

**ANALISIS PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN,
DAN PERSEPSI RISIKO TERHADAP MINAT PENGGUNAAN *QUICK
RESPONSE INDONESIAN STANDARD (QRIS)* SEBAGAI ALAT
PEMBAYARAN UMKM KULINER DI SURAKARTA**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi**



Oleh:

**TRIFENA EKAWATY
NIM. 18.52.31.033**

**PRODI PERBANKAN SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
2022**

ANALISIS PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN
PENGUNAAN, DAN PERSEPSI RISIKO TERHADAP MINAT PENGUNAAN
QUICK RESPONSE INDONESIAN STANDART (QRIS) SEBAGAI ALAT
PEMBAYARAN UMKM DI SURAKARTA

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi

Dalam Bidang Ilmu Perbankan Syariah

Oleh:

Trifena Ekawaty

NIM: 18.52.31.033

Surakarta, 31 Agustus 2022

Disetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing Skripsi


Supriyanto, S.Ud., M.Ud

NIP.19860306 201503 1 005

SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : TRIFENA EKAWATY

NIM : 18.52.31.033

JURUSAN : PERBANKAN SYARIAH

FAKULTAS : EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Menyatakan bahwa penelitian skripsi berjudul "ANALISIS PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN, DAN PERSEPSI RISIKO TERHADAP MINAT PENGGUNAAN *QUICK RESPONSE INDONESIAN STANDARD* (QRIS) SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN UMKM DI SURAKARTA"

Benar-benar bukan merupakan plagiasi dan belum pernah diteliti sebelumnya. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini merupakan plagiasi, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian surat ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Surakarta, 25 Agustus 2022



Trifena Ekawaty

SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : TRIFENA EKAWATY

NIM : 18.52.31.033

JURUSAN : PERBANKAN SYARIAH

FAKULTAS : EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Terkait penelitian yang berjudul "ANALISIS PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN, DAN PERSEPSI RISIKO TERHADAP MINAT PENGGUNAAN *QUICK RESPONSE INDONESIAN STANDARD* (QRIS) SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN UMKM DI SURAKARTA"

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya benar-benar telah melakukan penelitian di UMKM yang berada di wilayah Surakarta. Apabila kemudian hari bahwa skripsi ini menggunakan data yang tidak sesuai dengan data sebenarnya, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Surakarta, 31 Agustus 2022



Trifena Ekawaty

Supriyanto, S.Ud., M.Ud

Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

NOTA DINAS

Hal : Skripsi

Sdr : Trifena Ekawaty

Kepada Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Di Surakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa setelah menelaah dan mengadakan perbaikan seperlunya, kami memutuskan bahwa skripsi saudara Trifena Ekawaty NIM: 18.52.31.033 yang berjudul:

ANALISIS PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN, DAN PERSEPSI RISIKO TERHADAP MINAT PENGGUNAAN *QUICK RESPONSE INDONESIAN STANDART* (QRIS) SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN UMKM DI SURAKARTA

Sudah dapat dimunaqasahkan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (SE) dalam bidang ilmu Perbankan Syariah.

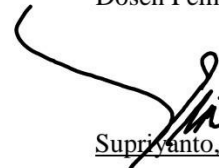
Oleh karena itu kami mohon agar skripsi tersebut segera dimunaqasahkan dalam waktu dekat.

Demikian, atas dikabulkannya permohonan ini disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 31 Agustus 2022

Dosen Pembimbing Skripsi



Supriyanto, S.Ud., M.Ud

NIP.19860306 201503 1 005

PENGESAHAN

**ANALISIS PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN,
DAN PERSEPSI RISIKO TERHADAP MINAT PENGGUNAAN *QUICK*
RESPONSE *INDONESIAN STANDARD* (QRIS) SEBAGAI ALAT
PEMBAYARAN UMKM KULINER DI SURAKARTA**

Oleh:

TRIFENA EKAWATY
NIM. 18.52.31.033

Telah dinyatakan lulus dalam ujian munaqosah
Pada hari Senin tanggal 03 Oktober 2022 M / 07 Rabiul Awal 1444 H dan dinyatakan
telah memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Ekonomi

Dewan Penguji:

Penguji I (Merangkap Ketua Sidang)
Melia Kusuma, M.M.
NIK. 19810608 201701 2 147



Penguji II
Rais Sani Muharrami, S.E.I., M.E.I.
NIP. 19870828 201403 1 002




Penguji III
Yulfan Arif Nurohman, M.M.
NIK. 19860613 201701 1 177



Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta




Dr. M. Rahmawan Arifin, M.Si.
NIP. 19720304 200112 1 004

MOTTO

“Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan”

(Al- Mujadilah: 11)

“Lakukan kebaikan meskipun lelah dan susah. Lelahnya akan hilang, kebajikannya akan bertahan. Tinggalkan dosa meskipun menyenangkan, karena kesenangannya itu hanyalah sementara dan dosanya akan ada”

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan dengan segenap cinta dan doa karya sederhana ini untuk:

1. Allah SWT, yang telah memberikan banyak sekali kenikmatan berupa nikmat kesehatan, nikmat iman, nikmat kesempatan serta diberikan kemudahan sehingga terselesainya penelitian ini.
2. Bapak yang selalu menyayangi mendukung dan mendoakan setiap langkah putri kecilnya.
3. Ibu kandungku yang telah mendoakan putri kecilnya meskipun dari jarak jauh dan ibu sambungku yang telah bekerjasama untuk tidak mengganggu saat mengerjakan skripsi ini sehingga terselesainya penelitian ini.
4. Kakak laki-lakiku dan adik perempuanku yang telah menjadi patner dalam setiap kondisi senang maupun sulit.
5. Kelas A Perbankan Syariah angkatan 2018 yang telah memberikan kenangan selama perkuliahan
6. Almamaterku UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah menjadi ruang untuk mencari ilmu, pengalaman, relasi dan mengukir banyak sekali kenangan.
7. Keluargaku yang seimanan khasanah community yang selalu memberikan dukungan dan selalu mengarahkan dalam kebaikan
8. Teman-teman Yudish Kos yang mendengarkan curhatanku dan selalu menguatkan, mendoakan satu sama lain.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.wb

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko terhadap Minat Penggunaan *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS) pada UMKM Kuliner sebagai alat pembayaran di Surakarta”. Skripsi ini disusun untuk menyelesaikan Studi Jenjang Strata 1 (S1) Jurusan Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

Penulis menyadari dengan sepenuhnya, telah mendapat dukungan, bimbingan dan dorongan dari pihak yang telah menyumbangkan pikiran, waktu, tenaga dan sebagainya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan setulus hati penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Mudhofir, S.Ag., M.Pd, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
2. Dr. Mohammad Rahmawan Arifin, S.E., M.Si, selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
3. Budi Sukardi, S.E.I., M.S.I selaku Ketua Program Studi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
4. Waluyo, Lc., M.A. selaku Dosen Pembimbing Akademik, Program Studi Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
5. Supriyanto, S.Ud., M.Ud selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis selama proses pengerjaan dari awal hingga selesai.

6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi penulis
7. Bapak Paiman, terimakasih atas segala dukungan, doa, cinta dan pengorbanan yang tak pernah ada habisnya dalam setiap langkah putri kecilnya hingga mampu memberikan fasilitas berupa sekolah hingga Sarjana di Perguruan Tinggi Negeri.
8. Ibu Kartini yang selalu mendoakanku dari kejauhan, meskipun ibu tak dapat mendampingi setiap langkah putri kecilnya namun ibu adalah orang yang paling aku sayang.
9. Ibu Nur, ibu sambungku yang pada akhirnya telah membuka hati dan bekerja sama untuk tidak mengganggu penulis dalam proses penulisan sehingga terselesainya penelitian ini.
10. Kakak laki-lakiku Riese Arief dan adik perempuanku Feni Melinda, terimakasih untuk adik perempuanku yang telah mau berbagi, menemani dan menjadi teman dalam setiap kondisi.
11. Sahabatku sisterlillah (Mba Nida, ustadzah Tanti, Mba Mufida, Mba Salma, Ana, Ani, Annisa, Selvi, Ustadzah Aini dsb) yang memberikan doa dan dukungan untukku dalam menyelesaikan skripsi ini
12. Sahabat-sahabatku dan teman kecilku (salsabilla Isfa dan fia) yang saling mendoakan dan saling mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Teman-temanku kelas A Perbankan Syariah (PBS) angkatan 2018, yang selalu memberikan keceriaan dan semangat untuk penulis dalam menjalankan perkuliahan dan menyusun skripsi ini.
14. Seluruh teman-teman HMPS Perbankan Syariah dan Tim Praktikum Mini Banking KSBS Lab. Febi UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah membagikan pengalaman dan ilmu-ilmu yang baru kepadaku.
15. Pelaku UMKM kuliner di wilayah Surakarta yang telah meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner penelitian ini.

16. Teman-teman Yudish Kos (Endah, Galuh, dan Devi) yang mendengarkan curhatanku dan selalu menguatkan, mendoakan satu sama lain. Serta memberikan kenyamanan tempat tinggal saat perkuliahaan dan menjadi tempat pelarian untuk mengerjakan skripsi maupun penelitian.

Kepada semuanya yang tidak dapat disebutkan satu persatu, tiada kiranya penulis dapat membalasnya, hanya doa serta puji syukur kepada Allah SWT, semoga memberikan balasan kebaikan kepada semuanya. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Surakarta, 24 Agustus 2022

Penulis

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui menganalisis apakah pengaruh persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko terhadap minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran UMKM di Surakarta. Pada penelitian ini minat penggunaan menjadi variabel dependen, sedangkan untuk persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko menjadi variabel independen. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kuantitatif. Sumber data dalam penelitian ini yaitu data primer yang diperoleh dari kuesioner dengan sampel sebanyak 100 responden. Kemudian data diolah menggunakan regresi linier melalui SPSS versi 26.

Berdasarkan hasil uji analisis regresi dalam penelitian ini menjelaskan jika persepsi manfaat memiliki $t_{hitung} (2,329) > t_{tabel} (1,660)$ dan nilai signifikansi $0,022 < 0,05$, hal ini berarti persepsi manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Untuk persepsi kemudahan penggunaan diperoleh $t_{hitung} (4,060) > t_{tabel} (1,660)$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, dari penjelasan tersebut berarti persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Sedangkan persepsi risiko memiliki $t_{hitung} (-0,259) < t_{tabel} (1,660)$ dan nilai signifikansi $0,776 > 0,05$. Hal ini berarti bahwa variabel persepsi risiko tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS.

Kata Kunci : Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Risiko, Minat Penggunaa.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of perceived benefits, perceived ease of use, and perceived risk on interest in using QRIS as a payment instrument for UMKM in Surakarta. In this study, interest in use became the dependent variable, while for perceived benefits, perceived ease of use, and perceived risk were independent variables. The method used in this study is a quantitative research method. The source of data in this study is primary data obtained from questionnaires with a sample of 100 respondents. Then the data was processed using linear regression through SPSS version 26.

Based on the results of the regression analysis test in this study, it was explained that if the perceived benefits had $t_{count} (2.329) > t_{table} (1.660)$ and a significance value of $0.022 < 0.05$, this means that perceived benefits had a significant effect on interest in using QRIS. For the perception of ease of use obtained $t_{count} (4,060) > t_{table} (1,660)$ and a significance value of $0.000 < 0.05$, from this explanation it can be said as a learning method that has a significant effect on interest in using QRIS. Meanwhile, the risk perception has $t_{count} (-0.259) < t_{table} (1.660)$ and a significance value of $0.776 > 0.05$. this means that perception risk has no effect on interest in using QRIS.

Keywords: Perception of Benefits, Perception of Ease of Use, Perception of Risk, User Interest.

DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI	iii
HALAMAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN	iv
HALAMAN NOTA DINAS	v
HALAMAN PENGESAHAN MUNAQSAH.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	12
1.3. Batasan Masalah.....	13
1.4. Rumusan Masalah	13
1.5. Tujuan Penelitian.....	14
1.6. Manfaat Penelitian.....	14

1.7. Sistem Penulisan.....	15
BAB II LANDASAN TEORI.....	17
2.1. Kajian Teori.....	17
2.1.1 <i>Theory of Planned Behavior</i>	17
2.1.2 Persepsi Manfaat	20
2.1.3 Persepsi Kemudahan penggunaan.....	22
2.1.4 Persepsi Risiko	24
2.1.5. Pengertian <i>Quick Response Indonesian Standard</i>	25
2.1.6. Jenis QR Code pada Merchant.....	29
2.1.7. Karakteristik QRIS.....	30
2.1.8. Manfaat menggunakan QRIS	31
2.1.5 Cara menjadi pengguna QRIS.....	34
2.1.9. Kelebihan dan kelemahan QRIS	36
2.1.10. Pengertian Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM).....	37
2.1.11. Kriteria Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM).....	39
2.1.12. Minat Penggunaan.....	39
2.2. Penelitian Terdahulu.....	41
2.3. Kerangka Berfikir.....	44
2.4. Hipotesis	45
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	59
3.1. Waktu dan wilayah Penelitian.....	59
3.2. Jenis Penelitian	59
3.3. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel	60

3.4.	Data dan Sumber Data.....	62
3.5.	Teknik Pengumpulan Data	64
3.6	Variabel Penelitian	64
3.7.	Definisi Operasional Variabel	65
3.8	Teknik Analisis Data.....	67
3.8.1.	Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	67
3.8.2.	Uji Asumsi Klasik.....	68
3.8.3.	Uji Ketepatan Model.....	69
3.8.4.	Analisis Regresi Berganda	70
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN.....		72
4.1.	Gambaran Umum Penelitian	72
4.1.1.	Gambaran Umum Responden	72
4.1.2.	Deskripsi Responden.....	73
4.2.	Pengujian data dan Hasil Analisis Data	76
4.2.1.	Uji Validitas dan Reabilitas.....	76
4.2.2.	Uji Asumsi Klasik	80
4.2.3.	Uji Ketepatan Model	84
4.2.4 .	Analisis Regresi Linier Berganda	86
4.2.5.	Uji Hipotesis (Uji t).....	88
4.3.	Pembahasan Hasil Analisis Data	90
4.3.1.	Pengaruh Persepsi Manfaat terhadap Minat penggunaan QRIS	90
4.3.2.	Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Penggunaan QRIS	92

