cashless Payment* (Y).
3. Variabel *moderating* adalah variabel yang mempengaruhi hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.⁹⁰ Sehingga variabel *moderating* dapat memperkuat dan memperlemah hubungan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Variabel moderating dalam penelitian ini adalah Sikap Penerimaan (Z).

Tabel 3.3

Variabel, Definisi, Dimensi dan Indikator Penelitian

⁸⁷ Mari Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan* (Jakarta: Prenada Media, 2017).

⁸⁸ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*.

⁸⁹ Ibid.

⁹⁰ Ibid.

No.	Variabel	Definisi	Dimensi	Indikator
1.	Gaya Hidup (X1)	Kotler dan Keller mendefinisikan gaya hidup sebagai pola hidup seseorang yang terungkap pada aktivitas, minat dan opini seseorang. ⁹¹	<ul style="list-style-type: none"> a. Bagaimana seseorang menghabiskan waktunya. b. Minat seseorang c. Pandangan terhadap suatu objek d. Karakter dasar dari tahapan kehidupan yang telah dilalui 	<ul style="list-style-type: none"> a. Kegiatan b. Minat c. Opini
2.	Tingkat Literasi Digital (X2)	Menurut Paul Gilster dikutip oleh Rosyihan (2022) literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan Informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir, dan	<ul style="list-style-type: none"> a. Functional skill beyond b. Creativity c. Collaboration d. Communication e. Ability to find and select information f. Critical thinking and evaluation g. Cultural social and understandin h. E-safety 	<ul style="list-style-type: none"> a. Kemajuan Teknologi b. Brainware skill c. Digital collaboration d. Communication Ability e. E-safety

⁹¹ Kotler, *Manajemen Pemasaran. Penerjemah: Benyamin Molan.*

		kehidupan sehari-hari. ⁹²		
3.	Fitur Layanan (X3)	Menurut Kotler fitur layanan didefinisikan sebagai suatu sarana untuk membedakan satu produk dengan produk lainnya. ⁹³	a. Layanan Informasi b. Layanan transaksi	a. Kemudahan akses informasi b. Keberagaman layanan informasi c. Keberagaman fitur d. Inovasi produk
4.	Cashless Payment (Y)	<i>Cashless payment</i> atau pembayaran non tunai adalah sistem pembayaran dengan mengandalkan kemajuan teknologi.	Analisis digital payment berupa <i>social influence</i> yang menghasilkan analisis perilaku penggunaan <i>payment cashless</i> .	a. Mudahnnya penggunaan b. Kegunaan yang dirasakan c. Kredibilitas d. Pengaruh sosial e. Niat perilaku menggunakan
5.	Sikap Penerimaan(UTAUT 2) (Z)	Teori UTAUT 2 (<i>Unified Theory of Acceptance And Use of Technology 2</i>) merupakan teori pengukuran	a. <i>Behavioral Intention</i> b. <i>Use Behavior</i> c. <i>Performance Expectancy</i> d. <i>Effort Expectancy</i> e. <i>Social Influence</i> f. <i>Facilitating Conditions</i>	a. <i>repurchase intention</i> b. <i>Usage Frequency</i> c. <i>perceived usefulness</i>

⁹² Muhammad Rosyihan Hendrawan dan Purwanto Putra, *Integrasi Manajemen Pengetahuan Dan Literasi Informasi*.

⁹³ Kotler, *Manajemen Pemasaran, Edisi 13 Jilid 1 & 2. Edisi Terjemahan Oleh Bob Sabran*.

		penerimaan penggunaan teknologi informasi dan lebih berpusat pada konteks konsumen.	g. <i>Hedonic Motivation</i> h. <i>Habit</i>	d. <i>perceived ease of use</i> e. <i>social factor</i> f. <i>facilitating conditions</i> g. <i>positive word of mouth</i>
--	--	---	---	---

3.6. Teknis Analisis Data

Analisis data ditujukan untuk menarik kesimpulan hasil sebuah uji data, sehingga penjelasan hasil uji data dapat dengan mudah untuk dimengerti.⁹⁴ Untuk uji analisis data dalam penelitian ini menggunakan:

3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji data yang memberikan bukti keabsahan suatu jawaban melalui pengukuran sampel objek. Data hasil kuesioner dapat dikatakan sah, jika pernyataan yang disajikan dapat menjelaskan suatu permasalahan yang menjadi objek penelitian atau yang sedang diukur dalam kuesioner tersebut.⁹⁵ Untuk pengukuran uji validitas digunakan rumus:

⁹⁴ Suharso, *Metode Penelitian Kuantitatif*.

⁹⁵ Sapiudin Sidiq Abdul Rahman Ghazali, Ghufroon Ihsan, *Fikih Muamalat* (Jakarta: Prenada Media, 2015).

1. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka kuesioner tersebut dikatakan valid, dengan tingkat signifikan $\alpha = 0,05$.
2. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka kuesioner tersebut dikatakan tidak valid.⁹⁶

3.6.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian bertujuan untuk menguji tingkat reliable atau kehandalan jawaban responden terhadap pertanyaan dalam kuesioner. Kuesioner dapat dinyatakan reliabel jika hasil jawaban setiap pertanyaan bersifat stabil dari setiap waktunya.⁹⁷ Dalam pengujian reliabilitas peneliti menggunakan uji statistik Cronbach's Alpha, dengan ketentuan jika Cronbach's Alpha $> 0,60$ maka dinyatakan reliabel dan jika nilai Cronbach's Alpha $< 0,60$ maka dinyatakan tidak reliabel.⁹⁸

3.6.3 Uji Asumsi Klasik

3.6.3.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi dan variabel residual berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, teknik uji normalitas yang digunakan adalah analisis grafik histogram, penyebaran titik pada sumbu diagonal

⁹⁶ Imam Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 25* (Semarang: Badan Penerbit UNDIP, 2018).

⁹⁷ Ibid.

⁹⁸ Ibid.

dan uji *Kolmogrov-Smirnov*. Untuk menentukan data bersifat normal dengan memperhatikan pada baris Asymp. Sig. (2-Tailed) jika angka menunjukkan signifikan $> 0,05$ maka data berdistribusi normal, dan jika angka menunjukkan signifikan $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.⁹⁹

3.6.3.2 Uji Multikolonieritas

Multikolonieritas merupakan pengujian untuk mengetahui hubungan linear antara variabel independen dalam regresi.¹⁰⁰ Untuk mengetahui multikolonieritas dalam model persamaan pada suatu penelitian dapat menggunakan korelasi antara variabel independen. Untuk mendeteksi adanya multikolonieritas dapat menggunakan uji *tolerance value* atau *variance inflation factor* (VIF) model regresi dengan acuan sebagai berikut:

- a. Jika jumlah nilai toleransi $> 0,1$ dan nilai VIF < 10 , maka model regresi tidak bersifat multikolonieritas.

⁹⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Manajemen*, 3rd ed. (Bandung: Alfabeta, 2014).

¹⁰⁰ Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*.

- b. Jika jumlah nilai toleransi $< 0,1$ dan nilai VIF > 10 , maka model regresi bersifat multikolinearitas.¹⁰¹

3.6.3.3 Uji Heterokedastisitas

Uji heterokedastitas adalah cara untuk mengetahui adanya ketidaksamaan variance yang bersumber dari residual satu penelitian ke penelitian lainnya.¹⁰²

Jika dalam suatu penelitian variance residual bersifat tetap, maka disebut sebagai *homoskedastisitas*. Jika dalam suatu penelitian variance residual bersifat tidak tetap, maka disebut sebagai *heteroskedastisitas*.¹⁰³ Dalam penelitian ini, pengujian *heteroskedastisitas* dilakukan dengan menggunakan bantuan alat SPSS. Hasil uji *heteroskedastisitas* berupa gambar persebaran titik, jika persebaran titik tidak memperlihatkan pola khusus, maka bisa dinyatakan variasi residual tersebut bebas dari heterokedastitas.¹⁰⁴

¹⁰¹ Agus Widarjono, “Ekonometrika Pengantar Dan Aplikasinya Disertai Panduan Eviews,” *Yogyakarta: UPP STIM YKPN* (2018).

¹⁰² Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2001).

¹⁰³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

¹⁰⁴ Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*.

3.7. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan jawaban atas praduga sementara yang berkaitan dengan pernyataan yang diuji dalam penelitian. Uji hipotesis ditujukan untuk mengkonfirmasi dugaan atau hipotesis turunan teori konseptual.¹⁰⁵ Pada penelitian ini, hipotesis yang digunakan adalah hipotesis asosiatif yang menyatakan hubungan dari variabel bebas, terikat dan penghubung, sehingga uji hipotesis yang digunakan adalah:

3.7.1 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengukur kemampuan tingkat variabel bebas berhubungan dengan variabel terikat atau mengukur partisipasi antara variabel bebas dengan variabel terikat. Uji koefisien determinasi (R Square) ditujukan untuk mengukur kemampuan model dalam menjelaskan variasi variabel terikat.¹⁰⁶ Nilai R^2 yang digunakan yaitu antara $0 < R^2 < 1$, berikut adalah penjelasan nilai R^2 :

1. Jika nilai R^2 semakin mendekati nilai nol, maka kemampuan variabel gaya hidup, tingkat literasi digital dan fitur layanan dalam menjelaskan variasi pada

¹⁰⁵ Sekaran, Uma dan Bougie, *Metode Penelitian Untuk Bisnis: Pendekatan Pengembangan-Keahlian*.

¹⁰⁶ Kuncoro, *Metode Kuantitatif* (Jogjakarta: Sekolah Tinggi Ilmu, 2011).

variabel *Cashless Payment* pembayaran infak di masjid Baiturrahman semakin kecil.

2. Jika nilai R^2 semakin mendekati nilai satu, maka kemampuan variabel gaya hidup, tingkat literasi digital dan fitur layanan dalam menjelaskan variasi pada variabel *Cashless Payment* pembayaran infak di masjid Baiturrahman semakin besar.¹⁰⁷

3.7.2 Uji F

Uji F ditujukan untuk melihat besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara bersamaan dengan cara hitung: jika f hitung $>$ f tabel, maka variabel bisa disebut signifikan, dan jika nilai signifikansi (sig) $<$ 0,05, maka variabel bebas dinyatakan berpengaruh secara simultan terhadap variabel terikat.¹⁰⁸

3.7.3 Uji T

Uji t parsial (t-test) adalah pengujian koefisien regresi setiap variabel independen yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh pada variabel bebas terhadap variabel terikat. Langkah pengujian uji t adalah dengan

¹⁰⁷ Ibid.

¹⁰⁸ Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 25*.

membandingkan nilai statistik t dengan titik kritis sesuai tabel.¹⁰⁹

1. Jika nilai t hitung lebih besar dibanding nilai t tabel (t hitung $>$ t tabel), maka hipotesis ini diterima dengan pernyataan variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.
2. Jika nilai t hitung lebih kecil dibanding nilai t tabel (t hitung $<$ t tabel), maka hipotesis ini mempunyai pernyataan variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.¹¹⁰

3.7.4 Analisis Regresi Berganda

Analisis regresi berganda dilakukan untuk tujuan menaksir perubahan fluktuatif suatu variabel dependen, apabila terdapat dua atau lebih variabel independen sebagai prediktor fluktuasi nilai.¹¹¹ Sehingga dapat dipahami bahwa analisis regresi linear berganda bertujuan untuk menganalisis dan menguji hipotesis, serta untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari variabel gaya hidup, tingkat literasi digital dan fitur layanan terhadap pembayaran infak QRIS di masjid Raya Baiturrahman Semarang. Berikut merupakan rumus regresi berganda:

¹⁰⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

¹¹⁰ Ibid.

¹¹¹ Sugiono, *Metode Penelitian Manajemen*.

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + e$$

Dimana :

Y = pembayaran infak QRIS

a = Konstanta

b1 = Koefisien gaya hidup

b2 = Koefisien tingkat literasi digital

b3 = Koefisien fitur layanan

X1 = Gaya hidup

X2 = Tingkat Literasi Digital

X3 = Fitur layanan

e = Variabel gangguan¹¹²

3.7.5 Uji MRA (*Moderated Regression Analysis*)

Uji MRA merupakan salah satu metode yang digunakan untuk uji regresi dengan menggunakan variabel moderasi untuk membangun hubungan variabel independen dan dependen dengan moderasi. Variabel moderasi berfungsi untuk memperkuat atau memperlemah hubungan variabel independen dengan dependen. Rumus persamaan analisis regresi dengan menggunakan variabel moderating adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4Z + b_5X_1Z + b_6X_2Z + b_7X_3Z + e$$

¹¹² Ibid.