4.3.3. Pengaruh Persepsi Risiko terhadap Minat penggunaan QRIS	93
BAB V PENUTUP.....	81
5.1. Kesimpulan.....	81
5.2. Keterbatasan penelitian	82
5.3. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jumlah Uang Elektronik yang beredar 2016 - 2022	2
Tabel 1. 2 Jumlah Uang Kartal yang beredar 2016 – 2022	3
Tabel 1. 3 Jumlah UMKM Nasional 2019	6
Tabel 2. 1 PJSP yang memperoleh Persetujuan QRIS	28
Tabel 2. 2 Kriteria UMKM	39
Tabel 2. 3 Penelitian terdahulu yang Relevan.....	41
Tabel 3. 1 Devinisi Operasional Variabel	65
Tabel 4. 1 Diskripsi Responden berdasarkan Jenis Kelamin	73
Tabel 4. 2 Diskripsi Responden Berdasarkan Usia.....	73
Tabel 4. 3 Diskripsi Responden Berdasarkan Alamat	74
Tabel 4. 4 Diskripsi Responden Berdasarkan Pendapatan.....	75
Tabel 4. 5 Diskripsi Responden Berdasarkan Lama Usaha	75
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas.....	77
Tabel 4. 7 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Persepsi Manfaat	78
Tabel 4. 8 Hasil Uji Reliabilitas Persepsi Kemudahan Penggunaan.....	79
Tabel 4. 9 Hasil Uji Reliabilitas Resepsi Risiko	79
Tabel 4. 10 Hasil Uji Variabel Minat Penggunaan QRIS	80
Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas	81
Tabel 4. 12 Hasil Uji Multikolinearitas	82
Tabel 4. 13 Hasil Uji f.....	85
Tabel 4. 14 Hasil Uji Koefisiensi Determinasi R^2	86
Tabel 4. 15 Hasil Analisis Uji Regresi Berganda	86
Tabel 4. 16 Hasil Uji t.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Perbedaan Bar Code atau Kode batang dengan QR Code	26
Gambar 2. 2 QRIS satu untuk seluruh Pembayaran	27
Gambar 2. 3 Kerangka Berfikir.....	45
Gambar 4. 1 Hasil Heteroskedastisitas.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian	81
Lampiran 2 Kuesioner Penelitian.....	82
Lampiran 3 Tabulasi Data.....	87
Lampiran 4 Hasil Uji Instrumen	102
Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian.....	109
Lampiran 6 Biodata Penulis	110
Lampiran 7 Hasil Pengecekan Plagiasi Turnitin.....	111

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang melaju pesat, merambah ke berbagai sektor kehidupan. Adanya kemajuan teknologi memberikan dampak positif pada sektor ekonomi. Berawal dari keterbatasan dalam melakukan pembayaran, kemudian terciptalah suatu inovasi yang mempermudah dan mempercepat suatu kegiatan. Teknologi yang baru memberikan pengaruh terhadap sistem pembayaran. Sebelum terciptanya uang, manusia secara mandiri memenuhi kebutuhannya dengan barter. Namun seiring berjalannya waktu manusia mulai menyadari kelemahan dari barter, yaitu manusia sulit mendapatkan individu yang saling membutuhkan satu sama lain. Dengan demikian sistem barter tidak dapat dijalankan secara bebas seperti sistem perdagangan dalam perekonomian yang modern (Zada & Sopiana, 2021). Sehingga diperlukan suatu alat tukar yang mempunyai nilai dan tidak memerlukan orang yang membutuhkan barang satu sama lain.

Kemajuan dalam sektor ekonomi memberikan kemudahan bagi pelaku usaha dan konsumen. Layanan lembaga keuangan dan teknologi yang maju memberikan andil terhadap inovasi produk lembaga keuangan bank. Salah satu bentuk implementasi atas perkembangan teknologi yaitu kemudahan dalam proses transaksi dengan non tunai. Banyak lembaga perbankan Syariah maupun konvensional yang memberikan layanan jasa diantaranya sistem pembayaran non

tunai yaitu ATM / kartu debit (Sihaloho et al., 2020). Dalam dunia keuangan, proses transaksi tidak hanya dapat menggunakan uang kartal dan uang giral, namun dapat menggunakan aplikasi teknologi yang dinamakan *Financial Teknologi (Fintech)*. Menurut Bank Indonesia (2018) *fintech* adalah hasil dari gabungan antara jasa keuangan dan teknologi yang dapat mengubah model bisnis dari konvensional ke moderat. Model bisnis yang awalnya proses transaksi harus melalui tatap muka dengan *fintech* dapat dilakukan proses transaksi jarak jauh (Bank Indonesia, 2018).

Tabel 1. 1

Jumlah Uang Elektronik yang Beredar (dalam triliyun)

Periode	Instrument
2016	51.204.580
2017	90.003.848
2018	164.205.578
2019	292.299.320
2020	432.281.380
2021 – Juni	511,254,525

Sumber: www.bi.go.id, 2021

Berdasarkan tabel 1.1 diatas menjelaskan jumlah uang elektronik yang beredar pada 5 tahun terakhir. Dimana dalam tabel diatas menunjukkan jumlah uang yang beredar mengalami kenaikan setiap tahunnya. Pada tahun 2017 uang elektronik yang beredar berjumlah 90,003,848 Triliyun, kemudian meningkat pada tahun 2018 menjadi 167,205,578 Triliyun. Sebesar 292,299,320 Triliyun pada tahun tahun 2019, kemudian meningkat menjadi 432,281,380 Triliyun pada tahun 2020. Peningkatan tersebut terus berlanjut pada tahun 2021 untuk setiap

bulannya, yaitu pada bulan April sebesar 483,35 Triliyun, bulan Mei sebesar 498,2 Triliyun dan pada bulan Juni sebesar 511,2 Triliyun.

Tabel 1.2

Jumlah Uang Kartal yang beredar (dalam Triliyun)

Periode	Jumlah
2016	612,544,708
2017	694,829,634
2018	749,167,288
2019	793,726,644
2020	898,870,168
2021- Juni	832,384,756

Sumber: www.bi.go.id, 2021

Seiring dengan peningkatan jumlah uang elektronik, jumlah uang kartal yang beredar jauh lebih banyak dari pada uang elektronik. Dijelaskan dalam tabel diatas bahwa jumlah uang kartal selalu mengalami peningkatan pada setiap tahunnya. Tahun 2016 jumlah uang kartal yang beredar di masyarakat sebesar 612,544,708 triliyun, kemudian menjadi 694,829,634 triliyun pada tahun 2017. Tahun 2018 meningkat menjadi 749,167,288 triliyun dan peningkatan tersebut terus mengalami pertumbuhan sampai pada tahun 2021 bulan juni jumlah uang yang beredar dimasyarakat sebesar 832,384,756 triliyun. Perbandingan antara jumlah uang kartal yang beredar di masyarakat lebih banyak daripada jumlah uang elektronik, menjelaskan bahwa uang kartal masih mendominasi dan menjadi andalan masyarakat untuk melakukan transaksi pembayaran.

Meskipun uang kartal masih mendominasi sebagai alat pembayaran di masyarakat, peningkatan pada jumlah uang elektronik terus di sosialisasikan

agar tercipta inovasi dalam sistem pembayaran. Jumlah uang elektronik yang meningkat sejalan dengan Penetrasi Pengguna Internet Indonesia pada periode 2019 – 2020 yaitu berjumlah 196,7 juta pengguna internet. Jumlah tersebut setara dengan 73,7% dari seluruh populasi penduduk Indonesia. Presentase merujuk pada data yang diperoleh dari Badan Statistik Indonesia (BPS) dengan total jumlah penduduk Indonesia yaitu 266.911.900 juta penduduk. Hasil survey tersebut bila di bandingkan dengan hasil survey sebelumnya yaitu pada tahun 2018, jumlah pengguna internet yaitu sebesar 171 juta pengguna internet atau setara dengan 64% dari total jumlah penduduk Indonesia yaitu 264,161 juta penduduk. Dengan demikian penetrasi pengguna internet mengalami pertumbuhan sebesar 8,9% atau meningkat sebanyak 25,5 juta pengguna. Hal ini dijelaskan oleh Henri Kasyi Soemarto selaku sekretaris jendral Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) (Keminfo, 2020).

Dengan meningkatnya penggunaan internet pada *smartphone*, memberikan pengaruh pada instrumen pembayaran non tunai yang berbasis server lebih banyak diminati oleh masyarakat. Banyak perusahaan yang menerbitkan uang elektronik, hal tersebut memberikan alasan penggunaan aplikasi dompet digital pada konsumen mengalami pertumbuhan dan pelaku usaha telah menyediakan berbagai QR Code yang dapat digunakan dalam sistem pembayaran berbasis server (Sihaloho et al., 2020).

Bank Indonesia yang bertugas dalam menentukan kebijakan moneter serta melakukan pengaturan terhadap sistem pembayaran menerbitkan suatu Sistem pembayaran yaitu *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS) pada

tanggal 17 Agustus 2019, bertepatan dengan hari kemerdekaan Republik Indonesia ke-74. QRIS resmi di gunakan sebagai alat pembayaran non tunai pada tanggal 1 Januari 2020. Dengan diluncurkan alat pembayaran ini diharapkan mampu memaksimalkan daya beli masyarakat terutama dengan sistem pembayaran non tunai serta dapat meningkatkan perekonomian nasional. QRIS memiliki fasilitas kemudahan dan keamanan dalam bertransaksi. Salah satu sasarannya yaitu pelaku UMKM, dengan menggunakan QRIS tidak repot membawa uang tunai yang banyak dalam melakukan transaksi (Setiawan & Mahyuni, 2020).

Gunawan Purbowo selaku ketua Tim Sistem Pembayaran Pengelolaan Uang Rupiah (SPPURLA) KPw BI Solo, menjelaskan jumlah *merchant* QRIS Soloroya yaitu sebanyak 165.190 *merchant*. Jumlah tersebut per tanggal 25 juni 2021 yang terdiri dari 7 wilayah. Peningkatan *merchant* yang menggunakan QRIS sampai tahun 2021 meningkat sebanyak 36,33% dibandingkan dengan jumlah pada 31 Desember 2020. Dari total jumlah *merchant* tersebut, 51.358 *merchant* dari kota solo, 23.404 *merchant* dari Klaten, 32.303 *merchant* dari Sukoharjo, 14.780 *merchant* dari Sragen, 19.226 *merchant* dari Karanganyar, 10.758 *merchant* dari Wonogiri dan 13.226 dari *merchant* Boyolali. Gunawan menambahkan jika peningkatan jumlah *merchant* tertinggi berada diwilayah Kabupaten Boyolali yaitu sebesar 49,14% dan jumlah *merchant* terbanyak berada di wilayah solo yaitu 51.358 *merchant*. Sistem pembayaran meningkat di wilayah Soloraya, dikarenakan kondisi pandemi transaksi dilakukan secara online. Pertumbuhan terjadi pada transaksi kartu kredit, kartu debit, dan

transaksi e-commerce (Trisnangtyas, 2021). Dimana pada kondisi saat pandemi Bank Indonesia Solo sedang gencar sosialisasi untuk melakukan transaksi dengan non tunai dan masyarakat berusaha mencari sebuah metode pembayaran yang tidak memerlukan kontak fisik secara langsung.

Tabel 1. 3

Jumlah UMKM Nasional 2019

Jenis Usaha	Jumlah (unit)
Usaha Mikro	64,601,352
Usaha Kecil	798,679
Usaha Menengah	65,465
Total UMKM	65,465,497

Sumber: kemenkopukm.go.id, 2019

Dari tabel di atas menjelaskan bahwa usaha mikro di Indonesia berjumlah 64,601,352 unit, usaha kecil berjumlah 798,679 unit, usaha menengah berjumlah 65,465 unit dan total keseluruhan UMKM di Indonesia berjumlah 65,465,497 unit. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa jenis usaha mikro mempunyai jumlah paling banyak dan mendominasi di Indonesia. Sehingga dalam penelitian ini penulis memilih usaha mikro sebagai objek penelitian. Usaha mikro didukung oleh pemerintah karena berpotensi besar dalam memajukan perekonomian nasional. Implementasi QRIS pada UMKM sebagai upaya digitalisasi UMKM dalam rangka pemberdayaan UMKM, selain pelatihan kewirausahaan dan mempermudah akses UMKM kepada perbankan.

Dalam penggunaan satu Standar QR Code pada QRIS, *merchant* atau penyedia barang dan jasa tidak memerlukan QR Code lainnya. Penggunaan QRIS menjadi dampak positif terhadap pelaku usaha dan konsumen. Manfaat yang diberikan oleh QRIS dalam membantu pelaku UMKM dalam proses transaksi secara non tunai, lebih efisien dan dapat meningkatkan kinerja usaha pada UMKM dalam kondisi pandemic covid-19 saat sekarang ini (Setiawan & Mahyuni, 2020). Adanya perintah dirumah saja memberikan dampak bagi konsumen untuk tidak berpergian. Konsumen saat ini menghindari tempat kerumunan. Sehingga mengusahakan segala apapun aktivitas hanya dirumah. Adanya hal tersebut memaksa pelaku UMKM berinovasi dan kritis terhadap kondisi saat ini. Apabila UMKM tidak melakukan gerakan maka usahanya akan terancam gulung tikar. Kondisi pandemi membuat penghasilan pelaku UMKM menurun dan mengalami kerugian, sedangkan kebutuhan rumah tangga tetap berjalan. Sehingga diperlukan sebuah instrument pembayaran yang tidak memerlukan tatap muka dalam melakukan transaksi yaitu dengan penggunaan dompet digital.

Manfaat yang diberikan uang elektronik bisa mempengaruhi persepsi konsumen, dengan demikian dapat meningkatkan penggunaannya. Apabila sebuah produk mempunyai manfaat bagi kebutuhan sehari-hari, maka terdapat kemungkinan jika produk akan digunakan konsumen secara luas (Ningsih et al., 2021). Semakin besar manfaat yang diperoleh pengguna ketika menggunakan suatu teknologi maka semakin banyak minat pengguna untuk memakai teknologi tersebut. Hal ini juga berlaku untuk sebaliknya, apabila semakin kecil manfaat

yang diperoleh dari penggunaan suatu sistem teknologi informasi maka akan berimbas pada minat pengguna yang rendah terhadap sistem teknologi tersebut (Diah et al., 2020).

Setiap teknologi yang diciptakan bertujuan untuk mempermudah aktivitas manusia, teknologi yang baru muncul memberikan kemudahan bagi manusia, sehingga semakin berminat manusia tersebut menggunakan teknologi baru. Adanya berbagai layanan aplikasi dompet digital, membuat pedagang menyediakan berbagai layanan QR selengkap mungkin. Tersediannya berbagai kode membuat konsumen repot untuk melakukan pemindaian kode karena setiap kode memiliki syarat dan ketentuan sendiri (Saputri, 2020). Hal ini membuat kesulitan pembeli terhadap pelayanan konsumen. Namun dengan menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran maka akan memudahkan UMKM dalam memberikan layanan dalam melakukan transaksi pembayaran. Informasi penggunaan QRIS dapat dengan mudah ditemukan di web resmi Bank Indonesia atau bisa didapatkan disekitar lingkungan.

Persepsi risiko digunakan dengan alasan, meskipun pembayaran melalui dompet digital menyediakan berbagai manfaat dan kemudahan dalam melakukan proses transaksi pembayaran, namun *merchant* masih banyak yang belum menggunakan dengan alasan belum paham tingkat keamanan dan privasi. Merchant masih merasa nyaman jika menggunakan uang tunai dan enggan berpindah ke pembayaran non tunai, karena merasa cemas apabila terjadi kegagalan dalam proses pembayaran. Manfaat dan kemudahan penggunaan

dari uang elektronik diikuti pula potensi adanya risiko cyber crime yang dapat mengintai *merchant*.

Mini riset yang dilakukan oleh penulis ketika dilapangan, penulis menemukan dari 50 UMKM di Surakarta, dari 28 pelaku UMKM belum mengetahui adanya QRIS, 3 pelaku UMKM sudah mengetahui adanya QRIS, namun belum menggunakannya sebagai alat pembayaran dan 19 pelaku UMKM sudah mengetahui dan sudah menggunakan sebagai alat pembayaran. Mini riset ini dilakukan secara acak di Surakarta. Penulis menemukan beberapa hal diantaranya, terdapat manfaat yang dirasakan oleh UMKM ketika menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran non tunai.