Keterangan:

Y = Penggunaan Infakk QRIS

a = Konstanta

$b_1 - b_7$ = Koefisien Regresi

Z = Sikap Penerimaan

X_1 = Gaya Hidup

X_2 = Tingkat Literasi Digital

X_3 = Fitur Layanan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Masjid Raya Baiturrahman Semarang

4.1.1. Sejarah dan Profil Masjid Raya Baiturrahman Semarang

Masjid Raya Baiturrahman Semarang diresmikan oleh Jendral Soeharto presiden Republik Indonesia pada tanggal 1 Dzulhijah 1394 H, bertepatan dengan tanggal 15 Desember 1974. Masjid ini mulanya bernama masjid Baiturrahman, namun dikarenakan berada pada ibu kota provinsi, masjid Baiturrahman dirubah menjadi Masjid Raya Baiturrahman Semarang. Masjid Raya Baiturrahman terletak di Jl. Pandanaran 126 kawasan Simpang Lima Semarang dengan luas lahan 11.765 m².¹¹³

Secara geografis letak masjid mempunyai letak yang strategis karena berada pada jantung kota Semarang dan juga dikelilingi oleh pusat-pusat perbelanjaan, perkantoran dan perhotelan sehingga masjid raya Baiturrahman selalu ramai dengan jamaah yang hendak melaksanakan sholat dan sejenak beristirahat.

¹¹³ Soekendro dan Suharto, *Yayasan Masjid Raya Baiturrahman Semarang Dari Masa Ke Masa* (Semarang: Aneka Ilmu, 2006).

Tujuan awal pendirian masjid raya Baiturrahman adalah sebagai wadah pemersatu umat muslim di Jawa Tengah untuk memperkuat *ukhuwah islamiyah*. Seiring dengan perkembangan waktu, masjid raya Baiturrahman tidak hanya digunakan sebagai tempat ibadah saja, melainkan juga digunakan sebagai pusat perkembangan dakwah Islam.¹¹⁴ Hal ini dapat dilihat dari kegiatan para pengurus dari waktu ke waktu misalnya dengan mengadakan kerjasama adanya lembaga zakat, lembaga MUI dan pendirian yayasan.

Untuk peningkatan kemakmuran masjid, masjid raya Baiturrahman meningkatkan pengadaan kegiatan yang meliputi pelayanan dalam bidang peribadatan, pendidikan, sosial kemasyarakatan dan bidang lainnya yang relevan, seperti pengajian, *tabligh akbar*, kursus-kursus, mendirikan sekolah, kegiatan sosial dan peringatan hari besar Islam dan lain sebagainya.

Dalam peningkatan kemakmuran masjid, masjid raya Baiturrahman memiliki dua organisasi yaitu organisasi profit dan non profit, dimana organisasi profit yang bertujuan menghasilkan keuntungan untuk meningkatkan kemakmuran masjid seperti penyewaan gedung. Sedangkan untuk organisasi non profit digunakan untuk kegiatan

¹¹⁴ Ibid.

kemanusiaan dan operasional masjid, contohnya pendirian UPZ (Unit Pengumpul Zakat) untuk pengumpulan zakat, infak dan shodaqoh, dimana zakat dialokasikan untuk kegiatan kemanusiaan dan infak dialokasikan untuk operasional masjid.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, masjid raya Baiturrahman mengadakan pembayaran infak berbasis teknologi dengan menggunakan QRIS. Masjid raya Baiturrahman merupakan masjid pertama di Jawa Tengah yang menerapkan sistem pembayaran non tunai dalam berinfak. Mulanya masjid raya Baiturrahman bekerja sama dengan Gopay (layanan pembayaran digital aplikasi Gojek). Kemudian BI menerapkan kebijakan penggunaan pembayaran melalui barcode QRIS, sehingga masjid raya Baiturrahman sejak November 2022 beralih menggunakan QRIS yang bekerjasama dengan bank BRI.¹¹⁵

Penerapan infak berbasis QRIS tidak langsung menghapuskan berinfak melalui uang tunai, hal ini dapat dilihat dari penyediaan layanan infak kotak amal yang diatasnya juga terdapat kode QRIS untuk berinfak. Sehingga jamaah dapat memilih metode berinfak yang digunakan. Masjid raya Baiturrahman menempatkan kotak amal dan

¹¹⁵ M.Si Ahmad Setiawan, S.E., “Wawancara Pengelola” (Semarang, 2023) 01 November 2023.

scan QRIS di berbagai tempat, dimulai dari infak penitipan sandal, infak penggunaan kamar mandi, infak peminjaman alat shalat dan di pintu keluar masjid. Penempatan kotak amal dan kode QRIS ditempatkan diseluruh bagian yang telah disebutkan baik di bagian jamaah laki-laki maupun perempuan. Selain itu masjid raya Baiturrahman semarang juga menyediakan kotak amal berjalan dengan pasangan label QRIS diatasnya ketika sebelum dan setelah sholat Jum'at.

4.1.2. Struktur Organisasi Masjid Baiturrahman Semarang

Suatu organisasi dalam mencapai tujuannya perlu melakukan koordinasi satu sama lain dengan kesatuan perintah. Tugas dan kewajiban yang berbeda dapat berjalan dengan baik apabila dilaksanakan dengan pembagian tugas, mempunyai pertanggungjawaban yang jelas dan sesuai dengan porsinya. Susunan organisasi merupakan wadah koordinasi yang saling berhubungan dari tingkat pertanggungjawaban tertinggi sampai terendah. Struktur organisasi masjid bertujuan memberikan gambaran pembagian tugas dan wewenang dalam pengurusan masjid sehingga kepengurusan dapat dijalankan secara jelas. Struktur organisasi dari masjid raya Baiturrahman Semarang adalah sebagai berikut:

Gambar 4.1

Struktur Organisasi

PEMBINA :

- Ketua : Prof. Dr. H. Muhibbin Noor, M.A
- Sekretaris : Dr. H. Mohammad Arja' Imroni, M.Ag
- Anggota : Prof. Dr. H. Abdul Djamil, M.A
- Anggota : Prof. Dr. H. Edi Nursasongko, M.Kom
- Anggota : Drs. Supriyatno

PENGURUS :

- Ketua Umum : Dr. KH. Ahmad Darodji, M.Si
- Ketua I Bidang Ketakmiran : Drs. KH. Anasom, M.Hum
- Ketua II Bidang Pendidikan : Prof. Dr. H. Ahmad Rofiq, M.A
- Ketua III Bidang Penelitian, Pengembangan & Kerjasama : H. Ateng Chozani Miftah, S.E., M.Si., Akt
- Ketua IV Bidang Sosial & Budaya : Hj. Trusti Rahayu Herawati
- Ketua V Bidang Remaja & Kaderisasi : Prof. Dr. H. Abu Rochmad, M.Ag
- Ketua VI Bidang Wanita & Keluarga Sakinah : Hj. Maryam Achmad, A.Md
- Ketua VII Bidang Sarana & Prasarana : H. Agus Sumartono, S.E
- Sekretaris Umum : H. Nawawi, S.H
- Sekretaris : Drs. H. Sutopo
- Bendahara Umum : Drs. Gatot Sudiarto
- Bendahara : Drs. H. Misbandono, M.M

PENGAWAS :

- Ketua : Drs. H. Widodo
- Sekretaris : Marno Heri Sutjipto, S.H
- Anggota : Drs. H. Harsono, M.B.A
- Anggota : H. Wartedjo Tedjo Wibowo, S.Pd., M.M
- Anggota : Drs. Suharsono, M.Si

Sumber : Data Sekunder, Struktur Organisasi 2021-2026

4.2. Karakteristik Responden

4.2.1. Jenis Kelamin

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan melalui pengisian kuesioner, maka diperoleh data kelompok jenis kelamin sebagai berikut:

Tabel 4.1
Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Jumlah Responden (Orang)	Presentase (%)
Laki-laki	52	52%
Perempuan	48	48%
Jumlah	100	100%

Sumber: Data Primer diolah, 2023

Pada tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa jumlah responden laki-laki lebih banyak dengan jumlah 52 orang dibanding responden perempuan yang hanya berjumlah 48 orang. Hal tersebut berarti responden dalam penelitian ini didominasi oleh laki-laki.

4.2.2. Usia

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan melalui pengisian kuesioner, maka diperoleh data kelompok usia sebagai berikut:

Tabel 4.2
Usia Responden

Kelompok Usia (Tahun)	Jumlah Responden (Orang)	Presentase (%)
17-25	51	51%
26-35	28	28%
36-45	13	13%
46-55	6	6%
56-65	2	2%
Jumlah	100	100%

Sumber: Data Primer diolah, 2023

Berdasarkan data bagian usia responden dari 100 responden dapat disimpulkan bahwa terdapat kelompok usia mulai dari 17-25 tahun terdapat sebanyak 51 responden, kelompok usia dari 26-35 tahun terdapat sebanyak 28 responden, kelompok usia dari 36-45 tahun terdapat sebanyak 13 responden, kelompok usia dari 46-55 tahun terdapat sebanyak 6 responden dan kelompok usia 56-65 tahun terdapat sebanyak 2 responden. Pada penelitian ini, responden yang menjawab pernyataan dalam kuesioner

dinilai responden dalam umur produktif, sehingga responden dapat menjawab setiap pernyataan pada kuesioner dengan tepat.

4.2.3. Pekerjaan

Berdasarkan hasil penelitian melalui kuesioner, diperoleh data kelompok pekerjaan jamaah yang berinfak di masjid raya Baiturrahman adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Pekerjaan Responden

Pekerjaan	Jumlah Responden (Orang)	Presentase (%)
Mahasiswa	38	38%
Guru	0	0%
PNS	21	21%
Wiraswasta	22	22%
Lainnya	19	19%
Jumlah	100	100%

Sumber: Data Primer diolah, 2021

Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan bahwa responden dalam penelitian ini yang bekerja sebagai mahasiswa sebanyak 38 orang, sebagai guru sebanyak 0 orang, sebagai PNS sebanyak 21 orang, sebagai wiraswasta sebanyak 22 orang dan lainnya yang tidak disebutkan

pilihan dalam kuesioner sebanyak 19 orang. Responden terbanyak dalam penelitian ini adalah mahasiswa.

4.2.4. Pendapatan

Berdasarkan hasil penelitian melalui kuesioner, diperoleh data pendapatan jamaah yang berinfak di masjid raya Baiturrahman adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Data Pendapatan Responden

Nilai Pendapatan	Jumlah Responden (Orang)	Presentase (%)
< 500.000	21	21%
500.000-1.000.000	10	10%
1 jt- 2jt	12	12%
2jt -3jt	26	26%
56-65	31	31%
>3.000.000	100	100%

Sumber: Data Diolah, 2023

Dari data diatas dapat diketahui pendapatan responden terbanyak berada pada posisi pendapatan lebih dari tiga juta rupiah.

4.3. Hasil Analisis Data Penelitian

4.3.1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk mengetahui presentase keseluruhan data penelitian secara statistik seperti mean, standar deviasi, range, minimum dan

maksimum. Berikut ini adalah hasil analisis statistik deskriptif:

Tabel 4.5
Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
GayaHidup	100	6	12	10.07	1.423
TingkatLiterasi	100	11	20	16.73	2.201
FiturLayanan	100	10	16	12.99	1.749
Cashlesspayment	100	10	20	15.50	2.285
SikapPenerimaan	100	11	28	21.37	3.161
Valid N (listwise)	100				

Sumber: Data diolah SPSS 16, 2023

Dari hasil uji analisis deskriptif diatas dapat diketahui:

1. Dari hasil uji analisis deskriptif diatas dapat diketahui pada variabel gaya hidup menunjukkan nilai rata-rata sebesar 10,07 dengan nilai maksimum 12 dan nilai minimum 6. Artinya jika seluruh pernyataan kuesioner pada variabel gaya hidup terisi angka maksimum 4, maka nilai maksimum yang didapatkan adalah 12 dan nilai

minimum akan menghasilkan nilai 3. Pada penelitian ini ditemukan responden yang mengisi kuesioner dengan skor 4 pada seluruh item pernyataan variabel gaya hidup, namun tidak dengan responden yang mengisi dengan skor 1 pada keseluruhan item pernyataan variabel gaya hidup.

2. Pada uji analisis deskriptif untuk variabel tingkat literasi digital dapat diketahui bahwa nilai rata-rata sebesar 16,73 dengan nilai maksimum 20 dan nilai minimum 11. Artinya jika seluruh pernyataan kuesioner pada variabel tingkat literasi digital terisi angka maksimum 4, maka nilai maksimum yang didapatkan adalah 20 dan nilai minimum akan menghasilkan nilai 5. Pada penelitian ini ditemukan responden yang mengisi kuesioner dengan skor 4 pada seluruh item pernyataan variabel tingkat literasi digital, namun tidak dengan responden yang mengisi dengan skor 1 pada keseluruhan item pernyataan variabel tingkat literasi digital.
3. Pada uji analisis deskriptif untuk variabel fitur layanan dapat diketahui bahwa nilai rata-rata sebesar 12,99 dengan nilai maksimum 16 dan nilai minimum 10. Artinya jika seluruh pernyataan kuesioner pada variabel fitur layanan terisi angka maksimum 4, maka nilai maksimum yang didapatkan adalah 16 dan nilai minimum

- akan menghasilkan nilai 4. Pada penelitian ini ditemukan responden yang mengisi kuesioner dengan skor 4 pada seluruh item pernyataan variabel fitur layanan, namun tidak dengan responden yang mengisi dengan skor 1 pada keseluruhan item pernyataan variabel fitur layanan.
4. Pada hasil uji analisis deskriptif variabel *cashless payment* dapat diketahui bahwa nilai rata-rata sebesar 15,50 dengan nilai maksimum 20 dan nilai minimum 10. Artinya jika seluruh pernyataan kuesioner pada variabel *cashless payment* terisi angka maksimum 4, maka nilai maksimum yang didapatkan adalah 20 dan nilai minimum akan menghasilkan nilai 5. Pada penelitian ini ditemukan responden yang mengisi kuesioner dengan skor 4 pada seluruh item pernyataan variabel *cashless payment*, namun tidak dengan responden yang mengisi dengan skor 1 pada keseluruhan item pernyataan variabel *cashless payment*.
 5. Pada uji analisis deskriptif untuk variabel sikap penerimaan dapat diketahui bahwa nilai rata-rata sebesar 21,37 dengan nilai maksimum 28 dan nilai minimum 11. Artinya jika seluruh pernyataan kuesioner pada variabel sikap penerimaan terisi angka maksimum 4, maka nilai maksimum yang didapatkan adalah 28 dan nilai minimum akan menghasilkan nilai 7. Pada penelitian ini ditemukan

responden yang mengisi kuesioner dengan skor 4 pada seluruh item pernyataan variabel sikap penerimaan, namun tidak dengan responden yang mengisi dengan skor 1 pada keseluruhan item pernyataan variabel sikap penerimaan.

4.3.2. Analisis Instrumen

4.3.2.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menilai valid tidaknya suatu kuesioner. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan menggunakan alat bantu dari program Microsoft Excel. Kriteria yang digunakan untuk mengukur validitas data ini adalah sebagai berikut:

1. Jika r hitung $>$ r tabel dan bernilai positif, maka item kuesioner dinyatakan valid.
2. Jika r hitung $<$ r tabel, maka item kuesioner dinyatakan tidak valid.¹¹⁶

Hasil uji validitas apat dilihat pada tabel dibawah ini:

¹¹⁶ Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*.

Tabel 4.6
Uji Validitas

Variabel	Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Gaya Hidup (X1)	1	0,86	0,2	Valid
	2	0,85	0,2	Valid
	3	0,82	0,2	Valid
Tingkat Literasi (X2)	1	0,81	0,2	Valid
	2	0,83	0,2	Valid
	3	0,86	0,2	Valid
	4	0,73	0,2	Valid
	5	0,66	0,2	Valid
Fitur Layanan (X3)	1	0,8	0,2	Valid
	2	0,79	0,2	Valid
	3	0,85	0,2	Valid
	4	0,83	0,2	Valid
Cashless Payment (Y)	1	0,78	0,2	Valid
	2	0,8	0,2	Valid
	3	0,81	0,2	Valid
	4	0,56	0,2	Valid
	5	0,83	0,2	Valid
Sikap Penerimaan (Z)	1	0,7	0,2	Valid
	2	0,71	0,2	Valid
	3	0,8	0,2	Valid
	4	0,76	0,2	Valid
	5	0,79	0,2	Valid
	6	0,81	0,2	Valid
	7	0,79	0,2	Valid

Sumber: Data Diolah Ms. Excel, 2023

Berdasarkan data tabel 4.7 uji validitas diatas dapat disimpulkan bahwa semua butir pernyataan dalam kuesioner dinyatakan valid, dapat dilihat pada tabel bahwa nilai r hitung > nilai r tabel.

4.3.2.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas ditujukan untuk menguji reliable atau kehandalan jawaban responden terhadap pernyataan dalam kuesioner. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan alat bantu SPSS. Dalam pengujian reliabilitas peneliti menggunakan uji statistik Cronbach's Alpha, dengan ketentuan jika Cronbach's Alpha > 0,60 maka dinyatakan reliabel dan jika nilai Cronbach's Alpha < 0,60 maka dinyatakan tidak reliabel.¹¹⁷ Berikut hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini:

Tabel 4.7

Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach Alpha	Nilai Kritik	Keterangan
Gaya Hidup	0,794	>0.60	Reliabel
Tingkat Literasi Digital	0,832	>0.60	Reliabel
Fitur layanan	0,834	>0.60	Reliabel
<i>Cashless Payment</i>	0,801	>0.60	Reliabel
Sikap Penerimaan	0,882	>0.60	Reliabel

¹¹⁷ Ibid.

Sumber: Data Diolah SPSS, 2023

Dari data tabel 4.8 dapat diketahui setiap variabel memiliki nilai Cronbach's Alpha > 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel dalam penelitian ini reliable.

4.3.3. Asumsi Klasik

4.3.3.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi dan variabel residual berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, untuk menguji normalitas data digunakan alat bantu SPSS dengan analisis uji *Kolmogrov-Smirnov* dan penyebaran titik pada sumbu diagonal P-Plot. Berikut merupakan uji normalitas data menggunakan analisis grafik:

Tabel 4.8

Uji Normalitas One Sample Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.36250613
Most Extreme Differences	Absolute	.082
	Positive	.082
	Negative	-.082
Kolmogorov-Smirnov Z		.819
Asymp. Sig. (2-tailed)		.513

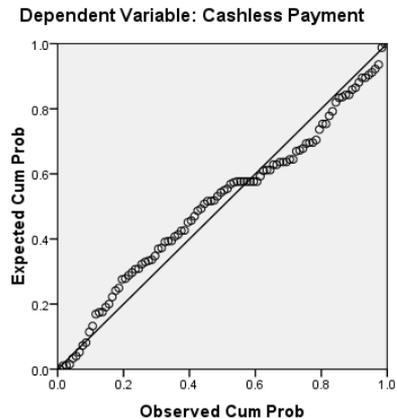
a. Test distribution is Normal.

Sumber: Data diolah SPSS 16, 2023

Gambar 4.2

Uji Normalitas P-Plot

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Sumber: Data diolah SPSS 16, 2023

Berdasarkan hasil uji normalitas data diatas dapat diketahui bahwa pada uji normalitas dengan One Sample Kolmogorov Smirnov menunjukkan nilai signifikansi 0,513 dimana model uji mempunyai nilai signifikansi lebih tinggi dari 0,05 atau 5% ($0,513 > 0,05$). Berdasarkan grafik plot uji normalitas diatas, dapat dilihat bahwa pada model uji P-Plot persebaran residual dalam bentuk lingkaran kecil berada pada sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis tersebut. Hal ini dapat disimpulkan bahwa data reasidual pada penelitian ini bersifat normal.

4.3.3.2 Uji Multikolonieritas

Uji multikolonieritas merupakan pengujian hubungan linear antara variabel independen dalam regresi. Model regresi yang baik adalah model regresi yang tidak terjadi korelasi diantara variabel independennya.¹¹⁸ Cara untuk mendeteksi adanya multikolonieritas dapat menggunakan uji tolerance value atau variance inflation factor (VIF) model regresi dengan acuan sebagai berikut:

¹¹⁸ Ibid.

- a. Jika jumlah nilai toleransi $> 0,1$ dan nilai VIF < 10 , maka model regresi tidak bersifat multikolonieritas.
- b. Jika jumlah nilai toleransi $< 0,1$ dan nilai VIF > 10 , maka model regresi bersifat multikolonieritas.¹¹⁹

Berikut merupakan hasil uji multikolonieritas dalam penelitian ini:

Tabel 4.9
Uji Multikolonieritas

Coefficients^a

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Gaya Hidup	.463	2.161
	Tingkat Literasi Digital	.356	2.809
	Fitur Layanan	.384	2.604
	Sikap Penerimaan	.392	2.551

a. Dependent Variable: Cashless Payment

Sumber: Data diolah SPSS 16, 2023

Berdasarkan uji multikolonieritas diatas, dapat diketahui bahwa nilai tolerance dari setiap

¹¹⁹ Agus Widarjono, Ekonometrika Pengantar dan Aplikasinya Disertai Panduan Eviews, (Yogyakarta: UPP STIM YKPN,2018).

variabel adalah $> 0,1$. Besaran nilai tolerance dari variabel gaya hidup sebesar 0,463, variabel tingkat literasi digital mempunyai nilai tolerance sebesar 0,356, variabel fitur layanan mempunyai nilai tolerance sebesar 0,384 dan variabel sikap penerimaan mempunyai nilai tolerance sebesar 0,392. Pengukuran lainnya dapat dilihat dari nilai variance inflation factor (VIF) setiap variabel yang menunjukkan nilai < 10 . Hasil uji nilai VIF pada variabel gaya hidup sebesar 2,161, variabel tingkat literasi digital sebesar 2,809, variabel fitur layanan memiliki nilai VIF sebesar 2,604 dan untuk variabel sikap penerimaan memiliki nilai VIF sebesar 2,551, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak terjadi multikolonieritas antar variabel independen dalam penelitian ini.

4.3.3.3 Uji Heterokedastisitas

Uji *heteroskedastisitas* ditujukan untuk menguji variasi residual bersifat tetap atau tidak tetap dari satu penelitian ke penelitian lain. Penelitian dikatakan baik, apabila model regresi yang bersifat *homoskedastisitas*. Berikut merupakan hasil uji *heteroskedastisitas*:

Tabel 4.10

Uji Glesjer

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.692	.802		.862	.391
	Gaya Hidup	.123	.099	.185	1.242	.218
	Tingkat Literasi Digital	.063	.073	.146	.852	.396
	Fitur Layanan	.000	.090	.000	-.004	.997
	Cashless Payment	-.066	.070	-.159	-.940	.349
	Sikap Penerimaan	-.045	.054	-.152	-.843	.401

a. Dependent Variable: Abs_Res

Sumber: Data Diolah SPSS 16, 2023

Berdasarkan tabel uji *glesjer* diatas, didapatkan nilai signifikansi variabel gaya hidup sebesar 0,218, nilai signifikansi variabel tingkat literasi digital sebesar 0,396, variabel fitur layanan mempunyai nilai signifikan sebesar 0,997, variabel cashless payment mempunyai nilai signifikan sebesar 0,349 dan variabel sikap penerimaan mempunyai nilai signifikan sebesar 0,401. Nilai signifikansi pada setiap variabel memiliki nilai lebih besar dari 0,05 ($> 0,05$), hal ini menunjukkan bahwa seluruh variabel memenuhi persyaratan statistik dimana nilai signifikansi dalam pengujian harus $> 0,05$.¹²⁰ Berdasarkan keterangan nilai

¹²⁰ Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*.

signifikansi pada tabel, dapat disimpulkan bahwa model penelitian tidak bersifat *heteroskedastisitas*.

4.3.4. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui hubungan antar variabel dan untuk menjawab rumusan hipotesis sebelumnya. Uji ini dilakukan dengan alat bantu IBM SPSS statistic versi 16 dengan mencakup uji koefisien determinasi, uji f, uji t parsial, analisis regresi berganda dan MRA (*Moderated Regression Analysis*).

4.3.4.1 Uji Koefisien Determinasi Adjusted (R Square)

Koefisien determinasi dilakukan dengan tujuan mengukur seberapa besar kemampuan model regresi dalam memaparkan variasi variabel independen.¹²¹ Pengujian koefisien determinasi dilakukan dengan program SPSS, berikut adalah hasil pengujian koefisien determinasi:

Tabel 4.11
Uji R Square

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.746 ^a	.556	.542	1.546

a. Predictors: (Constant), Fitur Layanan, Gaya Hidup, Tingkat Literasi Digital

¹²¹ Kuncoro, *Metode Kuantitatif*.