Selain itu pelaku UMKM tidak harus menyediakan uang kembalian dan terbebas dari adanya uang palsu. Alasan UMKM menggunakan QRIS di Surakarta sebagai alat pembayaran yaitu mengikuti kemajuan teknologi yang sedang berkembang. Informasi ini didapatkan dari Bapak Dewo selaku pemilik Kedai Kopi Pak Agus, pada tanggal 26 Agustus 2021. UMKM yang sudah mengetahui adanya QRIS namun belum menggunakannya sebagai alat pembayaran, alasan mereka yaitu dirasa ribet dan masih banyak pembeli yang menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran. UMKM merasa kesulitan dan belum mengetahui manfaat penggunaan teknologi baru QRIS. Hal tersebut sejalan dengan alasan UMKM yang belum paham dan belum menggunakan QRIS. Masih tingginya tingkat penggunaan uang cast sebagai alat pembayaran membuat UMKM tidak melakukan inovasi dan cenderung nyaman akan penggunaan uang cast.

I Wayan Arta Setiawan dan Luh Putuh Mahyuni (2020), dalam penelitiannya menggunakan lima faktor yang menjelaskan minat UMKM menggunakan QRIS. Lima faktor tersebut diantaranya persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi penggunaan, pengaruh pihak luar dan hambatan. Dimana hasil penelitiannya menjelaskan persepsi manfaat yang diberikan oleh QRIS sangat menguntungkan bagi UMKM sebagai alternative dalam pembayaran. Sedangkan untuk pengaruh pihak luar, teman dekat dan pembeli memberikan pengaruh terhadap UMKM menggunakan QRIS. Hambatan yang ditemukan dalam penggunaan QRIS pada UMKM yaitu biaya penggunaan, koneksi internet, dan batas transaksi.

Josef Evan Sihaloho dkk (2020) dalam penelitiannya yang berjudul Implementasi Sistem Pembayaran *Quick Response Indonesia Standard* Bagi Perkembangan UMKM di Medan, dimana hasil dari penelitiannya QRIS dapat membantu UMKM dalam perkembangan usahanya dan implementasi QRIS ditemukan kendala.

Sedangkan penelitian menurut Hutami (2021) yang berjudul Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Risiko terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) pada Mahasiswa. Hasil penelitian ditemukan bahwa Persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko mempunyai kontribusi sebesar 72,9% terhadap penggunaan uang elektronik, sedangkan sebesar 27,1% dijelaskan variabel lainnya diluar model penelitian. Disimpulkan bahwa Persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko berpengaruh secara simultan

terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS pada Mahasiswa. Manfaat yang diberikan oleh uang elektronik dapat memberikan pengaruh persepsi masyarakat, dengan demikian dapat meningkatkan pengguna uang elektronik.

Berbeda dengan penelitian dari Oktoviana Banda S. (2020), dalam penelitiannya Preferensi Konsumen dalam Menggunakan Quick Response Indonesia Standard (QRIS) sebagai Alat Pembayaran Digital. Hasil penelitian Oktoviana ditemukan bahwa secara keseluruhan faktor persepsi konsumen mempunyai pengaruh terhadap preferensi seorang konsumen dalam menggunakan QRIS untuk alat pembayaran digital. Sedangkan dalam hasil pengujian parsial, persepsi manfaat mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat dalam menggunakan QRIS dan persepsi kepercayaan, persepsi risiko didapatkan hasil berpengaruh namun tidak signifikan.

Untuk menambah konsumen, QRIS perlu membangun sebuah persepsi yang baik terhadap masyarakat. Hal tersebut dapat melalui persepsi manfaat dan persepsi kemudahan supaya masyarakat minat menggunakan QRIS. Teori yang menjelaskan penerimaan suatu sistem teknologi tingkat individu yaitu *Theory of Planned Behavior* (Jogiyanto, 2007).

Melihat belum optimalnya penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran UMKM di Surakarta, hal ini tidak sesuai dengan rencana pemerintah yang memiliki program Gerakan Nasional Non-Tunai (GNNT) pada tahun 2025. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai

faktor-faktor yang mempengaruhi minat UMKM menggunakan QRIS di Surakarta. Dengan mengetahui faktor minat UMKM menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran, diharapkan dapat dijadikan strategi yang tepat agar penggunaan QRIS lebih optimal dan banyak UMKM yang menggunakannya. Maka penulis tertarik untuk meneliti yang berjudul **“ANALISIS PERSEPSI MANFAAT, PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN, DAN PERSEPSI RISIKO TERHADAP MINAT PENGGUNAAN *QUICK RESPONSE INDONESIAN STANDARD (QRIS)* SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN UMKM KULINER DI SURAKARTA”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka dapat diidentifikasi pokok permasalahan yaitu :

1. Belum optimalnya penggunaan QRIS pada pelaku UMKM di Surakarta sebagai alat pembayaran. Terdapat perbedaan antara data kenaikan merchant QRIS di Surakarta dengan data lapangan yang telah ditemukan oleh peneliti. Masih banyak UMKM yang belum mengetahui manfaat yang disediakan oleh QRIS dalam melakukan pembayaran.
2. UMKM merasa kesulitan apabila akan menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran. Hal tersebut terjadi akibat terbatasnya informasi cara penggunaan yang diperoleh UMKM terkait QRIS sebagai alat pembayaran.
3. Adanya Risiko *cyber crime* dan gagal bayar yang mungkin terjadi apabila UMKM menggunakan QRIS. Hal tersebut menjadi alasan UMKM untuk

mengurungkan minatnya menggunakan QRIS. Banyak pembeli yang masih melakukan pembayaran dengan uang tunai, sehingga UMKM merasa nyaman dan terbiasa dengan risiko yang telah di terima ketika menggunakan uang tunai.

1.3. Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas, maka dalam penelitian ini batasan masalah dapat dari objek penelitian yaitu UMKM kuliner yang berada di wilayah Surakarta dan subjek penelitian yaitu Persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko dalam penggunaan QRIS.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat penggunaan *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS) sebagai alat pembayaran UMKM di Surakarta?
2. Apakah persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat penggunaan *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS) sebagai alat pembayaran UMKM di Surakarta?
3. Apakah persepsi risiko berpengaruh terhadap minat penggunaan *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS) sebagai alat pembayaran UMKM di Surakarta?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat penggunaan *Quick Response Indonesian Standard (QRIS)* sebagai alat pembayaran UMKM di Surakarta.
2. Untuk mengetahui apakah persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan *Quick Response Indonesian Standard (QRIS)* sebagai alat pembayaran UMKM di Surakarta.
3. Untuk mengetahui apakah persepsi risiko berpengaruh terhadap minat penggunaan *Quick Response Indonesian Standard (QRIS)* sebagai alat pembayaran UMKM di Surakarta.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan penelitian ini mempunyai tujuan, sebagai berikut :

1. Bagi Lembaga terkait
Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi Bank Indonesia mengenai minat UMKM untuk menggunakan QRIS.
2. Bagi Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat di gunakan sebagai tambahan referensi untuk melakukan penelitian yang sejenis serta sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk melakukan penelitian berikutnya.

3. Bagi membaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan wawasan pembaca terkait dompet digital QRIS sebagai alat pembayaran.

1.7. Sistem Penulisan

BAB I: Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan mengenai permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Bab ini terdiri dari Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian serta Sistem Penulisan.

BAB II: Landasan Teori

Bab ini memaparkan tinjauan literatur dan teori yang berhubungan dengan penelitian diantaranya teori penerimaan sistem teknologi informasi. Konsep minat, persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi risiko dan QRIS.

BAB III: Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan terkait waktu dan wilayah penelitian, jenis penelitian, (populasi sampel dan teknik pengambilan sampel),

data dan sumber data, teknik pengumpulan data, variabel penelitian data dan teknik analisis data.

BAB IV: Pembahasan

Bab ini memaparkan gambaran umum pada penelitian, hasil dari pengujian data, analisis data, dan membahas pembuktian hipotesis.

BAB V: Penutup

Pada bab ini menjadi bab terakhir, dimana didalamnya menjelaskan mengenai kesimpulan, keterbatasan penelitian dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Kajian Teori

2.1.1 *Teory of Planned Behavior*

Teori perilaku berencana atau sering disebut dengan *Theory of Planned Behavior* (TPB) merupakan hasil pembangan dari teori sebelumnya yaitu *theory of reasoned action* (TRA). Icek Ajzen (1988) menambahkan konstruk control perilaku persepsi (*perceived behavior control*) dintara perilaku sikap dan norma subjektif. Dimana TRA disusun untuk menjelaskan sesorang individu memiliki tingkat tinggi terhadap kemauanya dan mengasumsikan bahwa perilaku individu berdominasi dari seorang individu dan psikologi sosial. *Theory of Planned Behavior* (TPB) yaitu mengenal kemungkinan ada banyak perilaku individu yang tidak mempunyai kontrol terhadap perilaku yang diinginkan. TPB lebih spesifik menjelaskan prediksi perilaku penggunaan teknologi informasi seseorang (Jogiyanto, 2007).

Theory of Planned Behavior (TPB) menjelaskan bahwa tindakan seorang manusia dipengaruhi oleh tiga kepercayaan-kepercayaan diantaranya kepercayaan perilaku (*behavior beliefs*), kepercayaan normative (*normative beliefs*) dan kepercayaan kontrol (*control beliefs*). Kepercayaan perilaku merupakan kepercayaan terkait seorang induvidi percaya akan kemungkinan terciptanya perilaku. Kepercayaan normativ merupakan kepercayaan terkait

harapan normatif yang berasal dari orang lain serta motivasi untuk menyetujui harapan tersebut. Kepercayaan kontrol adalah kepercayaan terkait keberadaan faktor tersebut mempermudah atau menghambat kinerja perilaku serta upaya persepsian dari faktor tersebut. (Jogiyanto, 2007).

Secara keseluruhan kepercayaan tersebut, kepercayaan perilaku terhadap perilaku, norma subjektif, dan control perilaku persepsian akan memunculkan minat perilaku dan selanjutnya akan mengakibatkan perilaku. Menurut *Theory of Planned Behavior* (TPB) diantara kepercayaan yang telah dijelaskan kepercayaan yang paling utama dalam menentukan minat serta perilaku yaitu sekumpulan control yang berhubungan dengan ada atau tidaknya sumber-sumberdaya yang diperlukan dan kesempatan yang tersedia. Lebih banyak kesempatan dan sumber daya yang dimiliki oleh individu serta hambatan yang lebih sedikit dan dapat diantisipasi maka lebih besar kepercayaan kontrol (control belief) terhadap perilaku (Jogiyanto, 2007).

Kelebihan *Theory of Planned Behavior* (TPB) terhadap TRA yaitu kemampuan dalam menganalisis suatu kondisi dimana seseorang tidak dapat memiliki kontrol sendiri terhadap perilaku yang dinginkannya. Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), persepsi resiko (*perceived risk*), dan persepsi kesenangan (*perceived enjoyment*) merupakan sikap tentang penggunaan dan dapat digunakan sebagai sikap terhadap perilaku, dengan demikian dapat dijadikan faktor-faktor yang penyusun untuk mengoperasionalkan konstruk sikap (Jogiyanto, 2007).

Kata persepsi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), memiliki arti yaitu “tanggapan”. Secara etimologis, kata persepsi dalam bahasa Inggris yaitu *perception* dari bahasa Latin yaitu *perception*, dari kata *percipere*, yang memiliki arti menerima atau mengambil. Pengertian persepsi dalam arti sempit yaitu penglihatan, bagaimana seseorang melihat sesuatu, dan untuk arti luas yaitu bagaimana seseorang mengartikan atau memandang sesuatu (Sobur, 2011). Dari penjelasan di atas definisi persepsi yaitu sebuah tanggapan atau pandangan seseorang mengenai sesuatu yang dilihat atau dirasakan.

Menurut (Sobur, 2011) terdapat dua faktor yang mempengaruhi persepsi seorang individu yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Penjelasan di antaranya sebagai berikut:

- a. Faktor intern, yaitu faktor yang berkaitan dari dalam diri seorang individu. Dalam faktor intern dapat berasal dari kebutuhan psikologis, kepribadian, latar belakang, pengalaman, penerimaan diri, sikap dan kepercayaan Umum.
- b. Faktor ekstern, faktor ini dapat berasal dari suatu intensitas, kontras, ukuran, gerakan, keakrapan, ulangan, dan sesuatu yang baru.

Persepsi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu persepsi UMKM kuliner yang berada di Wilayah Surakarta sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa tanggapan atau pandangan UMKM kuliner terhadap minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran di Surakarta. Pandangan atau

tanggapan tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor dari dalam atau dari luar. Misalnya faktor yang berasal dari dalam yaitu dimana UMKM kuliner merasa butuh untuk menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran. Sedangkan dari luar dapat dipengaruhi intensitas dari lingkungan untuk menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran.

2.1.2 Persepsi Manfaat

Manfaat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mempunyai arti guna atau faedah. Menurut Davis (1989) mendefinisikan persepsi manfaat (*Perceived usefulness*) yaitu sejauh mana seorang individu percaya apabila memakai suatu sistem teknologi dapat menambah performa dalam pekerjaan. Persepsi manfaat dianggap sebagai proses, terkait pengambilan suatu keputusan. Sehingga apabila seorang individu merasa paham atau percaya akan sistem informasi bermanfaat maka individu tersebut akan berkenan untuk menggunakan. Begitupula dengan sebaliknya, apabila seorang individu merasa jika sistem informasi kurang bermanfaat maka seorang individu tersebut enggan untuk menggunakannya (Jogiyanto, 2007).

Menurut Philips Kegunaan atau manfaat bisa diartikan sebagai subjektif dari kemungkinan jika menerapkan teknologi baru akan memiliki manfaat untuk pribadi dan untuk kesejahteraan perusahaan yang mengadopsinya (Liliani, 2020). Pengertian yang telah dijelaskan diatas dapat disimpulkan jika persepsi manfaat adalah keyakinan suatu individu

apabila menggunakan suatu teknologi baru akan menambah kinerja dari pekerjaan yang dilakukan. Sehingga dalam sistem teknologi tersebut memiliki manfaat untuk diri sendiri dan perusahaan. Seseorang akan terus menggunakan dimasa yang akan datang apabila teknologi tersebut dianggap memiliki manfaat.

Untuk menjelaskan variabel persepsi manfaat, dibutuhkan alat ukur, agar tujuan dari penelitian ini tercapai. Dimana alat ukur tersebut yang selanjutnya akan dibuat pernyataan. Menurut Davis dalam (Jogiyanto, 2007) indikator persepsi manfaat diantaranya sebagai berikut :

1. Meningkatkan pekerjaan,

Dengan menggunakan teknologi informasi baru dapat menambah performa pekerjaan

2. Mempercepat pekerjaan

Dengan menggunakan teknologi informasi baru dapat menyelesaikan pekerjaan dengan cepat sehingga dapat menghemat waktu

3. Efektifitas

Dengan menggunakan teknologi informasi baru dapat meningkatkan keefektifan dalam pekerjaan

4. Meningkatkan produktivitas

Dengan menggunakan teknologi informasi baru dapat meningkatkan mutu pekerjaan

5. Mempermudah pekerjaan

Dengan menggunakan teknologi informasi baru dapat memudahkan dalam mengerjakan pekerjaan.