Sumber: Data Diolah SPSS 16, 2023

Berdasarkan tabel hasil uji koefisien determinasi dapat dilihat bahwa nilai R Square adalah 0,556. Hal ini menunjukkan bahwa variasi penggunaan *cashless* dapat dijelaskan oleh variabel gaya hidup, tingkat literasi digital dan fitur layanan sebesar 55,6% sementara sisanya sebesar 44,4% merupakan kontribusi dari variabel-variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Sementara itu, untuk nilai e dapat diperoleh dengan rumus $e = \sqrt{(1 - 0,556)} = 0,666$.

4.3.4.2 Uji F

Uji f digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel independen secara bersamaan kepada variabel dependen dengan menggunakan perhitungan: jika $f_{hitung} > f_{tabel}$, maka variabel dapat disebut signifikan, dan jika nilai signifikansi (sig) $< 0,05$, maka variabel bebas secara simultan dapat dinyatakan berpengaruh terhadap variabel terikat.¹²² Uji statistik F dalam penelitian ini menggunakan program SPSS, dengan hasil pengujian sebagai berikut:

¹²² Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*.

Tabel 4.12
Uji Statistik F

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	287.622	3	95.874	40.126	.000 ^a
	Residual	229.378	96	2.389		
	Total	517.000	99			

a. Predictors: (Constant), Fitur Layanan, Gaya Hidup, Tingkat Literasi Digital

b. Dependent Variable: Cashless Payment

Sumber: Data Diolah SPSS 16, 2023

Pada hasil uji tabel ANOVA atau F test diatas, didapatkan nilai F hitung sebesar 40,126 > F tabel sebesar 2,699 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa gaya hidup, tingkat literasi digital dan fitur layanan berpengaruh secara bersama-sama terhadap penggunaan metode *cashless* dalam berinfak melalui QRIS.

4.3.4.3 Uji T Parsial

Uji t parsial (t-test) merupakan uji terhadap koefisien regresi tiap variabel independen yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana variabel independen mempengaruhi variabel dependen.¹²³ Untuk melakukan uji t dapat dilakukan dengan cara membandingkan nilai statistik t dengan titik kritis menurut tabel.

¹²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

- a. Jika nilai statistik t hitung hasilnya lebih besar dibanding nilai t tabel ($t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$), maka hipotesis ini diterima dengan menyatakan variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.
- b. Sedangkan apabila ($t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$) maka hipotesis ditolak dan variabel independen tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.¹²⁴

Nilai t tabel diperoleh dengan rumus $n-k-1$, dimana n adalah jumlah sampel (100), k adalah jumlah variable independen (3), sehingga diperoleh nilai t tabel sebesar 1,984. Uji t hitung dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan alat bantu SPSS, dengan hasil pengujian sebagai berikut:

Tabel 4.13
Uji Statistik t

		Coefficients ^a			t	Sig.
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,387	1,299		1,068	,288
	Gaya Hidup	,271	,155	,169	1,742	,085
	Tingkat Literasi Digital	,351	,109	,338	3,209	,002
	Fitur Layanan	,424	,139	,325	3,051	,003

a. Dependent Variable: Cashless Payment

¹²⁴ Ibid.

Sumber: Data Diolah SPSS 16, 2023

Dari hasil pengujian uji t diatas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Variabel gaya hidup

Berdasarkan hasil uji diatas, dapat dilihat bahwa nilai t hitung $1,742 < t$ tabel $1,984$ dengan nilai signifikansi $0,085 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 **ditolak**, artinya gaya hidup secara parsial tidak berpengaruh terhadap penggunaan cashless payment dalam berinfak.

2. Variabel tingkat literasi digital

Berdasarkan hasil uji diatas, dapat dilihat bahwa nilai t hitung variabel tingkat literasi digital adalah $3,209 > t$ tabel $1,984$ dengan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 **diterima**, artinya tingkat literasi digital secara parsial berpengaruh terhadap penggunaan cashless payment dalam berinfak.

3. Variabel fitur layanan

Berdasarkan hasil uji diatas, dapat dilihat bahwa nilai t hitung variabel fitur layanan adalah $3,051 > t$ tabel $1,984$ dengan nilai signifikansi $0,003 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan

bahwa H1 diterima, artinya fitur layanan secara parsial berpengaruh terhadap penggunaan cashless payment dalam berinfak.

4.3.4.4 Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda bertujuan untuk menganalisis dan menguji hipotesis, serta untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari variabel gaya hidup, tingkat literasi digital dan fitur layanan terhadap penggunaan metode cashless payment dalam berinfak di masjid raya Baiturrahman Semarang. Pengujian analisis regresi linear berganda dalam penelitian ini menggunakan alat bantu SPSS, dengan hasil:

Tabel 4.14

Analisis Regresi Linear Berganda

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.387	1.299		1.068	.288
	Gaya Hidup	.271	.155	.169	1.742	.085
	Tingkat Literasi Digital	.351	.109	.338	3.209	.002
	Fitur Layanan	.424	.139	.325	3.051	.003

a. Dependent Variable: Cashless Payment

Sumber: Data Diolah SPSS 16, 2023

Dari tabel hasil analisis regresi linear berganda diatas, diperoleh nilai koefisien variabel

independen X_1 (gaya hidup) sebesar 0,271, koefisien variabel X_2 (tingkat literasi digital) sebesar 0,351 dan koefisien variabel X_3 (fitur layanan) sebesar 0,424, sehingga diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 1,387 + 0,271X_1 + 0,351X_2 + 0,424X_3 + e$$

Dimana:

Y = Penggunaan *cashless payment*

X_1 = Gaya Hidup

X_2 = Tingkat literasi digital

X_3 = Fitur layanan

e = Standar error

Berdasarkan persamaan regresi linear diatas dapat diketahui bahwa:

1. Nilai koefisien pada X_1 (gaya hidup) yaitu sebesar 0,271. Nilai tersebut menunjukkan bahwa jika terjadi kenaikan gaya hidup dalam penggunaan metode *cashless payment* sebesar 1%, maka pembayaran infak melalui QRIS akan meningkat sebesar 0,271%, sehingga gaya hidup *cashless* mempunyai hubungan positif dengan penerapan pembayaran infak melalui QRIS di masjid raya Baiturrahman Semarang.

Perubahan fluktuasi tersebut disebabkan oleh kemajuan teknologi yang semakin pesat yang memaksa seseorang untuk bisa mengikuti arah kemajuan dalam kehidupan sehari-hari. Gaya hidup yang mengikuti arah perkembangan teknologi mendorong seseorang dalam menerima kemajuan teknologi khususnya dalam hal bertransaksi. Penerapan gaya hidup *cashless* atau *cashless society* akan membentuk keputusan dalam bertransaksi, artinya dengan adanya gaya hidup *cashless* seseorang dapat menerima perubahan arah pembayaran dari tunai menjadi non tunai. Sehingga makin *aware* dan makin kerap menggunakan transaksi non tunai, seseorang akan dengan mudah memilih membayar infak dengan metode *cashless* melalui QRIS.

2. Nilai koefisien pada X2 (tingkat literasi digital) yaitu sebesar 0,351. Nilai tersebut menunjukkan bahwa jika terjadi kenaikan tingkat literasi digital dalam penggunaan metode *cashless payment* sebesar 1%, maka pembayaran infak melalui QRIS akan meningkat sebesar 0,351%, sehingga tingkat literasi digital mempunyai

hubungan positif dengan penerapan pembayaran infak melalui QRIS di masjid raya Baiturrahman Semarang.

Perubahan fluktuasi tersebut disebabkan pengguna memiliki pemahaman yang cukup mengenai teknologi dalam penggunaannya. Literasi digital dalam kajian *cashless payment* merupakan tingkat pemahaman pengguna mengenai penggunaan perangkat elektronik. Dengan adanya kemudahan mempelajari teknologi pembayaran dapat meningkatkan minat dalam pemakaian, kecenderungan pemakaian yang tinggi akan mengakibatkan *munfiq* dengan mudah dan terbiasa menggunakan aplikasi *payment cashless* dalam berinfaq. Dalam penelitian ini para *munfiq* sudah terbiasa menggunakan aplikasi pembayaran non tunai sehingga dengan tingkat pemahaman akan aplikasi tersebut menjadikan *munfiq* dengan mudah membayarkan infak melalui QRIS di masjid raya Baiturrahman Semarang.

3. Nilai koefisien pada X3 (fitur layanan) yaitu sebesar 0,424. Nilai tersebut menunjukkan bahwa jika terjadi kenaikan fitur layanan dalam

penyajian layanan metode *cashless payment* sebesar 1%, maka pembayaran infak melalui QRIS akan meningkat sebesar 0,424%, sehingga fitur layanan mempunyai hubungan positif dengan penerapan pembayaran infak melalui QRIS di masjid raya Baiturrahman Semarang.

Perubahan fluktuasi ini disebabkan oleh fitur layanan pembayaran yang sesuai dengan kebutuhan munfiq, sehingga kemudahan berinjak yang terintegrasi dengan aplikasi *smartphone* dapat mendorong minat pengguna untuk membayarkan infak melalui system non tunai. Selain fitur layanan yang disediakan oleh *merchant* pembayaran, masjid raya Baiturrahman juga menyediakan poster QRIS di setiap kotak infak dan beberapa area yang dapat dengan mudah di *scan*, berbeda jika infak non tunai ini dilakukan dengan nomor *virtual account* yang dirasa kurang efisien diterapkan dalam berinjak secara langsung.

4.3.4.5 Uji MRA (*Moderated Regression Analysis*)

Uji Moderated Regression Analysis adalah uji yang ditujukan untuk mengetahui pengaruh variabel moderasi dalam hubungan variabel

independen dengan variabel dependen. Pada dasarnya, variabel moderasi bersifat memperkuat atau memperlemah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen. Hasil uji Moderated Regression Analysis dapat dilihat pada tabel-tabel hasil uji dibawah ini:

Tabel 4.14

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.809 ^a	.654	.632	1.387

a. Predictors: (Constant), Fitur Layanan dengan Sikap Penerimaan , Gaya Hidup, Tingkat Literasi Digital, Fitur Layanan , Tingkat Literasi Digital dengan Sikap Penerimaan, Gaya Hidup dengan Sikap Penerimaan

Sumber: Data Diolah SPSS 16, 2023

Berdasarkan tabel hasil uji koefisien determinasi pada tabel 4.14 dapat dilihat bahwa nilai *R Square* adalah 0,654, nilai tersebut lebih besar dari nilai hasil *R Square* pada tabel 4.11 yaitu sebesar 0,566. Hal ini menunjukkan bahwa variasi penggunaan variabel moderasi berupa sikap penerimaan dapat meningkatkan nilai *adjusted R²*.

Tabel 4.15

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	338.210	6	56.368	29.321	.000 ^a
	Residual	178.790	93	1.922		
	Total	517.000	99			

a. Predictors: (Constant), Fitur Layanan dengan Sikap Penerimaan , Gaya Hidup, Tingkat Literasi Digital, Fitur Layanan , Tingkat Literasi Digital dengan Sikap Penerimaan, Gaya Hidup dengan Sikap Penerimaan

b. Dependent Variable: Cashless Payment

Sumber: Data Diolah SPSS 16, 2023

Pada hasil uji tabel ANOVA atau F test diatas, didapatkan nilai F hitung sebesar 29,321 > F tabel sebesar 2,70 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa gaya hidup, tingkat literasi digital, fitur layanan dan sikap penerimaan berpengaruh secara bersama-sama terhadap penggunaan metode *cashless* dalam berinfak melalui QRIS.

Tabel 4.15
Hasil Uji MRA

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	9.123	1.916		4.761	.000
	Gaya Hidup	1.516	.940	.944	1.612	.110
	Tingkat Literasi Digital	-.502	.585	-.484	-.859	.393
	Fitur Layanan	-.628	.956	-.481	-.657	.513
	Gaya Hidup dengan Sikap Penerimaan	-.073	.048	-1.810	-1.525	.131
	Tingkat Literasi Digital dengan Sikap Penerimaan	.033	.028	1.334	1.180	.241
	Fitur Layanan dengan Sikap Penerimaan	.042	.046	1.351	.907	.367

a. Dependent Variable: Cashless Payment

Sumber: Data Diolah SPSS 16, 2023

Dari hasil diatas dapat diketahui adanya moderasi X1 merupakan perkalian dari variabel

gaya hidup dengan variabel sikap penerimaan, sehingga diperoleh hasil pengaruh variabel moderasi antara variabel gaya hidup dengan penggunaan metode *cashless* dalam berinfak. Moderasi X2 merupakan hasil perkalian dari variabel tingkat literasi digital dengan variabel sikap penerimaan, sehingga memperoleh hasil pengaruh variabel moderasi antara variabel tingkat literasi digital dengan penggunaan metode *cashless* dalam berinfak. Moderasi X3 merupakan hasil perkalian dari variabel fitur layanan dengan variabel sikap penerimaan, sehingga diperoleh hasil pengaruh variabel moderasi antara variabel fitur layanan dengan penggunaan metode *cashless* dalam berinfak.