6. Bermanfaat

Dengan menggunakan teknologi informasi pengguna merasa manfaat dari penggunaan tersebut.

2.1.3 Persepsi Kemudahan penggunaan

Kemudahan penggunaan berasal dari kata mudah yang memiliki arti dalam kamus KBBI yaitu tidak membutuhkan banyak tenaga maupun pikiran untuk mengerjakan, sedangkan kata kemudahan dalam KBBI yaitu sebuah kata sifat dari kemudahan yang menunjukkan keadaan mudah. Davis (1989) menjelaskan definisi persepsi kemudahan penggunaan atau *perceived ease of use* yaitu sejauh mana seorang individu yakin jika memakai teknologi akan lepas dari suatu usaha. Persepsi kemudahan penggunaan yaitu suatu keyakinan atau *belief* terkait proses pengambilan suatu keputusan. Apabila seorang individu merasa yakin, akan sistem informasi yang mudah dalam penggunaannya maka seorang individu tersebut akan berkenan untuk menggunakannya. Demikian sebaliknya, apabila seorang individu merasa jika sistem informasi sulit untuk pakai maka seorang tidak akan menggunakannya (Jogiyanto, 2007).

Turban dkk dalam menjelaskan persepsi kemudahan selayaknya bisa digunakan dengan mudah serta tidak melalui proses yang dapat mempersulit penggunaannya. Pemakai sistem informasi mempercayai jika menggunakan

sistem informasi yang mudah dipahami, mudah digunakan dalam proses pengoperasinya dan fleksibel menjadi karakteristik kemudahan penggunaan (Noviatun & Riptiono, 2021). Sedangkan menurut Fusiler dan Durlabhji memaparkan bahwa terdapat aspek-aspek yang mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan yaitu pengguna merasakan tidak kesulitan dalam menggunakan teknologi untuk melakukan pekerjaan (Ningsih et al., 2021). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan jika persepsi kemudahan penggunaan merupakan persepsi dimana ketika memakai suatu sistem teknologi informasi akan terbebas dari suatu usaha dan tidak merasa kesulitan dalam menggunakan.

Indikator atau alat ukur digunakan untuk menjelaskan dari variabel kemudahan dalam penggunaan. Indikator yang digunakan menurut Davis dalam (Jogiyanto, 2007) sebagai berikut :

a. Mudah dipelajari

Ketika akan menggunakan teknologi informasi pengguna merasa mudah dan tidak membingungkan. Prosedur penggunaan mudah dipahami.

b. Dapat dikontrol

Dalam berinteraksi menggunakan teknologi informasi pengguna merasa mudah dan jelas.

c. Sistem informasi mudah digunakan

Pengguna tidak merasa kesulitan ketika menggunakan teknologi informasi.

d. Tidak membutuhkan banyak usaha

Dalam menggunakan teknologi informasi tidak membutuhkan banyak usaha dan bahkan bisa terbebas dari usaha.

2.1.4 Persepsi Risiko

Persepsi risiko yakni persepsi terkait ketidakpastian dan sebagai konsekuensi yang tidak diinginkan ketika melakukan suatu tindakan (Jogiyanto, 2007). Persepsi risikomerupakan sebuah ketidakpastian bahwa konsumen dapat mengalami kerugian finansial, kinerja, sosial dan/atau privasi, ketika mereka tidak dapat memperkirakan konsekuensi dari penggunaan layanan perbankan Internet (Bashir & Madhavaiah, 2015). Sedangkan menurut Pavlou (2001) dalam (Ningsih et al., 2021), risiko merupakan keadaan dimana terdapat ketidakjelasan yang dipertimbangkan seorang individu untuk mengambil tindakan iya atau tidak untuk melakukan sebuah transaksi online. Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa persepsi risiko adalah persepsi yang berkaitan dengan dampak dari suatu hal yang yang telah kita putuskan. Dimana dampak tersebut tidak diketahui secara pasti. Dampak tersebut bisa jadi lebih besar dari yang telah diperkirakan sebelumnya dan bisa jadi dampak tersebut lebih kecil dari yang telah diperkirakan. Tidak jarang risiko muncul dari hal yang belum diperkirakan sebelumnya.

Persepsi risiko dicetuskan oleh Bauer (1960), berdasarkan sifat dan kuantitas risiko yang dirasakan konsumen terkait keputusan terhadap pembelian tertentu, konsumen terdorong untuk melakukan pembelian agar menggapai suatu tujuan tertentu. Risiko datang sebelum melakukan pembelian, konsumen tidak dapat memastikan pembelian yang telah direncanakan akan mencapai tujuan pembelian (Liliani, 2020).

Alat ukur atau indikator digunakan untuk menjelaskan variabel persepsi risiko, hal tersebut bertujuan agar tercapainya tujuan dari penelitian. Indikator tersebut kemudian akan dijabarkan menjadi pernyataan. Adapun indikator-indikator yang dapat digunakan untuk menguji variabel risiko menurut Pavlou (2001) diantaranya:

1. Kemungkinan terjadi risiko pencurian

Para UMKM beranggapan bahwa menggunakan layanan sistem teknologi baru dalam hal ini QRIS mudah untuk dicuri, baik dicuri uang atau data pribadinya.

2. Kemungkinan terjadi risiko penipuan

UMKM beranggapan jika menggunakan QRIS rawan akan terjadi penipuan. Misalnya penipuan dalam bentuk jumlah nominal.

3. Membutuhkan biaya besar

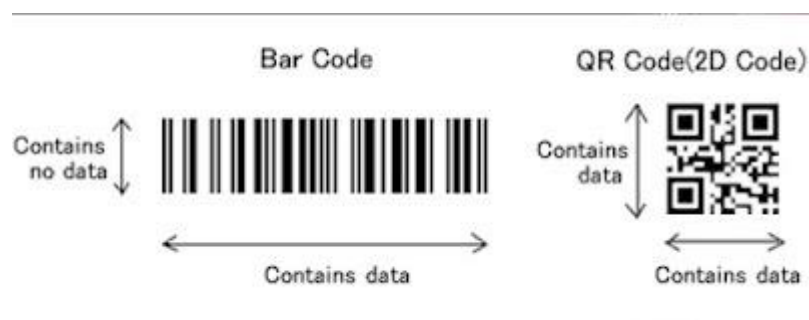
2.1.5. Pengertian *Quick Response Indonesian Standard*

Quick Response code atau QR code yaitu teknologi baru berkembang dari *barcode*, yang terdiri dari warna hitam dan putih. QR

code merupakan kode matriks atau dapat berupa kode batang yang disempurnakan oleh Denso Wave, perusahaan dari Jepang yang dipublikasikan pada tahun 1994. Negara Jepang menjadi pencetus dan negara yang pertama kali mengimplementasikan QR code. Cara membaca sistem kode pada QR code tidak perlu menggunakan alat *scan*, namun cukup menggunakan *smartphone* yang terdapat *software* khusus untuk dapat membaca QR code. Tujuan dari QR code yaitu untuk menyampaikan informasi secara cepat dan memperoleh respon yang cepat. QR code memiliki perbedaan dengan kode batang. QR code dapat menyimpan informasi dua dimensi yaitu horizontal dan vertikal, sedangkan untuk kode batang sekedar dapat menampung informasi satu dimensi secara horizontal. Sehingga QR code memiliki kemampuan menyimpan informasi lebih besar daripada kode batang (Widayati, 2017).

Gambar 2. 1

Perbedaan *Bar code* atau kode batang dengan *QR Code*



Quick Response Indonesian Standard (QRIS) merupakan penyatuan dari berbagai QR dari beraneka ragam Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) melalui QR Code. QRIS disempurnakan dengan tujuan,

agar proses transaksi dengan menggunakan QR Code dapat digunakan dengan lebih aman, cepat, dan mudah. QRIS disempurnakan oleh Bank Indonesia dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) yang diatur pada regulasi PBI No.16/08/PBI/2014 (Bank Indonesia, 2020).

Penyebab penerbitan kanal pembayaran QRIS karena pedagang perlu menyediakan banyak QR Code dari beraneka penerbit sesuai dengan QR Code yang dimiliki oleh konsumen dalam bertansaksi non tunai. Penggunaan QRIS dapat digunakan dalam aplikasi-aplikasi yang sudah terinstal di *smartphone* dan yang telah terhubung oleh internet. Aplikasi tersebut yaitu *E-Wallet* yang diterbitkan oleh perbankan atau non perbankan yang dipakai dalam instrument pembayaran yang berbasis server serta aplikasi tersebut telah memperoleh izin dari Bank Indonesia (Sihaloho et al., 2020).

Semua aplikasi pembayaran, baik yang diselenggarakan oleh bank maupun non bank dapat dengan mudah digunakan oleh masyarakat. Hal ini dikarenakan QRIS dapat ditemukan di toko, warung, pedagang, tiket wisata, berdonasi sampai membayar parkir dengan ketentuan terdapat *merchant* berlogo QRIS. Transaksi pembayaran dapat dilakukan dengan QRIS, meskipun penyedia QRIS pada *merchant* berbeda dengan aplikasi pembayaran yang dimiliki oleh masyarakat. Cukup menggunakan *smartphone* masyarakat dapat bertransaksi dengan aman. Tidak khawatir akan dompet yang tertinggal.

Gambar 2. 2

Satu QR untuk Seluruh Pembayaran



Pada jenis *Merchant Presented Mode* (MPM) merchant wajib membuka rekening di penyelenggara QRIS yang telah memperoleh izin Bank Indonesia. Dengan demikian penjual atau merchant bisa menerima transaksi atas pembayaran dari pembeli yang memakai beragam QR Code. Adapun aplikasi atau penyelenggara jasa pembayaran yang telah memperoleh persetujuan dari QRIS diantaranya:

Tabel 2. 1

Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang telah memperoleh Persetujuan QRIS

PJSP yang Telah Memperoleh Persetujuan QRIS		
Bank Buku	BPD	Non –Bank
1. Bank Mandiri (Mandiri e-cash)	1. BPD Bali 2. Bank DKI 3. Bank Nagari	1. OVO 2. Gopay 3. Telkom
2. BRI (Tbank)	4. Bank BJB	4. Link Aja
3. BNI (Yap!)	5. BPD Jatim	5. Dana
4. BCA		6. Paytren

5. CIMB Niaga 6. Danamon		7. ShopeePay 8. BluePay 9. Transaksi Artha Gemilang (Ottocash) 10. DOKU
Bank Lainnya	Bank Syariah	
a. Maybank b. Mega c. Nobu Bank d. Peramata e. Bank Sinarmas f. KEB Hana g. OCBC NISP h. UOB	1. Bank Syariah Mandiri 2. BRI Syariah	
	Switching	
	1. Alto 2. Rintis 3. Jalin 4. ArthaJasa	

2.1.6. Jenis QR Code pada Merchant

Metode pada QRIS yang ada pada merchant terdiri 2 media tampilan, dimana QR Code ini akan di scand menggunakan ponsel pembeli :

1. *Merchant Presented Mode (MPM) Statis*

Dalam metode MPM statis paling mudah untuk digunakan. QR Code ditampilkan dengan *print out* stiker QRIS. Stiker yang berisi QR code digunakan kembali dalam setiap transaksi pembayaran. Pembeli harus melakukan scan, kemudian memasukkan nominal, selanjutnya memasukan PIN dan yang terakhir yaitu klik bayar. Penjual maupun pembeli akan menerima notifikasi saat itu juga atas transaksi yang telah dilakukan. Metode MPM QRIS statis paling

sesuai digunakan untuk usaha mikro kecil. Stiker QRIS dapat dijumpai pada etalase, gerobak, atau dinding dekat kasir. Metode ini tidak memerlukan modal untuk menyediakan mesin EDC.

2. *Merchant Presented Mode* (MPM) Dinamis

QR ditampilkan melalui mesin EDC pada monitor. Setiap transaksi pembayaran memiliki QR Code yang berbeda untuk di cetak. Dalam metode MPM dinamis jumlah nominal telah ada, dimana nominal tersebut telah di input oleh merchant bukan pembeli. QRIS MPM Dinamis paling sesuai digunakan untuk usaha menengah dan besar dengan jumlah transaksi tinggi.

2.1.7. Karakteristik QRIS

Bank Indonesia meluncurkan QRIS pada tanggal 17 Agustus 2019 dan secara resmi diberlakukan mulai tanggal 1 Januari 2020. Seluruh PJSP yang akan menerapkan QR Code sebagai alat transaksi pembayaran harus menerapkan QRIS. QRIS mempunyai karakteristik UNGGUL, atau kepanjangan dari Universal, Gampang, Untung, Langsung. Dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Universal, yaitu QRIS bersifat inklusif, dapat digunakan semua lapisan masyarakat dan dapat di gunakan untuk melakukan pembayaran baik di dalam negeri atau di luar negeri.
2. Gampang, yaitu masyarakat dapat melakukan transaksi pembayaran dengan mudah serta aman melalui ponsel.

3. Untung, yaitu dengan melakukan pembayaran dengan QRIS dapat menguntungkan kedua belah pihak, baik penjual dan pembeli. Hal tersebut dikarenakan pembayaran lebih efisien dengan menggunakan satu QR code yang dapat digunakan untuk seluruh aplikasi pembayaran yang tersedia di ponsel.
4. Langsung, yaitu pembayaran melalui QRIS langsung diproses seketika. Sehingga pembeli dan penjual langsung memperoleh notifikasi dari transaksi yang telah dilakukan (Bank Indonesia, 2020).

2.1.8. Manfaat menggunakan QRIS

Implementasi QRIS memberikan manfaat bagi penggunaannya, baik untuk UMKM ataupun pembeli atau konsumen. Manfaat QRIS dapat dijelaskan sebagai berikut (Bank Indonesia, 2020):

1. Bagi pengguna aplikasi pembayaran:

Terdapat beberapa manfaat yang dirasakan oleh pengguna atau pembeli dalam menggunakan diantaranya:

- a. Cepat dan kekinian.

Pembayaran melalui QRIS lebih cepat karena pembeli atau pengguna langsung mendapatkan notifikasi dari pembayaran yang telah dilakukan. Apabila dibandingkan dengan menggunakan uang cast terkadang pembeli harus menunggu antrian atau uang kembalian dari penjual atau *merchant*. Selain itu pembayaran dengan QRIS dipandang lebih modern dan mengikuti perkembangan teknologi.

b. Tidak perlu repot lagi membawa uang tunai

Pengguna atau pembeli ketika berpergian tidak perlu membawa uang cash banyak yang dapat memenuhi isi dompet. Membawa uang cash terlalu banyak dinilai tidak efisien. Kerap kali ketika pembeli membawa uang cash yang banyak, merasa khawatir apabila terjadi perampokan ketika dijalan.

c. Tidak perlu khawatir tentang QR yang disediakan oleh merchant

Sebelum pembeli melakukan pembelian akan selalu melihat apakah merchant atau penjual menyediakan QR code yang sesuai dengan aplikasi yang dimiliki oleh pembeli, namun dengan menggunakan QRIS maka pembeli tidak merasa khawatir aplikasi yang dimiliki tidak disediakan oleh merchant, karena QRIS dapat menerima semua QR Code yang telah di beri izin oleh BI.

d. Terlindungi

Apabila pengguna menggunakan QRIS dalam transaksi pembayaran dijamin terlindungi karena seluruh PJSP penyelenggara QRIS telah mendapat izin dari Bank Indonesia.

2. Bagi Merchant:

Terdapat beberapa manfaat implementasi QRIS untuk merchant diantaranya sebagai berikut:

a. Penjualan berpotensi bertambah

Dengan menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran, penjualan akan meningkat. Peningkatan ini dikarenakan QRIS dapat

digunakan untuk pembayaran semua QR. Sebelum ada QRIS pembayaran berbasis QR code harus sesuai dengan QR code yang dimiliki oleh pembeli, sehingga penjual harus menyediakan beberapa QR Code, apabila QR Code tidak disediakan oleh penjual maka pembeli kerap tidak jadi membeli.

b. Mengikuti trend dan lebih praktis

Dalam rangka untuk mengikuti trend pembayaran digital, salah satu yaitu dengan menggunakan QRIS. Penjual menggunakan alat transaksi pembayaran digital lebih terkesan penjual melakukan inovasi dalam sistem pembayaran. Hal ini dapat menarik perhatian pembeli, untuk terlihat lebih *trendy*. Selain itu merchant tidak perlu lagi menyediakan banyak QR Code di meja kasir, cukup menyediakan satu QR Code yaitu QRIS dapat melayani semua QR Code yang telah memperoleh izin dari Bank Indonesia

c. Terhindar dari uang palsu

UMKM sering menerima uang palsu dari pembeli, hal ini dapat mengakibatkan penjual atau merchant mengalami kerugian. Dengan adanya pembayaran digital berbasis QR Code yaitu QRIS dapat menghindari uang palsu dari yang diterima merchant dari pembeli.

d. Tidak perlu menyediakan uang kembalian.

Dalam proses jual beli sering kali UMKM kesulitan dalam menyediakan uang kembalian untuk pembeli. Adanya QRIS

merchant tidak perlu menyediakan uang kembalian karena nominal dapat disesuaikan dengan harga barang yang akan di beli.

- e. Transaksi tercatat secara otomatis.

Hasil transaksi pembayaran dengan menggunakan QRIS secara otomatis dapat dilihat di riwayat transaksi. Sehingga *merchant* tidak perlu mencatat secara manual yang membutuhkan banyak waktu dan pencatatan secara otomatis ini dapat dilihat setiap saat.

- f. Pembedaan uang untuk usaha dan pribadi.

Uang diterima dari pembeli langsung tersimpan kedalam rekening *merchant*. Sehingga tidak akan menjadi satu, antara uang untuk usaha dan uang pribadi. Dengan demikian akan memudahkan *merchant* untuk mengelola uang untuk usahanya.

2.1.5 Cara menjadi pengguna QRIS

Sepertinya halnya dengan aplikasi lain untuk menjadi pengguna QRIS harus melalui beberapa prosedur, ketentuan tersebut berlaku baik sebagai pengguna maupun *merchant* (Bank Indonesia, 2020).

1. Sebagai Merchant

- b. Jika *merchant* belum mempunyai *account*, maka harus membuka *account* terlebih dahulu. Merchant yang belum memiliki *account* datang ke kantor cabang atau dapat mendaftar secara online pada salah satu PJSP yang telah mendapat persetujuan QRIS

- c. Selanjutnya akan diperintahkan untuk melengkapi dokumen dan mengisi data usaha. Setelah dokumen dan data lengkap, kemudian menunggu proses dari verifikasi, pembuatan ID merchant, dan pencetakan kode QRIS dari PJSP.
- d. Kemudian PJSP bakal mengirim stiker QRIS, yang nantinya dapat digunakan untuk melakukan transaksi pembayaran. Setelah menerima stiker dari PJSP, selanjutnya install aplikasi sebagai merchant QRIS.
- e. PJSP akan memberikan edukasi kepada merchant terkait tata cara menerima pembayaran dari pembeli. Sehingga merchant tidak perlu khawatir terkait proses pembayaran dan proses penerimaan yang dipandang ribet oleh merchant.

2. Sebagai Pengguna

- a. Hal yang serupa dengan merchant, pengguna yang belum mempunyai akun wajib melakukan registrasi terlebih dahulu dengan mengunduh aplikasi PJSP yang sudah berizin dari QRIS.
- b. Setelah mengunduh aplikasi PJSP langkah selanjutnya yaitu melakukan pendaftaran sesuai dengan prosedur setiap akun PJSP. Setelah penmelakukan pendaftaran berhasil, pengguna dapat melakuakn isi saldo pada yang telah di buat. Pengisian saldo dapat dilakukan dengan mentransfer dari rekening bank yang pengguna milki. Pengisian saldo juga bisa dilakukan melalui indomart atau alfamart.

- c. Saldo tersebut dapat digunakan untuk melakukan pembayaran pada merchant QRIS. Pembayaran dapat dilakukan sesuai petunjuk pada aplikasi pengguna. Pada umumnya yaitu buka aplikasi, kemudian cari icon scan/ pay/gambar QRIS, scan stiker QRIS merchant, lalu masukan nominal yang akan dibutuhkan untuk melakukan pembayaran, masukan PIN, klik bayar dan kemudian pengguna akan menerima notifikasi.

2.1.9. Kelebihan dan kelemahan QRIS

Terdapat beberapa keunggulan penggunaan QRIS yang berdampak positif, diantaranya (Paramitha et al., 2020):

- a. Pembayaran non tunai lebih efisien

Sesuai dengan anjuran pemerintah untuk meningkatkan Gerakan Non Tunai ini bisa menjadi salah satu dukungannya, yaitu meningkatkan penggunaan uang elektronik. Dimana untuk memenuhi suatu kebutuhan kita tidak perlu bertransaksi secara tunai, harus membawa uang kas yang memerlukan tempat dan perhitungan dalam bertransaksi.

- b. Antisipasi tindakan kriminal

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

c. Persaingan bisnis meningkat

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

d. Semua kalangan bisa menggunakan

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

Selain banyaknya manfaat yang didapat, ada pun kelemahan dalam penggunaan QRIS untuk saat ini yaitu dikarenakan perkembangan pembangunan di Indonesia yang belum menyeluruh sehingga masyarakat belum sepenuhnya menjangkau IPTEK. Masih banyaknya jaringan internet di Indonesia yang belum stabil. Bahkan di beberapa daerah pun penggunaan handphone masih hanya dinikmati kaum millennial. Tentunya ini menjadi tidak merata dalam segi penggunaannya, untuk masyarakat yang tergolong ekonomi rendah dan usia tua belum sepenuhnya paham mengoperasikan *smartphone* (Paramitha et al., 2020).

2.1.10. Pengertian Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM)

Menurut Undang-undangan tentang Usaha Mikiro, Kecil, dan Menengah Nomor 20 tahun 2008. Dalam Undang-Undang ini yang dimaksud dengan:

1. Usaha Mikro adalah usaha produktif milik orang perorangan dan/atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini.
2. Usaha Kecil adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dari Usaha Menengah atau Usaha Besar yang memenuhi kriteria Usaha Kecil sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang ini.
3. Usaha Menengah adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dengan Usaha Kecil atau Usaha Besar dengan jumlah kekayaan bersih atau hasil penjualan tahunan sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini.
4. Usaha Besar adalah usaha ekonomi produktif yang dilakukan oleh badan usaha dengan jumlah kekayaan bersih atau hasil penjualan tahunan lebih besar dari Usaha Menengah, yang meliputi usaha nasional milik negara atau swasta, usaha patungan, dan usaha asing yang melakukan kegiatan ekonomi di Indonesia.

2.1.11. Kriteria Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM)

Kriteria UMKM dapat diklasifikasikan berdasarkan asset dan omset yang dimiliki oleh UMKM yang tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2008.

Tabel 2. 2

Kriteria UMKM berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2008

Kriteria Usaha	Aset	Omzet
Usaha Mikro	Sebanyak-banyaknya 50 juta	Paling banyak Rp 300.000.000
Usaha Kecil	> Rp 50.000.000 – Rp 500.000.000	>Rp 300.000.000 – Rp2.500.000.000
Usaha Menengah	> Rp 500.000.000 – Rp 10.000.000.000	>Rp 10.000.000.000 – Rp 50.000.000.000

2.1.12. Minat Penggunaan

Minat (*behavior intenstion*) merupakan kemauan seseorang untuk melaksanakan perilaku. Seorang individu akan melaksanakan perilaku apabila dia memiliki minat atau keinginan untuk melakukannya. Minat berkaitan dengan sebuah tindakan volitional dan bisa memprediksikan tindakan individu-individu dengan ketepatan yang tinggi. Namun minat memiliki sifat dinamis, minat akan berubah seiring berjalannya waktu. Bertambah lama selang waktu, bertambah banyak terjadi perubahan-perubahan minat (Jogiyanto, 2007).

Minat individu berbeda-beda tergantung dari faktor yang mempengaruhinya, sebab antara individu satu dengan individu mempunyai

minat masing-masing. Minat individu dapat dipengaruhi oleh dua faktor diantaranya sebagai berikut (Jogiyanto, 2007) :

1. Faktor pribadi, yaitu sikap yang berasal dari diri individu, sikap dalam hal ini berkaitan dengan evaluasi perasaan atau kepercayaan positif atau negatif dari individu untuk melakukan sesuatu yang dikehendaki.
2. Pengaruh social, yaitu berhubungan dengan norma subjektif. Dalam faktor ini berasal dari tekanan social yang bisa mempengaruhi minat agar tidak atau melaksanakan suatu perilaku.

Untuk menjelaskan variabel minat agar mengapai tujuan yang telah ditentukan, sehingga diperlukan indikator atau alat ukur. Dimana indikator tersebut dapat dijabarkan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang dituangkan kedalam kuesioner atau angket. Indikator minat yang diadaptasi dari Bhattacharjee dalam Jogiyanto (2007) yaitu :

1. Keinginan menggunakan
Pemakai layanan akan mempunyai minat atau keinginan untuk memakai layanan tersebut. Dalam penelitian ini yaitu apabila UMKM mempunyai keinginan maka akan menggunakan QRS.
2. Akan tetap memakainya di masa depan
Ketika pengguna merasa atau yakin puas akan layanan yang digunakan maka pengguna layanan akan berlanjut menggunakannya.

2.2. Penelitian Terdahulu

Sebagai acuan pada penelitian ini, digunakan beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh penelitian sebelumnya sebagai berikut :

Tabel 2. 3
Penelitian Terdahulu yang relevan

No	Peneliti	Variable	Metode	Hasil
1.	Josef Evan Sihaloho, Atifah Ramadani, dan Suci Rahmayanti (2020) Implementasi Sistem Pembayaran <i>Quick Response</i> Indonesia <i>Standard</i> Bagi Perkembangan UMKM di Medan	Wawancara dan studi pustaka	Metode kualitatif dan metode wawancara sebagai Teknik pengumpulan data. Teknik non-probability digunakan untuk mengumpulkan data primer	Pada penelitian yang telah dilakukan bahwa QRIS dapat membantu pedagang UMKM untuk mengalami perkembangannya memiliki pengaruh terhadap perkembangan UMKM. Peranan QRIS dapat membantu para pedagang UMKM agar tidak tertipu dengan peredaran uang palsu serta meminimalisir adanya pencurian uang.
2.	Putu Diah Sinta Saraswati dan Gusti Ayu Purnawati (2020)	Independen: Persepsi manfaat, persepsi kemudahan, persepsi	Metode kuantitatif, dengan kuesioner menggunakan skala likert.	Persepsi manfaat, reputasi, persepsi kemudahan, dan biaya berpengaruh positif dan signifikan.

	Determinan Minat Penggunaan E-Wallet OVO Pada Transportasi Online Grab	risiko, reputasi, biaya Independen: minat	Metode convide sampling	Sedangkan persepsi risiko berpengaruh negatif signifikan
3	Oktovia Banda Saputri(2020) Preferensi konsumen dalam menggunakan quick response code indonesia standard (qris) sebagai alat pembayaran digital	Variabel Independen: persepsi Kemudahan, persepsi kepercayaan, persepsi manfaat, persepsi risiko Dependen: Minat konsumen menggunakan	Kuantitatif dengan metode pengumpulan data kuesioner dengan skala likert. Pengolahan data menggunakan logistic biner	Hasil pengujian individual faktor persepsi Kemanfaatan mempunyai pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS, sedangkan faktor persepsi kemudahan, persepsi kepercayaan dan persepsi risiko diperoleh hasil berpengaruh tidak signifikan
4	Hutami A. Ningsih, Endang M. Sasmita, Bida Sari(2021) Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan	Independen: Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan persepsi Risiko Dependen: Keputusan Menggunakan	Kuantitatif dengan metode studi kausal dan penyebaran kuesioner (skala likert) Teknik pengambilan sampel non	Persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi risiko berpengaruh positif secara signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik QRIS

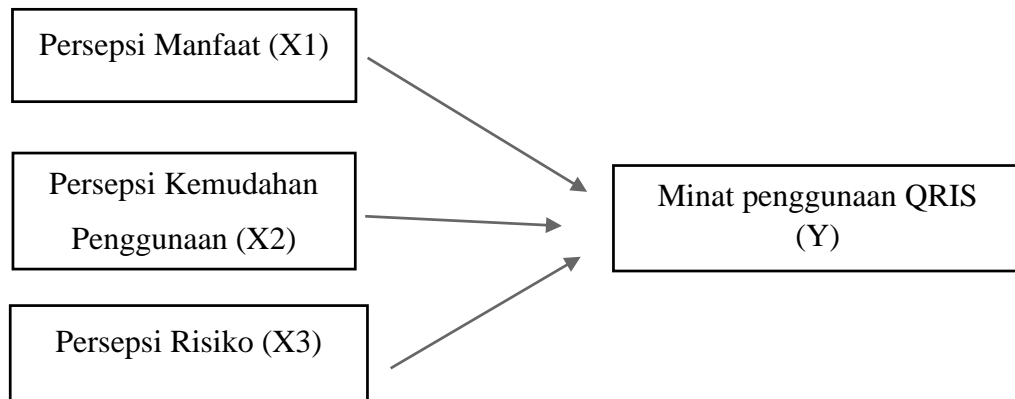
	Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa	an Uang Elektronik (QRIS)	propability sampling	
5	Wayan Arta Setiawan dan Luh Putu Mahyuni (2020) QRIS di Mata UMKM: Eksplorasi Persepsi dan Intensi UMKM Menggunakan QRIS	Independen: Persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kegunaan, pengaruh pihak luar dan persepsi hambatan. Dependen : Intensitas menggunakan	wawancara semi-terstruktur, Strategi pengambilan sampel menggunakan maximum variation sampling,	Secara umum, penelitian ini menemukan lima faktor/tema utama yang mengindikasikan bahwa UMKM memiliki persepsi positif terhadap QRIS. Penelitian ini menjelaskan intensi/minat UMKM menggunakan QRIS. Faktor itu adalah faktor persepsi manfaat yang dirasakan, persepsi kemudahan, persepsi kegunaan, pengaruh pihak luar, dan persepsi hambatan untuk menggunakan QRIS.
6	Rheza Pratama, Hartati Haddy, Muhsin dan Bailusy (2022) <i>Determinats Of Use the Indonesian Standard Quick</i>	Independen: Persepsi risiko, persepsi keyamanan pengguna Dependen:	Metode kuantitatif, menggunakan analisis liner berganda dan menggunakan teknik	Secara parsial persepsi risiko tidak berpengaruh signifikan dan persepsi kenyamanan pengguna berpengaruh positif dan

	<i>Response Code (QRIS) on MSMEr in Ternate City</i>	Keputusan bertansaksi	purpose sampling	signifikan. Secara keseluruhan persepsi risiko dan kenyamanan pengguna berpengaruh terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS
7	Musa, Silaen, Sepbeariska Manurung, Christine dan Nainggolan (2021) <i>Effect Analysis Of Benefit Perception, Ease Perception, Security And Risk Perception Of Merchant Inters In Using Quick Respone Indonesian Standard (QRIS)</i>	Idependen : Persepsi manfaat, persepsi kemudahaa n, persepsi keamanan dan persepsi risiko Dependen: Minat penggunaan	Metode kuantitatif, penyebaran kuesioner dengan skala likert, uji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS.	Persepsi manfaat dan persepsi kemudahan tidak memilik pengaruh signifikan. Sedangkan untuk persepsi keamanan serta persepsi risiko mempunyai pengaruh signifikan terhadap minat merchant memakai QRIS

2.3. Kerangka Berfikir

Berdasarkan variabel pada penelitian terbentuk kerangka berfikir penelitian yang menjelaskan relevansi antara variabel independen terhadap dependen pada penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

Gambar 2. 3
Kerangka Berpikir



Kerangka berfikir yang digambarkan diatas, maka variabel dalam penelitian ini diantaranya:

- a. Minat Penggunaan sebagai variable dependen atau terikat
- b. Persepsi Manfaat sebagai variable independent atau bebas
- c. Persepsi Kemudahan Penggunaan sebagai variabel bebas
- d. Persepsi Risiko sebagai variabel bebas.