Hasil dari uji MRA (*Moderated Regression Analysis*) diatas menunjukkan bahwa variabel moderasi X1 mempunyai nilai T hitung sebesar -1,525 dengan perbandingan nilai T hitung sebelum adanya variabel moderasi sebesar 1,612 dan nilai signifikansi $0,131 > 0,05$. Sehingga dapat diartikan bahwa variabel moderasi mengubah arah menjadi negatif dan tidak signifikan, artinya gaya hidup berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap

penggunaan metode *cashless* dalam berinfak sesudah dimoderasi dengan sikap penerimaan. Dapat disimpulkan bahwa sikap penerimaan tidak memoderasi variabel gaya hidup terhadap penggunaan metode *cashless* dalam berinfak.

Moderasi X2 mempunyai nilai T hitung sebesar 1,180 dengan perbandingan nilai T hitung sebelum adanya variabel moderasi sebesar -0,859 dan nilai signifikansi $0,241 > 0,05$. Sehingga dapat diartikan bahwa variabel moderasi mengubah arah dari negatif menjadi positif namun tidak signifikan, artinya tingkat literasi digital berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap penggunaan metode *cashless* dalam berinfak sesudah dimoderasi dengan sikap penerimaan. Dapat disimpulkan bahwa sikap penerimaan dapat memoderasi variabel tingkat literasi digital terhadap penggunaan metode *cashless* dalam berinfak.

Moderasi X3 mempunyai nilai T hitung sebesar 0,907 dengan perbandingan nilai T hitung sebelum adanya variabel moderasi sebesar -0,657 dan nilai signifikansi $0,367 > 0,05$. Sehingga dapat diartikan bahwa variabel moderasi dapat mengubah arah dari negatif menjadi positif namun tidak

signifikan, artinya fitur layanan berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap penggunaan metode *cashless* dalam berinfak sesudah dimoderasi dengan sikap penerimaan. Dapat disimpulkan bahwa sikap penerimaan dapat memoderasi variabel fitur layanan terhadap penggunaan metode *cashless* dalam berinfak.

4.4. Pembahasan

Dalam rangka memberikan informasi mengenai pengaruh gaya hidup (X1), tingkat literasi digital (X2) dan fitur layanan (X3) terhadap penggunaan *cashless payment* dalam berinfak (Y) dengan sikap penerimaan sebagai variabel moderating (Z), maka peneliti melakukan penelitian dengan penyebaran angket/kuesioner kepada 100 responden. Penelitian ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah dari penelitian yang berjudul “ Pengaruh Gaya Hidup, Tingkat Literasi Digital dan Fitur Layanan Terhadap Penggunaan *Cashless Payment* dengan Sikap Penerimaan Sebagai Variabel Moderating Pada Infak di Masjid Raya Baiturrahman Semarang”. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan program Microsoft Excel dan SPSS versi 16, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

4.4.1. Pengaruh Gaya Hidup (X1) Terhadap Cashless Payment (Y) Metode Pembayaran Infak Melalui QRIS

Berdasarkan uji signifikansi pengukuran individual dalam uji statistik didapatkan nilai t hitung $1,742 < t$ tabel $1,984$ dan signifikansi variabel gaya hidup sebesar $0,085$ lebih besar dari ($>$) $0,05$. Sehingga dapat diartikan bahwa gaya hidup tidak berpengaruh signifikan terhadap penggunaan *Cashless Payment* dalam berinfak di masjid raya Baiturrahman Semarang.

Gaya hidup dengan tingkat akseptasi teknologi yang tinggi dapat mempengaruhi keputusan seseorang dalam menggunakan pembayaran berbasis teknologi digital. Dari hasil uji yang menunjukkan bahwa gaya hidup tidak mempengaruhi penggunaan *cashless payment* pada pembayaran infak di masjid Baiturrahman, hal ini dapat dipengaruhi oleh faktor lain seperti faktor yang berkaitan dengan praktik pembayaran *cashless* secara langsung atau faktor lingkungan lainnya. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sri Handila Mirwan menyatakan bahwa penggunaan sistem pembayaran non tunai dapat dipengaruhi oleh kemudahan fitur pada *platform* pembayaran.¹²⁵ Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak jamaah yang

¹²⁵ Mirwan, “ANALISIS PERILAKU MASYARAKAT DI ERA CASHLESS TERHADAP SISTEM PEMBAYARAN BERBASIS NON TUNAI DI KOTA MAKASSAR.”

menggunakan metode pembayaran tunai dibanding non tunai, hal ini dikarenakan beberapa kalangan merasa pembayaran infak non tunai mempunyai rangkaian yang panjang dan merasa kurang aman jika terdapat kendala jaringan.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Sri Handila Mirwan yang menyatakan bahwa gaya hidup tidak berpengaruh terhadap Sistem Pembayaran Berbasis Non Tunai di Kota Makassar.¹²⁶

4.4.2. Pengaruh Tingkat Literasi Digital (X2) Terhadap Cashless Payment (Y) Metode Pembayaran Infak Melalui QRIS

Berdasarkan uji signifikansi pengukuran individual dalam uji statistik didapatkan nilai t hitung 3,209 > t tabel 1,984 dan signifikansi variabel tingkat literasi digital sebesar 0,02 lebih kecil dari ($<$) 0,05. Sehingga dapat diartikan bahwa tingkat literasi digital berpengaruh signifikan terhadap penggunaan Cashless Payment dalam berinfaq di masjid raya Baiturrahman Semarang.

Metode *cashless payment* yang berbasis pada sitem elektronik, mengharuskan pengguna untuk memiliki pemahaman yang cukup mengenai teknologi dan

¹²⁶ Ibid.

penggunaannya. Literasi digital dalam kajian *cashless payment* merupakan tingkat pemahaman pengguna mengenai penggunaan pembayaran digital pada perangkat elektronik. Dari hasil uji yang menunjukkan adanya pengaruh antara tingkat literasi digital terhadap penggunaan metode *cashless* pembayaran infak melalui QRIS, hal ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor misalnya penerimaan terhadap penggunaan metode non tunai, ketika seseorang dapat menerima perubahan dengan beberapa penilaian penerimaan misalnya ketersediaan, kemudahan dan keamanan akses *digital mobile* juga dapat mempengaruhi keputusan seseorang dalam menggunakan transaksi non tunai. Hasil di lapangan menyatakan bahwa tingkat literasi digital terkait pembayaran tidak terlalu rendah, namun masih terdapat jamaah yang kurang mengetahui adanya system pembayaran infak melalui QRIS.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur Jamaludin dan Aprilia Dewi Soleha bahwa tingkat literasi digital berpengaruh terhadap pembayaran zakat secara online.¹²⁷

¹²⁷ Nur Jamaludin and Aprilia Dewi Soleha, “Peran Model Penerimaan Teknologi, Literasi Digital Dan Promosi Sosial Media Dalam Meningkatkan Kesadaran Dalam Membayar Zakat Secara Online,” *Journal of Islamic Philanthropy and Disaster (JOIPAD)* 2, no. 2 (2022): 137–166.

4.4.3. Pengaruh Fitur Layanan (X3) Terhadap Cashless Payment (Y) Metode Pembayaran Infak Melalui QRIS

Berdasarkan uji signifikansi pengukuran individual dalam uji statistik didapatkan nilai t hitung 3,051 > t tabel 1,984 dan signifikansi sebesar 0,003 kurang dari (<) 0,05. Sehingga dapat diartikan bahwa fitur layanan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan Cashless Payment dalam berinfak di masjid raya Baiturrahman Semarang.

Keputusan penggunaan metode pembayaran melalui digital akan cenderung digunakan apabila pengguna merasakan akan kepuasan dari sisi mutu produk atau layanan fitur yang diberikan. Menurut Moenir pelayanan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau suatu kelompok orang yang berlandaskan pada pelayanan untuk memenuhi kepuasan seseorang.¹²⁸ Kemudahan berinfak yang terintegrasi dengan aplikasi *smartphone* dapat mendorong minat pengguna untuk membayarkan infak melalui system non tunai. Berdasarkan hasil jawaban responden dapat diketahui bahwa para munfiq memilih menggunakan pembayaran infak melalui QRIS karena fitur yang digunakan bersifat mudah dan cepat.

¹²⁸ Moenir, *Manajemen Pelayanan Umum Di Indonesia*.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizka Elisa Rahmawati dan M. Ruslianor Maika yang menyatakan bahwa adanya tambahan fitur pendukung sisi religius seperti layanan zakat, infak dan sedekah dapat mendorong minat munfiq dalam menyisihkan uang untuk kepentingan umat.¹²⁹

4.4.4. Pengaruh Gaya Hidup (X1) Terhadap Cashless Payment (Y) di Moderasi Sikap Penerimaan (Z) Metode Pembayaran Infak Melalui QRIS

Berdasarkan hasil uji MRA (*Moderated Regression Analysis*) diketahui moderasi X1 mempunyai nilai T hitung sebesar -1,525 dengan perbandingan nilai T hitung sebelum adanya variabel moderasi sebesar 1,612 dan nilai signifikansi $0,131 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa sikap penerimaan tidak mampu memoderasi variabel gaya hidup terhadap penggunaan metode *cashless* dalam berinfak.

Perkembangan teknologi dan telekomunikasi yang semakin pesat dapat menciptakan aplikasi canggih yang memiliki nilai ekonomis. Kemajuan teknologi yang berkaitan dengan aspek kehidupan memaksa masyarakat untuk mengubah gaya hidup mereka, misalnya dari penggunaan uang tunai menjadi non tunai. Sehingga gaya

¹²⁹ Rahmawati and Maika, “Penerapan Model UTAUT Terkait Akseptasi Mahasiswa Terhadap Cashless Payment Di Masa Pandemi COVID-19.”

hidup melalui sikap penerimaan UTAUT 2 dengan tingkat penggunaan teknologi pembayaran yang tinggi berpengaruh terhadap keputusan seseorang dalam membayarkan infak melalui QRIS. Fakta dilapangan menyatakan bahwa jamaah yang membayarkan infak melalui QRIS adalah mereka yang sering menggunakan QRIS dalam kegiatan transaksi lainnya, sedangkan lainnya masih menggunakan metode tunai. Hal ini diarenakan tidak semua kalangan usia dapat menerima arah perubahan pembayaran digital ini, sehingga beberapa dari mereka menganggap bahwa penggunaan *cashless* mempunyai rangkaian yang panjang, kurang efisien dan kurang aman.

Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Sri Handila Mirwan yang menyatakan bahwa gaya hidup tidak berpengaruh terhadap Sistem Pembayaran Berbasis Non Tunai di Kota Makassar.¹³⁰

4.4.5. Pengaruh Tingkat Literasi Digital (X2) Terhadap Cashless Payment (Y) di Moderasi Sikap Penerimaan (Z) Metode Pembayaran Infak Melalui QRIS

Berdasarkan hasil uji MRA (*Moderated Regression Analysis*) diketahui Moderasi X2 mempunyai nilai T hitung sebesar 1,180 dengan perbandingan nilai T hitung sebelum

¹³⁰ Mirwan, “ANALISIS PERILAKU MASYARAKAT DI ERA CASHLESS TERHADAP SISTEM PEMBAYARAN BERBASIS NON TUNAI DI KOTA MAKASSAR.”

adanya variabel moderasi sebesar $-0,859$ dan nilai signifikansi $0,241 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa sikap penerimaan dapat memoderasi variabel tingkat literasi digital terhadap penggunaan metode *cashless* dalam berinfak.

Kemampuan merupakan komponen penting dalam literasi digital. Kemampuan dapat dipahami dan dikuasai oleh setiap individu. Pada dasarnya literasi digital merupakan cara individu dalam menavigasi dan menggunakan alat (tools) digital untuk menghasilkan dan menggunakan informasi.¹³¹ Penyebab klasik dari penolakan penggunaan teknologi digital dipengaruhi oleh kurangnya literasi atau pemahaman mengenai suatu teknologi, namun ketika teknologi digital mudah dipahami maka pengguna akan merasa senang dalam menggunakan teknologi tersebut. Pendapat ini sesuai dengan hasil lapangan yang menunjukkan bahwa tingkat literasi digital para munfiq dan kemudahan fitur pembayaran yang digunakan mendorong para jamaah memilih untuk berinfak melalui QRIS.

Penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Athfal Maulana bahwa literasi keuangan dan literasi digital berpengaruh terhadap

¹³¹ Watkins, *Digital Literacy: Writing Commons*.

penggunaan BRIVA melalui sikap penerimaan (*facilitating condition*) UTAUT 2.¹³²

4.4.6. Pengaruh Fitur Layanan (X3) Terhadap Cashless Payment (Y) Melalui Sikap Penerimaan (Z) Metode Pembayaran Infak Melalui QRIS

Berdasarkan hasil uji uji MRA (*Moderated Regression Analysis*) diketahui Moderasi X3 mempunyai nilai T hitung sebesar 0,907 dengan perbandingan nilai T hitung sebelum adanya variabel moderasi sebesar -0,657 dan nilai signifikansi $0,367 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa sikap penerimaan dapat memoderasi variabel fitur layanan terhadap penggunaan metode *cashless* dalam berinfak.

Dapat dipahami bahwa Fitur layanan merupakan salah satu sarana atau fasilitas pendukung dari suatu teknologi pembayaran. Fitur layanan merupakan sarana atau karakter khusus yang terdapat pada suatu produk teknologi yang dalam fokus penelitian ini terdapat pada layanan pembayaran digital melalui server. Sehingga dalam penelitian ini menyatakan bahwa teknologi digital yang dapat mengintegrasikan kebutuhan pembayaran zakat, infak

¹³² Muhammad Athfal Maulana, “Pengaruh Literasi Keuangan Dan Literasi Digital Terhadap Adopsi Briva Pada Mahasiswa UKSW Dengan *Facilitating Conditioning* Sebagai Variable Moderasi” (Universitas Kristen Satya Wacana, 2022).

dan sedekah akan meningkatkan minat para penggunanya dalam berinfak melalui digital.

Penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizka Elisa Rahmawati dan M. Ruslianor Maika yang menyatakan bahwa fitur layanan melalui pengukuran UTAUT 2 mempengaruhi penggunaan metode *cashless payment*.¹³³

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dijelaskan pada bab sebelumnya, yaitu mengenai pengaruh gaya hidup, tingkat literasi digital dan fitur layanan terhadap penggunaan cashless payment di moderasi oleh sikap penerimaan pada pembayaran infak berbasis QRIS di masjid raya Baiturrahman kota Semarang, maka dapat disimpulkan bahwa:

¹³³ Rahmawati and Maika, “Penerapan Model UTAUT Terkait Akseptasi Mahasiswa Terhadap Cashless Payment Di Masa Pandemi COVID-19.”

1. Berdasarkan uji signifikansi pengukuran individual dalam uji statistik didapatkan nilai gaya hidup signifikansi sebesar 0,085 lebih dari ($>$) 0,05, maka **H1 ditolak**. Sehingga dapat diartikan bahwa gaya hidup tidak berpengaruh signifikan terhadap penggunaan Cashless Payment dalam berinfak di masjid raya Baiturrahman Semarang. Tidak terdapatnya pengaruh dari gaya hidup terhadap penggunaan *Cashless* untuk berinfak dapat dipengaruhi oleh faktor lain seperti faktor yang berkaitan dengan praktik pembayaran *cashless*, misalnya fitur aplikasi pembayaran atau faktor lingkungan lainnya. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak jamaah yang menggunakan metode pembayaran tunai dibanding non tunai, hal ini dikarenakan beberapa kalangan merasa pembayaran infak non tunai mempunyai rangkaian yang panjang dan merasa kurang aman jika terdapat kendala jaringan.
2. Berdasarkan uji signifikansi pengukuran individual dalam uji statistik didapatkan nilai signifikansi tingkat literasi digital sebesar 0,002 lebih kecil dari ($<$) 0,05, maka **H1 diterima**. Sehingga dapat diartikan bahwa tingkat literasi digital berpengaruh signifikan terhadap penggunaan Cashless Payment dalam berinfak di masjid raya Baiturrahman Semarang. Pengaruh tingkat literasi digital terhadap penggunaan Cashless untuk berinfak dapat dipengaruhi oleh faktor penerimaan terhadap penggunaan aplikasi pembayaran

non tunai. Artinya ketika tingkat literasi digital rendah, namun aplikasi pembayaran mudah untuk digunakan seseorang akan tertarik melalui tingkat kemudahan aplikasi tersebut. Fakta dilapangan menunjukkan bahwa tingkat literasi digital jamaah tidak terlalu rendah, namun masih terdapat jamaah yang kurang mengetahui adanya system pembayaran infak melalui QRIS.

3. Berdasarkan uji signifikansi pengukuran individual dalam uji statistik didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,003 kurang dari ($<$) 0,05, maka **H1 diterima**. Sehingga dapat diartikan bahwa fitur layanan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan Cashless Payment dalam berinfaq di masjid raya Baiturrahman Semarang. Dari hasil uji ini dapat diketahui bahwa minat seseorang dalam menggunakan pembayaran infak secara non tunai tidak dipengaruhi oleh lingkungan, seperti maraknya penggunaan system non tunai, melainkan dipengaruhi langsung oleh ketersediaan dan kemudahan fitur aplikasi yang digunakan.
4. Berdasarkan hasil perhitungan uji moderasi X1, diketahui bahwa nilai t hitung sebelum adanya variabel moderasi adalah 1,612 dan nilai t setelah adanya variabel moderasi sebesar -1,525 hal ini berarti bahwa nilai pengaruh tidak langsung lebih kecil dari nilai pengaruh langsung, artinya variabel moderasi bersifat memperlemah hubungan antar variabel independen dengan dependen. Sehingga hasil dari persamaan ini

menunjukkan bahwa hubungan X1 (gaya hidup) terhadap Y (penggunaan cashless) tidak dapat dimoderasi oleh Z (sikap penerimaan). Sehingga dapat disimpulkan bahwa **H1 ditolak**.

5. Berdasarkan hasil perhitungan uji moderasi X2, diketahui bahwa nilai t hitung sebelum adanya variabel moderasi adalah -0,859 dan nilai t setelah adanya variabel moderasi sebesar 1,189 yang berarti bahwa nilai pengaruh tidak langsung lebih besar dari nilai pengaruh langsung dengan adanya perubahan nilai t, artinya variabel moderasi bersifat memperkuat hubungan antar variabel independen dengan dependen. Sehingga hasil dari persamaan ini menunjukkan bahwa hubungan X2 (tingkat literasi digital) terhadap Y (penggunaan cashless) dapat dimoderasi oleh Z (sikap penerimaan). Sehingga dapat disimpulkan bahwa **H1 diterima**.
6. Berdasarkan hasil perhitungan uji moderasi X3, diketahui bahwa nilai t hitung sebelum adanya variabel moderasi adalah -0,657 dan nilai t setelah adanya variabel moderasi sebesar 0,907 yang berarti bahwa nilai pengaruh tidak langsung lebih besar dari nilai pengaruh langsung dengan adanya perubahan nilai t, artinya variabel moderasi bersifat memperkuat hubungan antar variabel independen dengan dependen. Sehingga hasil dari persamaan ini menunjukkan bahwa hubungan X3 (fitur layanan) terhadap Y (penggunaan cashless)

dapat dimoderasi oleh Z (sikap penerimaan). Sehingga dapat disimpulkan bahwa **H1 diterima**.

5.2. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti menyadari bahwa penelitian ini belumlah sempurna. Oleh sebab itu, dalam pelaksanaannya, peneliti merasa adanya keterbatasan dalam penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Variabel dalam penelitian ini hanya membahas masalah faktor penentu keputusan pembayaran infak melalui sistem QRIS. Dalam pelaksanaan penyebaran angket/kuesioner hanya terbatas di masjid Baiturrahman Semarang.
2. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode penyebaran angket/kuesioner, sehingga terdapat kemungkinan adanya data bias dikarenakan adanya pengisian yang kurang sungguh-sungguh.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan pembahasan, kesimpulan dan juga keterbatasan penelitian di atas, maka saran dari peneliti kepada peneliti selanjutnya, yaitu:

1. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat dapat memperluas wilayah sampel dan variable penelitian, sehingga penelitian dapat lebih dikembangkan.

2. Dalam pelaksanaan penyebaran angket/kuesioner kepada jamaah secara langsung, peneliti sebaiknya lebih menjelaskan tujuan dan sasaran penelitian. Hal ini ditujukan agar responden dapat mengisi kuesioner dengan memahami tujuan adanya penelitian dan mengisi sesuai dengan kenyataan sebenarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman Ghazali, Ghufron Ihsan, Sapiudin Sidiq. *Fikih Muamalat*. Jakarta: Prenada Media, 2015.
- Achmadi, Cholid Narbuko dan Abu. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Ahdiat, Adi. “Nilai Transaksi Belanja Menggunakan Uang Elektronik/E-Money Di Indonesia per Bulan (Januari 2018-April 2023).” *Databoks*.
- Ahmad Setiawan, S.E., M.Si. “Wawancara Pengelola,” 1 November 2023.
- Aisyah, Ika, Raden Agrosamdhyo, Ely Mansur, Program Studi, Ekonomi Syariah, Sekolah Tinggi, Agama Islam, and Denpasar Bali. “Persepsi Nasabah Pada Fitur Layanan Top Up E-Wallet BSI Mobile Di Bank Syariah Indonesia Kantor Cabang Pembantu Kuta” 3, no. 1 (2023): 1–13.
- Andrianto, Aries. “Faktor Yang Mempengaruhi Behavior Intention Untuk Penggunaan Aplikasi Dompot Digital Menggunakan Model Utaut2.” *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis* 25, no. 2 (2020): 111–122.
- Arikunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2001.
- Aruperes, Miracle Tesselonika Grenda. “Pengaruh Sistem Pembayaran Non Tunai Terhadap Profitabilitas UMKM Yang Di Moderasi Oleh Literasi Digital.” Universitas Kristen Satya Wacana, 2023.
- Asep Zakariya Ansori, Moh. “Efektivitas Pembayaran Non Tunai (Cashless) Pada Bump Pesantren Modern Ummul Quro Al-Islami.” *Ad Diwan* 1, no. 1 (2021): 1–14.
- Barton, D. *Literacy Practices in Local Activities: A Case Study of an Ecological Education in Everyday Life*. Toronto: University of

- Toronto Press, 2002.
- Chandra, Tjiptono dan. *Service Quality & Customer Satisfaction*. 5th ed. Yogyakarta: Andi, 2019.
- Dewa, Wisana dan G K. “Dampak Go-Jek Terhadap Perekonomian Indonesia. Kerjasama Lembaga Demografi Universitas Indonesia Dan Go-Jek Indonesia” (2017).
- Gatot, Sudiarto. “Wawancara,” 1 November 2023 n.d.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP, 2018.
- H. Al Ahyani AR, S.I.P. “Wawancara,” 4 November 2023 n.d.
- Hague, C and S. Payton. “Digital Literacy Across The Curriculum.” *Curriculum Leadership* (2011).
- Hendryadi, Suryani. *Metode Riset Kuantitatif Teori Dan Aplikasi Pada Penelitian Bidang Manajemen Dan Ekonomi Islam*. Edited by Prenadamedia Group. Jakarta, 2016.
- Hidayat, Muhammad Taufik, Qurrotul Aini, and Elvi Fetrina. “Penerimaan Pengguna E-Wallet Menggunakan UTAUT 2 (Studi Kasus) (User Acceptance of E-Wallet Using UTAUT 2-A Case Study).” *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi* 9, no. 3 (2020): 239–247.
- Hoetomo. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Mitra Pelajar, 2005.
- Jamaludin, Nur, and Aprilia Dewi Soleha. “Peran Model Penerimaan Teknologi, Literasi Digital Dan Promosi Sosial Media Dalam Meningkatkan Kesadaran Dalam Membayar Zakat Secara Online.” *Journal of Islamic Philanthropy and Disaster (JOIPAD)* 2, no. 2 (2022): 137–166.
- Juliantina, Diva. “Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas, Dan Fitur Layanan Terhadap Penggunaan Financial Technology (Fintech) Shopeepay Pada Generasi Z.” IAIN

Kudus, 2023.

Kotler, Philip. *Manajemen Pemasaran, Edisi 13 Jilid 1 & 2. Edisi Terjemahan Oleh Bob Sabran*. Jakarta: Erlangga, 2009.

Kotler, Philip dan K.L Keller. *Manajemen Pemasaran. Penterjemah: Benyamin Molan*. Klaten: PT Macanan Jaya Cemerlang, 2008.

Kotler, Philip dan Kevin Lane Keller. *Marketing Management*. 15th ed. Pearson: Global Edition, 2016.

Kuncoro. *Metode Kuantitatif*. Jogjakarta: Sekolah Tinggi Ilmu, 2011.

Kusnandar, Viva Budi. “Transaksi Digital Kian Marak, Uang Elektronik Capai 594 Juta Unit Pada Februari 2022.” *Databoks*.