2.4. Hipotesis

Hipotesis yaitu penjelasan sementara mengenai hasil dari penelitian yang akan dilakukan. Sifat dari hipotesis dapat sesuai dengan dugaan sementara dan dapat tidak sesuai dari dugaan sementara. Pernyataan sementara tersebut perlu dibuktikan kebenarannya dengan penelitian (Bugin, 2009).

Penelitian yang telah dilakukan oleh Oktavia Banda (2020) menjelaskan jika persepsi manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat

konsumen memakai QRIS. Mengacu penelitian tersebut, pada penelitian ini terbentuk hipotesis sebagai berikut:

1. H_1 = Persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS

Penelitian yang dilakukan oleh Putu Diah dan Gusti Ayu Purnawati (2020) menjelaskan jika persepsi manfaat, persepsi kemudahan, reputasi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat memakai e-walet. Mengacu pada penelitian diatas, pada penelitian ini membentuk hipotesis sebagai berikut :

2. H_2 = Persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS

Pada penelitian yang dilakukan oleh Hutami dkk (2021) menunjukan bahwa secara parsial persepsi risiko mempunyai pengaruh signifikan terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS. Mengacu penelitian tersebut, pada penelitian ini memunculkan hipotesis sebagai berikut:

3. H_3 = Persepsi risiko berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Waktu dan wilayah Penelitian

Waktu pada penelitian ini dilaksanakan bulan April Sampai dengan Juni. Penelitian dengan objek UMKM yang berada di wilayah kota Surakarta. Dimana Kota Surakarta terdiri dari lima kecamatan yaitu kecamatan Banjarsari, Jebres, Laweyan, Pasar Kliwon dan Serengan. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi minat pelaku UMKM di Surakarta dalam melakukan pembayaran digital dengan menggunakan alat pembayaran berupa QR code yaitu *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS). Apabila pelaku UMKM memiliki niat untuk menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran, faktor- faktor apa yang berpengaruh terhadap penggunaan QRIS pada pelaku UMKM.

3.2. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Dimana data kuantitatif yaitu data yang didapatkan dari populasi dan sampel menggunakan instrument data serta data yang tetap, teramati dan terukur yang menciptakan angka-angka yang bisa di uji menggunakan metode statistik (Saragih et al., 2021).

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner atau angket. Analisis data dalam penelitian bersifat kuantitatif yang memiliki intensi untuk mengukur hipotesis yang telah ditentukan. Objek pada penelitian ini yaitu UMKM di Surakarta yang belum menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran.

3.3. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi yaitu wilayah perluasan yang meliputi objek atau subjek, dimana subjek atau objek tersebut memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang telah dikehendaki oleh peneliti yang selanjutnya akan dipelajari dan diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Populasi dalam penelitian ini yaitu UMKM yang berada di wilayah Kota Surakarta.

3.3.2 Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

Sampel adalah anggota dari populasi dan merupakan anggota dari karakteristik populasi. Apabila jumlah populasi banyak dan peneliti memiliki keterbatasan dalam pendanaan, waktu serta tenaga, sehingga tidak memungkinkan peneliti untuk mempelajari keseluruhan dalam populasi, sehingga peneliti bisa mengambil sampel dari bagian populasi tersebut. Kesimpulan dari hasil yang dipelajari dalam sampel tersebut, dapat berfungsi sebagai populasi. Pengambilan sampel wajib *representative* atau dapat mewakili dari bagian populasi (Sugiyono, 2012).

Pada penelitian ini populasi tidak diketahui dengan pasti dan jelas, sehingga peneliti menggunakan rumus Lameshow dalam penarikan sampel.

Berikut rumus Lameshow (Sa'adah, 2021):

$$n = \frac{Z^2 p(1 - P)}{e^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

z = Distribusi normal standar (nilai tabel z) = 1,96

p = Peluang sukses 50% (0,5)

1-P = peluang gagal

e = standar eror 10%

Perhitungan sampel pada penelitian ini berdasarkan rumus Lameshow sebagai berikut:

$$\begin{aligned} n &= \frac{(1,96)^2(0,5)(1 - 0,5)}{(0,1)^2} \\ &= \frac{3,8416*0,25}{0,01} \\ &= 96,04 \end{aligned}$$

Berdasarkan penjabaran perhitungan diatas dapat diprediksikan jumlah sampel yang dapat digunakan yaitu 96,04 responden. Dalam hal ini peneliti membulatkan jumlah responden menjadi 100 responden.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *non probability Sampling* yaitu dengan *sampling Purposive*, maksud dari teknik tersebut yakni penarikan sampel dengan tidak memberikan kesempatan untuk semua anggota dalam populasi untuk dijadikan sebagai sampel. Sampel yang digunakan untuk mengambil sampel berdasarkan kriteria tertentu (Sugiyono, 2012).

Sampel penelitian ini yaitu UMKM yang berada di Kota Surakarta yang memiliki kriteria sebagai berikut:

1. UMKM yang berada di Kota Surakarta
2. Belum menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran
3. UMKM yang bergerak dalam usaha kuliner

3.4. Data dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif yaitu berupa angka-angka yang selanjutnya diolah dan dianalisis dengan teknik perhitungan statistika. Sedangkan sumber pada penelitian ini menggunakan dua sumber yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini yaitu peneliti membagikan kuesioner atau angket kepada pelaku UMKM yang berada di Kota Surakarta.

3.4.1 Data Primer

Data primer yaitu data yang didapatkan dengan mengumpulkan secara langsung dari objek yang akan diteliti tanpa perantara. Sumber primer

dapat diperoleh dari wawancara secara langsung, observasi atau kuesioner (Saragih et al., 2021).

Data primer diperoleh peneliti dari hasil kuesioner yang akan dibuat dan disebar oleh peneliti kepada UMKM yang berada di kota Surakarta yang belum menggunakan QRIS Sebagai alat pembayaran. Pernyataan dalam angket atau kuesioner berkaitan dengan variabel dalam penelitian ini yakni tentang Persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi risiko terhadap minat penggunaan QRIS pada UMKM sebagai alat pembayaran di Surakarta. Selain itu sumber data juga didapatkan dari hasil survey peneliti dengan pelaku UMKM yang berada di Surakarta.

3.4.2 Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang didapatkan dari sumber kedua setelah sumber pertama. Dalam hal ini dikarenakan terdapat beberapa alasannya yang tidak memungkinkan atau sulit untuk peneliti mendapatkan sumber data dari sumber pertama. Peran dari sumber data kedua ini di harapkan dapat membantu memaparkan data yang diinginkan. Data sekunder dikategorikan menjadi dua, yaitu data internal dan data eksternal. Data internal merupakan data yang tersedia pada data sekunder, data internal diantaranya yaitu data yang tertulis pada data sekunder tersebut, sedangkan untuk eksternal data yaitu data yang didapat dari sumber luar misalnya data yang didapat dari sebuah instansi (Bugin, 2009).

Sumber data pada penelitian ini menggunakan data sekunder yang berasal dari web resmi dari Bank Indonesia, web berita resmi yang telah

dipublikasikan, jurnal ilmiah dan penelitian-penelitian terdahulu yang masih ada kaitannya dengan penelitian ini.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui kuesioner atau angket. Kuesioner disebut juga dengan metode angket yaitu metode dengan serangkaian daftar pertanyaan atau pernyataan yang dirangkai secara sistematis, selanjutnya daftar pernyataan tersebut dikirim atau diberikan kepada responden. Jika responden telah selesai dalam menjawab pertanyaan kemudian dikembalikan atau dikirim ke peneliti (Bugin, 2009).

Pengukuran jawaban atas pertanyaan untuk penelitian ini melalui skala likert. Dimana dalam skala ini dapat mengukur pendapat, sikap, dan persepsi responden terkait suatu fenomena atau kejadian tertentu. Adapun pengukuran dengan skala likert yaitu (Riduwan & Sunarto, 2013).

Sangat Setuju	dengan skor nilai 5
Setuju	dengan skor nilai 4
Netral	dengan skor nilai 3
Tidak Setuju	dengan skor nilai 2
Sangat Tidak setuju	dengan skor nilai 1

3.6 Variabel Penelitian

Variabel penelitian yaitu objek penelitian atau semua hal yang ditetapkan peneliti untuk dianalisis sehingga mendapat informasi dan

selanjutnya akan di tarik kesimpulan (Muchson, 2017). Penelitian ini terdapat dua jenis variabel, diantaranya sebagai berikut:

1. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel dependen sering disebut dengan variabel kriteria/output/ endogen yaitu variabel yang dipengaruhi atau sebagai akibat dari variabel independen (Riyanto & Hatmawan, 2020). Dalam penelitian ini minat penggunaan QRIS berperan menjadi variabel terikat.

2. Variabel Independen (Bebas)

Variabel independen sering disebut dengan variabel prektdiktor/ eksogen/ stimulus yaitu variabel yang dapat mempengaruhi atau menjadi sebab atas perubahan dari variable terikat (Riyanto & Hatmawan, 2020). Dalam penelitian ini yang berperan menjadi variabel Independen antara lain persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko.

3.7. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel yaitu menjelaskan indikator-indikator yang digunakan pada variabel-variabel dalam penelitian diukur (Bugin, 2009).

Tabel 3. 1

Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Definisi	Indikator	Sumber
1.	Persepsi Manfaat (X1)	sejauh mana seorang individu percaya apabila menggunakan suatu sistem	1. Meningkatkan pekerjaan 2. Mempercepat pekerjaan 3. Efektivitas	Davis dalam (Jogiyanto, 2007)

		teknologi dapat menambah performa dalam pekerjaan.	<ol style="list-style-type: none"> 4. Meningkatkan produktifitas 5. Mempermudah pekerjaan 6. Bermanfaat 	
2.	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2)	Seberapa besar seorang individu percaya jika menggunakan teknologi akan lepas dari usaha.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mudah dipelajari. 2. Dapat dikontrol 3. Mudah digunakan 4. Tidak membutuhkan banyak usaha 	Davis dalam (Jogiyanto, 2007).
3.	Persepsi Risiko (X3)	keadaan dimana terdapat ketidakjelasan yang dipertimbangkan seorang individu untuk mengambil tindakan iya atau tidak untuk melakukan sebuah transaksi online	<ol style="list-style-type: none"> 1. kemungkinan terjadi risiko pencurian 2. kemungkinan terjadi risiko penipuan 3. membutuhkan biaya besar 	(Pavlou, 2001)
4.	Minat Pengguna (Y)	minat (<i>behavior intenstion</i>) merupakan kemauan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keinginan untuk menggunakan. 	Bhattacharjee dalam Jogiyanto (2007)

		seseorang untuk melaksanakan perilaku.	2. Tetap terus menggunakan dimasa depan	
--	--	--	---	--

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas berfungsi untuk menguji valid atau tidaknya kuesioner. Suatu kuesioner dinyatakan valid apabila daftar pertanyaan dapat menjelaskan sesuatu yang akan diukur. Uji validitas bisa dinilai dengan cara membandingkan r hitung dan r tabel (Ghozali, 2018). Apabila nilai korelasi kurang dari r tabel menunjukkan bahwa pertanyaan tidak valid, demikian sebaliknya apabila r hitung lebih besar dari r tabel maka pertanyaan tersebut valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menguji suatu kuesioner atau indikator dari suatu variabel. Suatu kuesioner dapat berarti handal atau reliable, apabila seseorang menjawab pertanyaan dengan konsisten. Reliabilitas bisa diukur melalui jalan mengulangi sebuah pertanyaan yang mendekati atau mirip dalam pertanyaan nomor selanjutnya (Ghozali, 2018).

Daftar pertanyaan yang baik tidak memiliki sifat berpihak atau tendensius yang dimana mengarahkan responden untuk menjawab pertanyaan dengan jawaban tertentu (Riduwan & Sunarto, 2013).

3.8.2. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas yaitu uji yang berfungsi untuk mengetahui pada model regresi apakah di temukan adanya pengganggu atau model regresi tersebut berdistribusi normal (Ghozali, 2018). Uji normalitas dapat diketahui dengan melihat grafik dan menggunakan Uji non-parametrik Kolmogrof-Smirnow. Apabila titik-titik pada grafik telah mengikuti garis lurus, maka bisa diketahui bahwa residual telah mengikuti distribusi normal dan apabila menggunakan kolmogrof, suatu data dapat berarti normal apabila nilai signifikan $> 0,05$.

2. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas atau dapat disebut dengan uji kolinearitas, digunakan untuk mengukur model regresi apakah terindikasi adanya hubungan antar variabel bebas. Model regresi yang baik tidak terjadi korelasi antar variabel bebas. Apabila regresi tidak ditemukan adanya hubungan berarti, model regresi baik dan dapat digunakan sebagai alat ukur (Ghozali, 2018).

Untuk mengetahui terdapat multikolinieritas atau tidak pada model regresi yaitu dengan melihat VIF (*Variance-Inflating Factor*)

yang terletak didalam tabel *Coefficient*. Jika VIF kurang dari 10 berarti tidak terjadi multikolinieritas antar variabel bebas. begitu juga sebaliknya jika nilai VIF melebihi 10 berarti terjadi multikolinieritas antar variabel bebas (Sarjono & Julianita, 2011).

3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas yaitu uji yang berfungsi untuk mengukur model regresi apakah timbul ketidaksamaan variance dari suatu residual. Model regresi yang baik yaitu tidak terjadi heteroskedastisitas pada model regresi. Apabila *variance* pada residual antar pengamatan tetap, dapat dikatakan homoskedastisitas dan jika tidak tetap atau berbeda dikatakan heteroskedastisitas. Dalam uji heteroskedastisitas dapat diketahui dengan melihat *scatterplot*. Apabila pola menyebar secara acak, baik titik-titik berada di bagian atas atau bagian bawah angka 0 dari sumbu Y. maka dapat disimpulkan tidak terdapat heteroskedastisitas atau perbedaan yang berarti bahwa lolos uji (Sarjono & Julianita, 2011).

3.8.3. Uji Ketepatan Model

1. Uji F

Uji F berfungsi untuk dapat mengetahui variabel independen secara simultan mempunyai pengaruh terhadap variabel dependen. Uji F dapat diketahui dengan melihat tabel ANOVA yang telah di olah dengan menggunakan SPSS. Dasar pengambilan keputusan yaitu apabila nilai probabilitas $< 0,05$ berarti bahwa variabel independen

secara bersama-sama mempunyai pengaruh dan signifikan terhadap variabel dependen (Sarjono & Julianita, 2011).

2. Uji Keefisien Determinasi (R^2)

Koefisiensi determinasi atau *R square* berfungsi untuk mengetahui seberapa tinggi kemampuan model dalam memaparkan variabel dependen. Model yang baik yaitu model yang mampu menjelaskan sebesar mendekati satu. Apabila model yang menerangkan jauh dari satu, maka variabel independen dalam menerangkan dependen kurang atau terbatas (Ghozali, 2018).

3.8.4. Analisis Regresi Berganda

Analisis regresi berganda yaitu analisis perkiraan nilai antara dua variabel independen (bebas) atau lebih dengan variabel dependen atau terikat. Analisis ini digunakan untuk menggambarkan ada atau tidaknya hubungan fungsi antara variabel bebas dengan variabel terikat (Riduwan & Sunarto, 2013). Dalam penelitian ini menerangkan hubungan variabel terikat yaitu minat penggunaan QRIS sebagai variabel Y dengan variabel independen yaitu persepsi manfaat sebagai X1, persepsi kemudahan penggunaan X2, dan persepsi risiko sebagai X3.

Persamaan analisis regresi berganda sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta X_1 + \beta X_2 + \beta X_3 + e$$

Keterangan :

Y = Minat penggunaan QRIS

X₁ = Persepsi manfaat

X_2 = Persepsi Kemudahan Penggunaan

X_3 = Persepsi Risiko

α = Konstanta

β = koefisien Regresi

e = kesalahan Prediksi

1.8.5. Uji Hipotesis (Uji t)

Uji t berfungsi untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel bebas dalam menerangkan variabel terikat secara parsial atau individu. Uji t bisa dilihat dalam tabel coefficient. Apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,5 berarti secara parsial variabel independen berpengaruh terhadap variabel bebas (Ghozali, 2018).

BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Penelitian

4.1.1. Gambaran Umum Responden

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran UMKM kuliner di Surakarta, karena terjadi perbedaan antara data dengan keadaan dilapangan. Responden dalam penelitian ini yaitu UMKM yang bergerak dalam bidang kuliner yang belum menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran.

Dalam pengumpulan data pada penelitian ini, peneliti menyebarkan kuesioner secara online melalui google form dan menyebarkan langsung dilapangan dengan mendatangi responden secara tatap muka. Dalam proses mengumpulkan data, peneliti menemukan kendala diantaranya yaitu banyak responden yang tidak paham akan adanya QRIS, sehingga UMKM tidak bersedia menjadi responden meskipun peneliti sudah menjelaskan terkait QRIS. Hal tersebut mengakibatkan peneliti memerlukan banyak waktu dan tenaga untuk mengumpulkan data.

Penelitian ini menggunakan independen yaitu persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko. Sedangkan variabel dependen yaitu menggunakan minat penggunaan QRIS.

4.1.2. Deskripsi Responden

Data deskriptif bertujuan untuk menganalisis atau menjelaskan profil dari responden secara garis besar. Diantaranya sebagai berikut :

1. Diskripsi berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4. 1
Diskripsi berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
1.	Laki-laki	39	39%
2.	Perempuan	61	61%
	Jumlah	100	100%

Sumber data: Data Primer 2022

Berdasarkan tabel 4.1 .kategori jenis kelamin dapat diketahui bahwa jumlah responden yang bejenis kelamin laki-laki berjumlah 39 responden atau 39%. Sedangkan jumlah responden yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 61 responden atau 61%. Dari tabel tersebut dapat diketahui jika responden yang berjenis kelamin perempuan mendominasi dalam penelitian

2. Diskripsi berdasarkan Usia

Tabel 4. 2
Diskripsi berdasarkan Usia

No	Usia	Jumlah	Presentase
1.	20 – 30 tahun	37	37%
2.	31 – 40 tahun	32	32%
3.	41 – 50 tahun	21	21%
4.	> 51 tahun	10	10%
	Jumlah	100	100%

Sumber data: Data Primer 2022

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui bahwa responden yang berusia 20 – 30 tahun berjumlah 37 responden atau 37%. Responden yang berusia 31 – 40 tahun berjumlah 32 responden atau 32%. Responden yang berusia 41 – 50 tahun berjumlah 21 responden atau 21%. Sedangkan untuk responden yang berusia >51 tahun berjumlah 10 responden atau 10%. Dapat disimpulkan bahwa responden yang paling banyak yaitu responden yang memiliki usia 20 – 30 tahun

3. Diskripsi berdasarkan Alamat

Tabel 4.3
Diskripsi berdasarkan Alamat

No	Alamat Usaha	Jumlah	Presentase
1.	Kecamatan Banjarsari	21	21%
2.	Kecamatan Jebres	22	22%
3.	Kecamatan Laweyan	16	16%
4.	Kecamatan Pasar Kliwon	23	23%
5.	Kecamatan Serengan	18	18%
	Jumlah	100	100%

Sumber data: Data Primer 2022

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa responden alamat usahanya di Kecamatan Banjarsari berjumlah 21 responden atau 21%. Responden yang alamat usahanya berada di Kecamatan Jebres sebanyak 22 responden atau 22%. Responden yang alamat usahanya di Kecamatan Laweyan berjumlah 16 responden atau 16%. Responden yang alamat usahanya di Kecamatan Pasar Kliwon berjumlah 23 responden atau 23%. Sedangkan responden yang alamat usahanya di kecamatan Serengan berjumlah 18 responden atau 18%. Dapat

disimpulkan bahwa responden yang paling banyak reponden yaitu responden yang alamat usahanya di Kecamatan Pasar Kliwon.

4. Diskripsi Responden berdasarkan Pendapatan

Tabel 4. 4

Diskripsi berdasarkan Pendapatan

No	Usia	Jumlah	Presentase
1.	< Rp 2.000.000	51	51%
2.	Rp 2.000.000 – Rp. 3.000.000	31	31%
3.	Rp 3.000.000 – Rp 4.000.000	11	11%
4.	> Rp 4.000.000	7	7%
	Jumlah	100	100%

Sumber data: Data Primer 2022

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa responden yang memiliki pendapatan < Rp 2.000.000 berjumlah 51 responden atau 51%. Untuk responden yang memiliki pendapatan Rp 2.000.000 – Rp. 3.000.000 berjumlah 31 responden atau 31%. Responden yang memiliki pendapatan Rp 3.000.000 – Rp 4.000.000 berjumlah 11 responden atau 11%. Sedangkan responden yang memiliki pendapatan > Rp 4.000.000 berjumlah 7 responden atau 7%. Dapat disimpulkan bahwa responden yang memiliki pendapatan < Rp 2.000.000 mendominasi sebagai responden dalam penelitian ini.

5. Diskripsi berdasarkan Lama usaha

Tabel 4. 5

Diskripsi berdasarkan Lama usaha

No	Usia	Jumlah	Presentase
1.	< 1 tahun	14	14%
2.	1 – 2 tahun	25	25%
3.	2 – 3 tahun	17	17%

4.	> 3 tahun	44	44%
	Jumlah	100	100%

Sumber data: Data Primer 2022

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa lama usaha responden < 1 tahun berjumlah 14 responden atau 14%. Untuk responden lama usaha 1 – 2 tahun berjumlah 25 responden atau 25%. Responden yang lama usahanya 2 – 3 tahun berjumlah 17 responden atau 17%. Sedangkan responden yang lama usahanya sudah lebih dari 3 tahun berjumlah 44 responden atau 44%. Dapat disimpulkan bahwa responden yang lama usahanya lebih dari 3 tahun mendominasi menjadi responden dalam penelitian ini.

4.2. Pengujian data dan Hasil Analisis Data

4.2.1. Uji Validitas dan Reabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas berfungsi untuk menguji valid atau tidaknya kuesioner. Suatu kuesioner dinyatakan valid apabila daftar pertanyaan dapat menjelaskan sesuatu yang akan diukur. Uji validitas bisa dinilai dengan cara membandingkan r hitung dan r tabel (Ghozali, 2018). Apabila nilai korelasi kurang dari r tabel menunjukkan bahwa pertanyaan tidak valid, demikian sebaliknya apabila r hitung lebih besar dari r tabel maka pertanyaan tersebut valid.

Suatu kuesioner dapat dikatakan valid, jika nilai r hitung > r tabel. Penelitian ini menggunakan alat analisis yaitu SPSS 26.0 (*Statistical*

PackagEe For Social Science). Hasil dari uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 6
Hasil Uji Validitas

No	Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
Variabel Persepsi Manfaat (X1)				
1	X1.1	0,734	0,1966	Valid
2	X1.2	0,725	0,1966	Valid
3	X1.3	0,813	0,1966	Valid
4	X1.4	0,790	0,1966	Valid
5	X1.5	0,802	0,1966	Valid
6	X1.6	0,807	0,1966	Valid
Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2)				
7	X2.1	0,875	0,1966	Valid
8	X2.2	0,851	0,1966	Valid
9	X2.3	0,788	0,1966	Valid
10	X2.4	0,774	0,1966	Valid
11	X2.5	0,877	0,1966	Valid
12	X2.6	0,832	0,1966	Valid
Variabel Persepsi Risiko (X3)				
13	X3.1	0,564	0,1966	Valid
14	X3.2	0,668	0,1966	Valid
15	X3.3	0,748	0,1966	Valid
16	X3.4	0,659	0,1966	Valid
17	X3.5	0,755	0,1966	Valid
18	X3.6	0,652	0,1966	Valid
Variabel Minat Penggunaan QRIS				
19	Y.1	0,725	0,1966	Valid
20	Y.2	0,822	0,1966	Valid
21	Y.3	0,835	0,1966	Valid
22	Y.4	0,858	0,1966	Valid

Berdasarkan hasil uji data yang telah diolah pada tabel *Corrected Item-Total Correlation* kemudian dibandingkan dengan r tabel pada signifikansi 0,05 dengan uji dua sisi dan jumlah sampel berjumlah 100 responden dan $df = 98$ dari perhitungan tersebut dapat diketahui r tabel

sebesar 0,1966. Dengan demikian dalam uji validitas menunjukkan keseluruhan pertanyaan r hitung $>$ r tabel. Sehingga pertanyaan yang digunakan dalam kuesioner untuk mengukur minat penggunaan QRIS pada UMKM sebagai alat pembayaran, keseluruhan dapat dikatakan valid dan kuesioner dapat digunakan sebagai alat ukur untuk mengambil data dalam penelitian ini.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menguji suatu kuesioner atau indikator dari suatu variabel. Suatu kuesioner dapat berarti handal atau reliable, apabila seseorang menjawab pertanyaan dengan konsisten. Reliabilitas bisa diukur melalui jalan mengulangi sebuah pertanyaan yang mendekati atau mirip dalam pertanyaan nomor selanjutnya (Ghozali, 2018).

Dalam penelitian ini menggunakan cara *one shot* atau pengukuran dilakukan hanya sekali dan selanjutnya hasil dari pengukuran tersebut akan dibandingkan dengan pertanyaan lainnya. Suatu variabel dapat dikatakan reliabel apabila jika *Cronbach alpha* $>$ 0.70.

Tabel 4. 7

Hasil Uji Reliabilitas Variabel Persepsi Manfaat (X1)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.870	6

Sumber: Hasil Output SPSS, 2022

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel 4.7 diatas memperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,870. Dijelaskan bahwa untuk variabel persepsi manfaat dikatakan reliabel atau handal. Hal ini dikarenakan nilai dari *Cronbach's Alpa* $> 0,70$. Sehingga, kuesioner persepsi manfaat yang digunakan pada penelitian ini dapat diandalkan sebagai alat mengukur variabel minat penggunaan QRIS.

Tabel 4. 8

Hasil Uji Reliabilitas Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.912	6

Sumber : Hasil Output SPSS 2022

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel 4.8 diatas memperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,912. Dijelaskan bahwa untuk variabel persepsi kemudahan penggunaan dikatakan *reliabel* atau handal. Hal ini dikarenakan nilai dari *Cronbach's Alpa* $> 0,70$. Sehingga, kuesioner persepsi kemudahan penggunaan yang digunakan pada penelitian ini dapat diandalkan sebagai alat mengukur variabel minat penggunaan QRIS.

Tabel 4. 9

Hasil Uji Reliabilitas Variabel Persepsi Risiko (X3)

Cronbach's Alpha	N of Items
.759	6

Sumber: Hasil Output SPSS, 2022

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel 4.9 diatas memperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,761. Dijelaskan bahwa untuk variabel persepsi risiko dikatakan *reliabel* atau handal. Hal ini dikarenakan nilai dari *Cronbach's Alpa* > 0,70. Sehingga, kuesioner persepsi risiko yang digunakan pada penelitian ini dapat diandalkan sebagai alat mengukur variabel minat penggunaan QRIS.

Tabel 4. 10
Hasil Uji Reliabilitas Variabel Minat Penggunaan (Y)
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.822	4

Sumber: Hasil Output SPSS, 2022

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel 4. 10 diatas memperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,827. Dijelaskan bahwa untuk variabel minat penggunaan dikatakan *reliabel* atau handal. Hal ini dikarenakan nilai dari *Cronbach's Alpa* > 0,70. Sehingga, kuesioner persepsi risiko yang digunakan pada penelitian ini dapat diandalkan sebagai alat mengukur variabel minat penggunaan QRIS.

4.2.2. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas yaitu uji yang berfungsi untuk mengetahui pada model regresi apakah di temukan adanya pengganggu atau model regresi

tersebut berdistribusi normal (Ghozali, 2018). Uji normalitas dapat diketahui dengan melihat grafik dan menggunakan Uji non-parametrik Kolmogrof-Smirnow. Apabila titik-titik pada grafik telah mengikuti garis lurus, maka bisa diketahui bahwa residual telah mengikuti distribusi normal dan apabila menggunakan kolmogrof, suatu data dapat berarti normal apabila nilai signifikan $> 0,05$.