Kusnandar, Viva Budy. “Uang Elektronik Yang Beredar Tembus 772 Juta Unit Pada November 2022.” *Databoks*.

Maulana, Muhammad Athfal. “Pengaruh Literasi Keuangan Dan Literasi Digital Terhadap Adopsi Briva Pada Mahasiswa UKSW Dengan Facilitating Conditioning Sebagai Variable Moderas.” Universitas Kristen Satya Wacana, 2022.

Meifang, Y., He, D. Zheng Xianrong. “Impact of Payment Technology Innovations on the Traditional Financial Industry: A Focus on China.” *Journal of Technological Forecasting and Social Change* (2018).

Mirwan, Sri Handila. “ANALISIS PERILAKU MASYARAKAT DI ERA CASHLESS TERHADAP SISTEM PEMBAYARAN BERBASIS NON TUNAI DI KOTA MAKASSAR.” Universitas Hasanuddin, 2023.

Mishkin, Frederic S, dan Philip E. Strahan. “What Will Do to Financial Structure.” *National Bureau of Economic Research, Cambridge* (1999).

Moenir. *Manajemen Pelayanan Umum Di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.

- Muhammad, Nabilah. “E-Wallet, Metode Pembayaran Digital Yang Paling Banyak Digunakan Warga RI Saat Belanja Online.” *Databoks*.
- Muhammad Rafli Ferdiansyah¹, Dhani Ichsanuddin Nur². “Management Studies AndFaktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan E-Wallet DANA Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis UPN ‘Veteran’ Jawa Timur.” *Management Studies and Entrepreneurship Journal* 3, no. May (2022): 884–897.
- Muhammad Rosyihan Hendrawan dan Purwanto Putra. *Integrasi Manajemen Pengetahuan Dan Literasi Informasi*. Malang: UB Press, 2022.
- MUI, DSN. “Kumpulan Fatwa Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia.”
- Narasati, Maulidah. “Financial Technology (Fintech) Di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Islam.” *Indonesian Interdisciplinary Journal of Sharia Economics (IJSE)* 2, no. 2 (2020): 155–170.
- Nasional, Pusat Bahasa Departemen Pendidikan. *Glosarium Istilah Asing-Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2007.
- Niaga, CIMB. “Mengenal 7 Alat Pembayaran Non Tunai Saat Ini.”
- Oktaviana, Stella. “Pengaruh Literasi Keuangan, Fitur Layanan, Dan Kemudahan Terhadap Cashless Society.” Universitas Katolik Musi Charitas Palembang, 2022.
- Pendit, Putu Laxman. *Pustaka: Tradisi Dan Kesenambungan*. Jakarta: ISIPII, 2019.
- Plummer, Joseph. *Life Span Development Psychology: Personality and Socialization*. New York: Academic Press, 1983.
- Poon, W. C. “Users’ Adaption Of E-Banking Services.” *Journal of Business & Industrial Marketing* 23 (2008).

- Rahayu, Tri, Anita Muliawati, Erly Krisnanik, and Catur Nugrahaeni Dewi. “Analisis Tingkat Literasi Digital Orang Tua Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).” *Jurnal Ilmiah ...* 24, no. 3 (2022): 241–247. <https://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalmatrik/article/view/1964%0Ahttps://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalmatrik/article/download/1964/1079>.
- Rahmawati, Rizka Elisa, and M Ruslianor Maika. “Penerapan Model UTAUT Terkait Akseptasi Mahasiswa Terhadap Cashless Payment Di Masa Pandemi COVID-19.” *Jurnal Ekonomi Modernisasi* 17, no. 1 (2021): 1–14.
- Ridarana Sari, Rina, Zulfatun Ruscitasari, Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta, and Di Yogyakarta. “Pengaruh Literasi Keuangan Dan Gaya Hidup Terhadap Cashless Transaction Behavior.” *Valid Jurnal Ilmiah* 20, no. 1 (2022): 78–87.
- Rif’ah, Sifwatir. “FENOMENA CASHLESS SOCIETY DI ERA MILENIAL DALAM PERSPEKTIF ISLAM” 2 (2019): 1–14.
- Rizky, Ayu Winda. “MINAT BERDONASI MAHASISWA UII MELALUI MOBILE PAYMENT PADA LAZIS UNISIA MENGGUNAKAN MODEL UTAUT 2.” Universitas Islam Indonesia, 2022.
- Sedana, I Gusti Nyoman, and St. Wisnu Wijaya. “Penerapan Model Utaut Untuk Memahami Penerimaan Dan Penggunaan Learning Management System Studi Kasus: Experiential E-Learning of Sanata Dharma University.” *Jurnal Sistem Informasi* 5, no. 2 (2012): 114.
- Sekaran, Uma dan Bougie, Roger. *Metode Penelitian Untuk Bisnis: Pendekatan Pengembangan-Keahlian*. 6th ed. Jakarta: Salemba Empat, 2017.
- Selvi Rahmani, Moh Mukhsin, Moh, and Fakhrudin. “Pengaruh Religiositas, Prinsip Konsumsi, Dan Gaya Hidup Islami Terhadap Pembelian Menggunakan Shopee Paylater Dalam

- Perspektif Ekonomi Islam.” *Jurnal Ekonomika dan Bisnis Islam* 6, no. 1 (2023): 32–43. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jei>.
- Sugiono. *Metode Penelitian Manajemen*. 3rd ed. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- . *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Suharso, Puguh. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Suharto, Soekendro dan. *Yayasan Masjid Raya Baiturrahman Semarang Dari Masa Ke Masa*. Semarang: Aneka Ilmu, 2006.
- Sumadi. *Metode Penelitian*. Jakarta: PT Rata Grafindo Persada, 2000.
- Sumarwan. *Perilaku Konsumen: Teori Dan Penerapannya Dalam Pemasaran*. 1st ed. Bandung: Ghalia Indonesia, 2002.
- Suparyanto dan Rosad (2015). “Peraturan Bank Indonesia Nomor 23/7/Pbi/2021 Tentang Penyelenggara Infrastruktur Sistem Pembayaran.” *Suparyanto dan Rosad (2015)* 5, no. 3 (2020): 248–253.
https://www.bi.go.id/id/publikasi/peraturan/Documents/PBI_23_0721.pdf.
- Syujai, Muhammad. “Transformasi Filantropi Digital Berbasis Aplikasi Fintech E-Money Dalam Perspektif Islam Digital Philanthropy Transformation Based on Fintech E-Money Applications in an Islamic Perspective Muhammad Syujai Kanwil Kementerian Agama Provinsi Sulawesi Selatan” (2022): 140–152.
- Tiffani, Ignasia. “Pengaruh Literasi Keuangan Dan Literasi Digital Terhadap Preferensi Bank Digital.” *Mbia* 22, no. 1 (2023): 152–167.

- Venkatesh, V., Thong, J. Y., & Xu, X. "Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology." *MIS Quarterly* 3 (2012).
- Watkins, Lewis George. *Digital Literacy: Writing Commons.*, 2021.
- Widarjono, Agus. "Ekonometrika Pengantar Dan Aplikasinya Disertai Panduan Eviews." *Yogyakarta: UPP STIM YKPN* (2018).
- Yessy, Faren Nisa. "PENGARUH FITUR LAYANAN, KEAMANAN DAN KEMUDAHAN PENGGUNAAN E-WALLET TERHADAP TRANSAKSI MAHASISWA MENGGUNAKAN E-WALLET APLIKASI DANA (Studi Pada Mahasiswa UIN RIL Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam)." UIN Raden Intan Lampung, 2023.
- Yusuf, Mari. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan.* Jakarta: Prenada Media, 2017.
- ZAIN, MUH RAHMAT. "PENGARUH NILAI HARGA, DAYA TARIK PROMOSI, GAYA HIDUP TERHADAP KEPUTUSAN MENGGUNAKAN FINANCIAL TECHNOLOGY MOBILE PAYMENT OVO DI KOTA MAKASSAR." Universitas Hasanuddin, 2023.
- Zhongda Wu, Yunxin Liu. "Exploring Country Differences in the Adoption of Mobile Payment Service: The Surprising Robustness of the UTAUT2 Model." *International Journal of Bank Marketing* (2022).
- "Laporan Keuangan QRIS BRI Masjid Baiturrahman Semarang."
- "QR Code Indonesia Standard (QRIS)." In *Bank Indonesia*, n.d.

Lampiran I

KUESIONER PENELITIAN

Kepada Yth.

Saudara/i Responden

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Berikut adalah kuesioner dalam rangka penelitian tugas akhir/thesis pada program Strata 2 (S2) Ekonomi Syariah Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Nama : Rosidatull Imaniyah

NIM : 2205028002

Jurusan/Fakultas : Ekonomi Syariah/FEBI

Bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Gaya Hidup, Tingkat Literasi Digital dan Fitur Layanan Terhadap Penggunaan *Cashless Payment* Pada Pembayaran Infak Masjid Baiturrahman Dengan Sikap Penerimaan Sebagai Variabel M^Oderating” oleh sebab itu, saya memohon dengan hormat atas kesediaan dan bantuan saudara/i untuk dapat mengisi kuesioner penelitian ini.

Mengingat pentingnya data ini, jawaban saudara/i akan dijaga kerahasiaanya dengan sungguh-sungguh. Saya berharap agar kuesioner dijawab lengkap sesuai dengan keadaan sebenarnya. Atas kesediaan dan bantuan saudara/i dalam pengisian kuesioner ini, saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Hormat Saya

Rosidatull Imaniyah

Identitas Responden

Nama :

Jenis Kelamin : a. Laki-laki
b. Perempuan

Umur :

Profesi : a. Mahasiswa/Pelajar
b. Guru
c. PNS
d. Wiraswasta
e. Lainnya

Penghasilan perbulan : a. <500.000
b. 500.000-1.000.000
c. 1.000.000-2.000.000
d. 2.000.000-3.000.000
e. > 3.000.000

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah semua pernyataan dengan baik
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang dipilih sesuai dengan jawaban saudara/i
3. Jawablah sesuai dengan keadaan sesungguhnya
4. Pada setiap pernyataan, terdapat empat alternatif jawaban, yaitu sebagai berikut:
 - a. Sangat Setuju (SS) : 4
 - b. Setuju (S) : 3
 - c. Tidak Setuju (TS) : 2
 - d. Sangat Tidak Setuju (STS) : 1

DAFTAR PERNYATAAN

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
Gaya Hidup					
1.	Kebiasaan bertransaksi melalui non tunai membantu saya dalam membayarkan infak menggunakan QRIS				
2.	Saya berminat untuk berinfak dengan menggunakan QRIS				
3.	Menurut saya pembayaran infak dengan menggunakan QRIS adalah sistem pembayaran yang kekinian dan mengikuti arah perubahan digital				
Tingkat Literasi Digital					
1.	Pengetahuan teknologi digital membantu saya dalam membayarkan infak melalui QRIS				
2.	Kemampuan menggunakan pembayaran digital dengan baik dapat mempermudah pembayaran infak melalui QRIS				
3.	Kemampuan mengoperasikan perangkat digital informasi dan transaksi dapat mendukung program pembayaran infak melalui QRIS				
4.	Kultur sosial dalam pembayaran digital membuat saya berminat membayarkan infak melalui QRIS				
5.	Keamanan aplikasi pembayaran digital sangat dibutuhkan dalam kegiatan berinfak melalui QRIS				

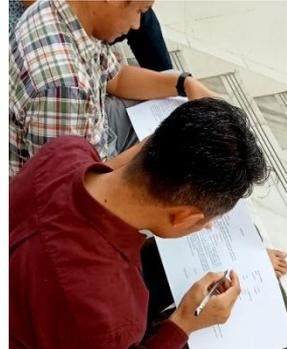
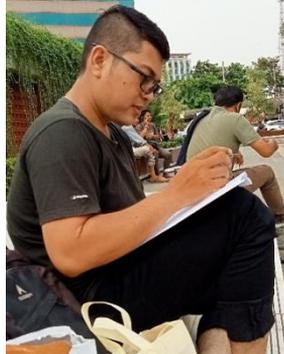
Fitur Layanan				
1.	Kemudahan akses informasi transaksi dari fitur layanan aplikasi menjadikan saya memilih berinfak melalui QRIS			
2.	Aplikasi pembayaran yang saya gunakan menyediakan layanan QRIS sebagai penunjang pembayaran infak			
3.	Fitur QRIS dari aplikasi pembayaran yang saya gunakan dapat dengan mudah untuk dioperasikan			
4.	Fitur layanan dari aplikasi pembayaran yang saya gunakan selalu menambah inovasi yang berguna untuk pengguna			
Cashless Payment				
1.	Saya berinfak melalui QRIS karena mudah digunakan			
2.	Saya merasa bahwa berinfak melalui QRIS banyak manfaat yang dirasakan			
3.	Saya berinfak melalui QRIS karena transaksi pembayaran bersifat kredibel atau aman dilakukan			
4.	Saya berinfak melalui QRIS dikarenakan pengaruh sosial lingkungan yang marak menggunakan metode tersebut			
5.	Saya berinfak melalui QRIS dikarenakan terdapat pilihan pembayaran dengan metode QRIS			
Sikap Penerimaan (UTAUT 2)				

1.	Saya berniat untuk seterusnya membayarkan infak melalui QRIS				
2.	Saya sering berinjak melalui QRIS				
3.	Penggunaan QRIS dapat membantu saya dalam membayarkan infak				
4.	Berinjak melalui Metode QRIS dapat dengan mudah digunakan				
5.	Pihak masjid menyediakan QRIS untuk jamaah yang hendak membayar infak dengan metode non tunai				
6.	Saya memiliki pengetahuan untuk mengoperasikan QRIS dan saya menyiapkan kebutuhan penunjang untuk keberlangsungan pembayaran QRIS dengan selalu menyediakan saldo pada aplikasi yang saya gunakan				
7.	Saya merasa senang dan puas menggunakan QRIS untuk pembayaran infak				

Lampiran II

Dokumentasi





Lampiran III

Hasil Jawaban Responden

N o.	Gaya Hidup (X1)			Literasi Digital (X2)					Fitur Layanan (X3)				Cashless Payment (Y)					Sikap Penerimaan (Z)						
	G H 1	G H 2	G H 3	L D 1	L D 2	L D 3	L D 4	L D 5	F L 1	F L 2	F L 3	F L 4	C P 1	C P 2	C P 3	C P 4	C P 5	S P 1	S P 2	S P 3	S P 4	S P 5	S P 6	S P 7
1	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	
2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3
3	4	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3
4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	4	4	3	3	3
5	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2
7	3	3	4	4	4	4	2	3	2	3	3	2	4	3	3	2	3	2	2	3	4	4	4	3
8	3	4	3	3	4	3	2	4	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	4	4	3	4
9	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2
10	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3
11	2	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	1	3	3	3	2	2

1 2	4	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3
1 3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3
1 4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4
1 5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
1 6	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
1 7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4
1 8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
1 9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2 0	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
2 1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2 2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

2 3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
2 4	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3
2 5	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2
2 6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3
2 7	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3
2 8	3	3	4	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	4	3	1	1	3	1	1
2 9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2
3 0	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
3 1	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
3 2	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3
3 3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4

3 4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
3 5	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
3 6	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
3 7	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4
3 8	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3
3 9	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	1	4	4
4 0	4	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3
4 1	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4
4 2	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4
4 3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3
4 4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4

4 5	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4 6	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3
4 7	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3
4 8	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
4 9	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3
5 0	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3
5 1	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	2	3
5 2	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3
5 3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
5 4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5 5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4

5 6	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3
5 7	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	4	4	3
5 8	4	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3
5 9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6 0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
6 1	3	3	3	4	4	4	2	3	4	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3
6 2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6 3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
6 4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4
6 5	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3
6 6	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	4	3

6 7	3	3	4	4	3	3	2	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
6 8	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2
6 9	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3
7 0	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	4	4	4	3
7 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
7 2	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3
7 3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3
7 4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7 5	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3
7 6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
7 7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4

7 8	3	3	4		4	3	3	3	3		3	3	3	3		3	3	2	2	3		2	2	3	3	3	3	3
7 9	3	3	3		3	4	4	3	4		3	3	3	3		3	2	3	2	3		2	2	3	3	3	3	2
8 0	3	3	3		4	4	4	3	4		3	3	4	3		4	3	3	4	4		3	3	4	4	3	3	4
8 1	3	4	3		4	4	3	3	3		2	4	3	3		3	3	2	3	3		2	2	3	3	3	3	3
8 2	3	3	3		3	3	3	3	3		3	3	3	3		3	3	3	3	3		3	3	3	3	3	3	3
8 3	3	3	4		4	4	3	3	3		4	3	4	4		4	4	3	2	3		2	2	3	3	3	3	4
8 4	3	3	3		3	3	3	3	4		3	3	3	3		3	3	3	3	3		3	2	3	3	3	3	3
8 5	4	4	3		3	3	3	3	3		3	4	4	4		3	3	3	3	3		2	3	3	4	3	3	3
8 6	4	4	4		4	4	4	4	3		3	4	4	3		2	3	2	2	3		2	2	3	3	4	4	4
8 7	3	3	4		3	3	3	3	3		3	3	3	3		3	3	3	3	3		3	3	3	3	3	3	3
8 8	4	4	4		4	4	4	4	3		4	4	3	3		4	4	4	4	4		3	3	4	3	3	3	4

8 9	4	3	4		3	3	3	3	4		2	3	3	3		3	3	4	2	4		2	2	3	3	3	3	3
9 0	4	3	4		3	3	3	3	4		3	4	4	4		3	3	4	2	4		2	2	2	3	3	3	3
9 1	4	4	4		4	4	4	4	4		4	4	4	4		4	4	4	1	3		3	2	4	4	4	4	4
9 2	4	4	4		4	4	4	2	4		4	4	4	4		4	4	4	2	4		4	4	4	4	4	4	4
9 3	3	4	4		4	4	4	4	4		4	4	4	4		4	4	4	4	4		3	3	4	4	4	4	4
9 4	3	3	3		4	3	3	3	4		3	3	3	3		4	3	3	3	4		3	3	3	3	4	3	4
9 5	4	4	4		4	4	4	4	4		4	4	4	4		4	4	4	2	4		4	3	3	3	4	4	4
9 6	4	4	4		4	4	4	2	4		4	4	4	4		4	4	4	2	4		2	2	4	4	4	4	4
9 7	3	3	3		3	3	3	2	3		3	3	3	3		3	3	3	3	3		2	2	3	4	4	4	4
9 8	4	4	4		4	4	4	2	4		4	4	4	4		4	4	4	2	4		2	2	4	4	4	4	4
9 9	3	3	3		3	3	3	3	3		3	3	3	3		3	3	3	3	3		2	2	3	3	3	3	3

1	4	4	4		4	4	4	3	4		4	4	4	4		4	4	4	2	4		2	2	4	4	4	4	4
0																												
0																												

Lampiran IV

Hasil Analisis Data

Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
GayaHidup	100	6	12	10.07	1.423
TingkatLiterasi	100	11	20	16.73	2.201
FiturLayanan	100	10	16	12.99	1.749
Cashlesspayment	100	10	20	15.50	2.285
SikapPenerimaan	100	11	28	21.37	3.161
Valid N (listwise)	100				

Variabel	Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Gaya Hidup (X1)	1	0,86	0,2	Valid
	2	0,85	0,2	Valid
	3	0,82	0,2	Valid
Tingkat Literasi (X2)	1	0,81	0,2	Valid
	2	0,83	0,2	Valid
	3	0,86	0,2	Valid
	4	0,73	0,2	Valid
	5	0,66	0,2	Valid
Fitur Layanan (X3)	1	0,8	0,2	Valid
	2	0,79	0,2	Valid
	3	0,85	0,2	Valid
	4	0,83	0,2	Valid
Cashless Payment (Y)	1	0,78	0,2	Valid
	2	0,8	0,2	Valid
	3	0,81	0,2	Valid
	4	0,56	0,2	Valid
	5	0,83	0,2	Valid
Sikap Penerimaan (Z)	1	0,7	0,2	Valid
	2	0,71	0,2	Valid
	3	0,8	0,2	Valid
	4	0,76	0,2	Valid
	5	0,79	0,2	Valid
	6	0,81	0,2	Valid
Uji Reliabilitas			0,2	Valid

Variabel	Cronbach Alpha	Nilai Kritik	Keterangan
Gaya Hidup	0,794	>0.60	Reliabel
Tingkat Literasi Digital	0,832	>0.60	Reliabel
Fitur layanan	0,834	>0.60	Reliabel
Cashless Payment	0,801	>0.60	Reliabel
Sikap Penerimaan	0,882	>0.60	Reliabel

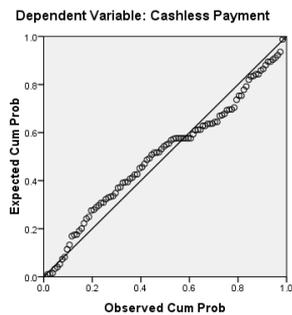
Uji Normalitas One Sample Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.36250613
Most Extreme Differences	Absolute	.082
	Positive	.082
	Negative	-.082
Kolmogorov-Smirnov Z		.819
Asymp. Sig. (2-tailed)		.513

a. Test distribution is Normal.

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Uji Normalitas P-Plot

Uji Multikolonieritas

Coefficients^a

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Gaya Hidup	.463	2.161
	Tingkat Literasi Digital	.356	2.809
	Fitur Layanan	.384	2.604
	Sikap Penerimaan	.392	2.551

a. Dependent Variable: Cashless Payment

Uji Glesjer

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.692	.802		.862	.391
	Gaya Hidup	.123	.099	.185	1.242	.218
	Tingkat Literasi Digital	.063	.073	.146	.852	.396
	Fitur Layanan	.000	.090	.000	-.004	.997
	Cashless Payment	-.066	.070	-.159	-.940	.349
	Sikap Penerimaan	-.045	.054	-.152	-.843	.401

a. Dependent Variable: Abs_Res

Uji R Square

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.746 ^a	.556	.542	1.546

a. Predictors: (Constant), Fitur Layanan, Gaya Hidup, Tingkat Literasi Digital

Uji Statisti F

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	287.622	3	95.874	40.126	.000 ^a
	Residual	229.378	96	2.389		
	Total	517.000	99			

a. Predictors: (Constant), Fitur Layanan, Gaya Hidup, Tingkat Literasi Digital

b. Dependent Variable: Cashless Payment

Uji T Parsial

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.387	1.299		1.068	.288
	Gaya Hidup	.271	.155	.169	1.742	.085
	Tingkat Literasi Digital	.351	.109	.338	3.209	.002
	Fitur Layanan	.424	.139	.325	3.051	.003

a. Dependent Variable: Cashless Payment

Analisis Regresi Linear Berganda

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.387	1.299		1.068	.288
	Gaya Hidup	.271	.155	.169	1.742	.085
	Tingkat Literasi Digital	.351	.109	.338	3.209	.002
	Fitur Layanan	.424	.139	.325	3.051	.003

a. Dependent Variable: Cashless Payment

Uji MRA

Model Summary

Mode	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.809 ^a	.654	.632	1.387

a. Predictors: (Constant), Fitur Layanan dengan Sikap Penerimaan , Gaya Hidup, Tingkat Literasi Digital, Fitur Layanan , Tingkat Literasi Digital dengan Sikap Penerimaan, Gaya Hidup dengan Sikap Penerimaan

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9.123	1.916		4.761	.000
	Gaya Hidup	1.516	.940	.944	1.612	.110
	Tingkat Literasi Digital	-.502	.585	-.484	-.859	.393
	Fitur Layanan	-.628	.956	-.481	-.657	.513
	Gaya Hidup dengan Sikap Penerimaan	-.073	.048	-1.810	-1.525	.131
	Tingkat Literasi Digital dengan Sikap Penerimaan	.033	.028	1.334	1.180	.241
	Fitur Layanan dengan Sikap Penerimaan	.042	.046	1.351	.907	.367

a. Dependent Variable: Cashless Payment

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	338.210	6	56.368	29.321	.000 ^a
	Residual	178.790	93	1.922		
	Total	517.000	99			

a. Predictors: (Constant), Fitur Layanan dengan Sikap Penerimaan , Gaya Hidup, Tingkat Literasi Digital, Fitur Layanan , Tingkat Literasi Digital dengan Sikap Penerimaan, Gaya Hidup dengan Sikap Penerimaan

b. Dependent Variable: Cashless Payment

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : Rosidatull Imaniyah
Nomor Induk Mahasiswa : 2205028002
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Semarang, 08 Agustus 2000
Agama : Islam
Alamat : Jl. Gondosari III, RT 01/RW 04,
Gondoriyo, Ngaliyan, Semarang
Pendidikan :

1. MI Darul Ulum Ngaliyan Semarang, lulus tahun 2012
2. MTS MINAT Cilacap, lulus tahun 2015
3. MA MINAT Cilacap, lulus tahun 2018
4. Program Studi Akuntansi Syariah Fakultas Ekonomi dan
Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Walisongo lulus 2021