Tabel 4. 11
Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.51526429
Most Extreme Differences	Absolute	.084
	Positive	.084
	Negative	-.061
Test Statistic		.084
Asymp. Sig. (2-tailed)		.079 ^c

Sumber: Hasil output SPSS 2022

Berdasarkan uji normalitas yang diuji dengan menggunakan One-Sample Kolmogrov-Smirnov dilihat dari *Asymp Sig* didapat sebesar 0,079. Dengan demikian *Asymp. Sig* lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas atau dapat disebut dengan uji kolinearitas, digunakan untuk mengukur model regresi apakah

terindikasi adanya hubungan antar variabel bebas. Model regresi yang baik tidak terjadi korelasi antar variabel bebas. Apabila regresi tidak ditemukan adanya hubungan berarti, model regresi baik dan dapat digunakan sebagai alat ukur (Ghozali, 2018).

Untuk mengetahui terdapat multikolinieritas atau tidak pada model regresi yaitu dengan melihat VIF (*Variance-Inflating Factor*) yang terletak didalam tabel *Coefficient*. Jika VIF kurang dari 10 berarti tidak terjadi multikolinieritas antar variabel bebas. begitu juga sebaliknya jika nilai VIF melebihi 10 berarti terjadi multikolinieritas antar variabel bebas (Sarjono & Julianita, 2011)

Tabel 4. 12 Hasil Uji Multikolinieritas

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	Persepsi Manfaat	.500	2.001
	Persepsi Kemudahan Penggunaan	.513	1.949
	Persepsi Risiko	.809	1.236

Sumber: Hasil Output SPSS, 2022

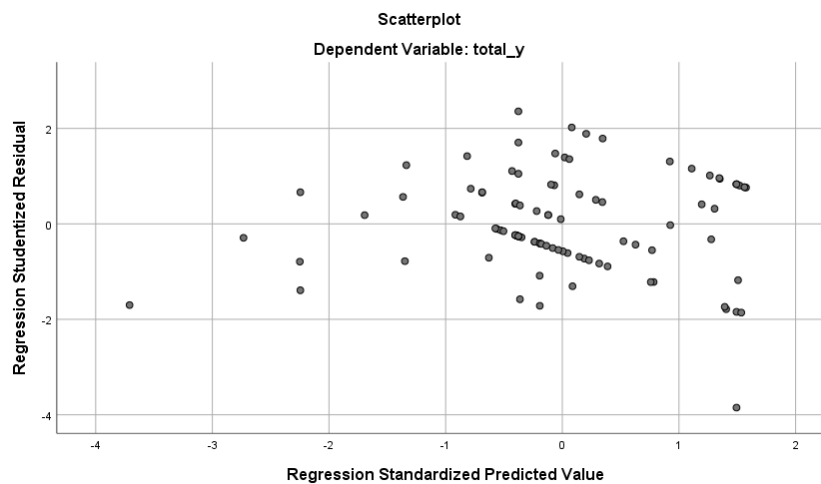
Berdasarkan tabel 4.12 hasil Uji multikolinieritas nilai VIF untuk variabel persepsi manfaat sebesar 2,001, variabel persepsi kemudahan penggunaan sebesar 1,949 dan persepsi risiko sebesar 1,236.

Dengan demikian ketiga variabel bebas dalam penelitian ini memiliki nilai $VIF < 10$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ketiga variabel bebas tersebut tidak terjadi multikolinieritas atau korelasi antar variabel bebas (independen). Begitu juga apabila di uji dengan nilai *tolerance* ketiga variabel yang diajukan dalam penelitian nilainya lebih dari 0,1. Dengan demikian hasilnya tetap konsisten yaitu tidak ada korelasi anatar variabel independen.

3. Uji heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas yaitu uji yang berfungsi untuk mengukur model regresi apakah timbul ketidaksamaan variance dari suatu residual. Model regresi yang baik yaitu tidak terjadi heteroskedastisitas pada model regresi. Apabila *variance* pada residual antar pengamatan tetap, dapat dikatakan homoskedastisitas dan jika tidak tetap atau berbeda dikatakan heteroskedastisitas. Dalam uji heteroskedastisitas dapat diketahui dengan melihat *scatterplot*. Apabila pola menyebar secara acak, baik titik-titik berada di bagian atas atau bagian bawah angka 0 dari sumbu Y. maka dapat disimpulkan tidak terdapat heteroskedastisitas atau perbedaan yang berarti bahwa lolos uji (Sarjono & Julianita, 2011).

Gambar 4. 1
Hasil Uji Heteroskedastisitas



Sumber: Hasil Output SPSS, 2022

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas dengan grafik *Scatterplot* terlihat bahwa titik-titik menyebar secara acak baik diatas maupun dibawah angka 0 pada sumbu Y. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas pada variabel yang diajukan dalam penelitian dan lulus uji dalam uji heteroskedastisitas ini.

4.2.3. Uji Ketepatan Model

1. Uji F (*Goodness of Fit*)

Uji F berfungsi untuk dapat mengetahui variabel independen secara simultan mempunyai pengaruh terhadap variabel dependen. Uji F dapat diketahui dengan melihat tabel ANOVA yang telah di olah dengan menggunakan SPSS. Dasar pengambilan keputusan yaitu apabila nilai probabilitas $< 0,05$ berarti bahwa variabel independen secara bersama-sama

mempunyai pengaruh dan signifikan terhadap variabel dependen (Sarjono & Julianita, 2011)

Tabel 4. 13
Hasil Uji F

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	158.003	3	52.668	22.244	.000 ^b
Residual	227.307	96	2.368		
Total	385.310	99			

Sumber: Hasil Output SPSS, 2022

Berdasarkan tabel hasil uji F menunjukkan bahwa nilai probabilitas atau signifikansi sebesar 0,000. Dengan demikian nilai probabilitas < 0.05 , maka dapat disimpulkan bahwa model penelitian ini sudah fit atau layak serta variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko secara simultan (keseluruhan) berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS.

2. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi atau *R square* berfungsi untuk mengetahui seberapa tinggi kemampuan model dalam memaparkan variabel dependen. Model yang baik yaitu model yang mampu menjelaskan sebesar mendekati satu. Apabila model yang menerangkan jauh dari satu, maka variabel independen dalam menerangkan dependen kurang atau terbatas (Ghozali, 2018).

Tabel 4. 14
 Hasil Uji Keofisien Determinasi (R^2)

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.640 ^a	.410	.392	1.539

Sumber: Hasil Output SPSS, 2022

Berdasarkan pada tabel 4.15 Model *Summary* hasil uji Keofisien Determinasi (R^2) menunjukkan nilai *Adjusted R Square* sebesar 0, 392 atau 39,2%. Hal tersebut berarti variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi Risiko mampu mempengaruhi minat penggunaan QRIS sebesar 39,2%. Sedangkan sisanya 60,8% dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

4.2.4 . Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi berganda yaitu analisis perkiraan nilai antara dua variabel independen (bebas) atau lebih dengan variabel depeden atau terikat. Analisis ini digunakan untuk menggambarkan ada atau tidaknya hubungan fungsi antara variabel bebas dengan variabel terikat (Riduwan & Sunarto, 2013).

Tabel 4. 15

**Hasil Uji Regresi Linier Berganda
Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	6.947	1.649		4.212	.000
Persepsi Manfaat	.162	.069	.258	2.329	.022
Persepsi Kemudahan Penggunaan	.249	.061	.444	4.060	.000
Persepsi Risiko	-.017	.066	-.023	-.259	.796

Sumber: Hasil Output SPSS, 2022

Berdasarkan hasil uji regresi linier pada tabel *Coefficients* diperoleh koefisien untuk variabel bebas Persepsi Manfaat (X1) = 0,162, persepsi Kemudahan Penggunaan (X2) = 0,249, persepsi Risiko (X3) = -0,017 dan konstanta sebesar 6.947. Sehingga diperoleh model peramalan regresi yaitu sebagai berikut:

$$Y = 6,947 + 0,162 X1 + 0,249 X2 - 0,017 X3 + e$$

Minat penggunaan QRIS = 6,947 + 0,162 Persepsi Mnafaat + 0,249 Persepsi Kemudahan Penggunaan - 0,017 Persepsi Risiko + e, dengan interpretasi sebagai berikut:

- a. Konstanta sebesar 6.947 menyatakan bahwa jika tidak ada persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan atau dengan kata lain jika nilai Persepsi Manfaat (X1), Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2),

dan Persepsi Risiko (X3) adalah nol atau dianggap konstan, maka minat Penggunaan QRIS (Y) yaitu sebesar (6,947)

- b. Koefisien regresi Persepsi Manfaat (X1) sebesar 0,162. Hal tersebut berarti bahwa setiap penambahan satu satuan persepsi manfaat maka akan meningkatkan minat penggunaan QRIS sebesar 0,162.
- c. Koefisien regresi persepsi kemudahan penggunaan (X2) sebesar 0,249. Hal ini berarti bahwa setiap penambahan satu satuan persepsi kemudahan penggunaan maka akan meningkatkan penambahan tingkat minat penggunaan QRIS sebesar 0,249 satu satuan.
- d. Koefisien regresi persepsi risiko (X3) sebesar -0,017. Hal ini berarti bahwa setiap pengurangan satu satuan persepsi risiko maka akan menurunkan tingkat persepsi minat penggunaan QRIS sebesar – 0, 017 satu satuan.

4.2.5. Uji Hipotesis (Uji t)

Uji t berfungsi untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel bebas dalam menerangkan variabel terikat secara parsial atau individu. Uji t bisa dilihat dalam tabel coefficient. Apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,5 berarti secara parsial variabel independen berpengaruh terhadap variabel bebas (Ghozali, 2018).

Tabel 4. 16

Hasil Uji t

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	6.947	1.649		4.212	.000
Persepsi Manfaat	.162	.069	.258	2.329	.022
Persepsi Kemudahan Penggunaan	.249	.061	.444	4.060	.000
Persepsi Risiko	-.017	.066	-.023	-.259	.796

Sumber : Hasil Output SPSS, 2022

Berdasarkan tabel 4. 17 Coefficients diatas dapat diinterpretasikan sebagai berikut :

- a. Koefisien regresi persepsi manfaat (X1) mempunyai t_{hitung} (2,329) dan t_{tabel} (1,660) hal tersebut berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan nilai sig. $0,022 < 0,05$ dengan menganggap variabel lainnya konstan, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan jika bahwa persepsi manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.
- b. Koefisien regresi persepsi kemudahan penggunaan (X2) memiliki t_{hitung} (4,060) dan t_{tabel} (1,660) hal ini berarti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dengan menganggap variabel lainnya konstan maka H_0 ditolak dan H_2 diterima. Dapat disimpulkan jika persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS.
- c. Koefisien regresi persepsi risiko (X3) memiliki t_{hitung} (-0,259) dan t_{tabel} (1,660) hal ini berarti bahwa t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} dan nilai signifikansi $0,796 > 0,05$ dengan menganggap variabel lainnya konstan maka H_3 ditolak

dan H0 diterima. Dapat disimpulkan jika persepsi risiko tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS.

4.3.Pembahasan Hasil Analisis Data

4.3.1. Pengaruh Persepsi Manfaat terhadap Minat penggunaan QRIS

Hasil Uji hipotesis secara parsial menunjukkan bahwa variabel persepsi manfaat (X1) diperoleh t_{hitung} (2,329) dan t_{tabel} (1,660) dengan tingkat signifikansi 0,022 dengan menggunakan batas signifikansi sebesar 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa $2,329 > 0,1660$ atau $0,022 < 0,05$ yang berarti H0 ditolak dan H1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS pada UMKM sebagai alat pembayaran di Surakarta.

Hasil penelitian ini sesuai dengan *Theory of Planned Behavior* (TPB) dimana salah satu faktor sikap mengenai penggunaan dan dianggap sebagai sikap-sikap yang akan menentukan perilaku. Seorang individu tidak mempunyai kendali atas perilaku yang diinginkan, sehingga akan berdampak pada minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran UMKM di Surakarta. Apabila seorang individu merasakan suatu sistem teknologi yang baru memiliki manfaat maka dia akan berkenan untuk menggunakan. Begitu juga sebaliknya apabila seorang individu kurang merasakan manfaat dari suatu sistem teknologi baru maka suatu individu tersebut tidak berkenan untuk menggunakannya. Sehingga TPB mendukung penelitian ini karena persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS pada UMKM di Surakarta.

Responden dalam penelitian ini dapat memprediksikan jika menggunakan QRIS dapat meningkatkan kinerja, meningkatkan produktifitas, mempermudah pekerjaan, efektif dan efisien dari pada menggunakan uang tunai sebagai alat pembayaran. Semakin tinggi tingkat persepsi manfaat yang dirasakan oleh para UMKM yang melakukan pembayaran dengan QRIS, maka semakin tinggi tingkat minat penggunaan QRIS pada UMKM sebagai alat pembayaran di Surakarta.

Hasil penelitian ini sejalan yang dilakukan oleh Putu Diah dan Gusti Ayu Purnawati (2020) yang menjelaskan minat penggunaan e-walet dipengaruhi oleh persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan reputasi. Hasil yang sama pada penelitian yang dilakukan oleh Oktaviana Banda Saputri(2020) tentang preferensi konsumen dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital, yang menjelaskan bahwa faktor persepsi kemanfaatan memiliki pengaruh signifikan terhadap penggunaan QRIS.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa secara data pengguna QRIS semakin meningkat, namun kondisi lapangan masih banyak UMKM yang belum menggunakan QRIS karena belum optimanya pengetahuan terkait manfaat yang diberikan oleh QRIS apabila UMKM mengetahui manfaat yang diberikan maka minat penggunaan QRIS akan optimal.

4.3.2. Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Penggunaan QRIS

Hasil uji hipotesis secara parsial menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan (X2) diperoleh t_{hitung} (4,060) dan t_{tabel} (1,660) dengan tingkat signifikansi 0,000 dengan menggunakan batas signifikansi sebesar 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa t_{hitung} (4,060) lebih besar dari t_{tabel} (1,660) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_2 diterima, maka dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi manfaat berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.

Hasil penelitian ini sesuai dengan *Theory of Planned Behavior* (TPB) yang dimana persepsi kemudahan sebagai salah satu faktor sikap mengenai penggunaan dan dianggap sebagai sikap-sikap yang akan menentukan perilaku. Seorang individu tidak mempunyai kendali atas perilaku yang diinginkan, sehingga akan berdampak pada minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran UMKM di Surakarta. Persepsi kemudahan penggunaan mendefinisikan sebesar kepercayaan seorang individu tidak membutuhkan banyak tenaga dan pikiran untuk menggunakan teknologi baru. Apabila seorang percaya akan sistem teknologi yang baru mudah dalam penggunaannya maka seorang individu tersebut akan berkenan untuk menggunakannya. Sebaliknya apabila seorang individu merasa sulit untuk menggunakan sistem teknologi yang baru maka seseorang tidak akan menggunakannya. Sehingga *Theory of Planned Behavior* (TPB) mendukung hasil penelitian ini karena persepsi kemudahan

penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS pada UMKM sebagai alat pembayaran di Surakarta.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Wahyan Arta dan Luh Putu Mahyuni (2020), yang berjudul QRIS di Mata UMKM: Eksplorasi Persepsi dan Intensi UMKM Menggunakan QRIS. Hasil dari penelitian tersebut terdapat lima faktor yang mempengaruhi minat UMKM menggunakan QRIS yaitu faktor persepsi kemudahan, persepsi kegunaan, pengaruh pihak luar, dan persepsi hambatan.

4.3.3. Pengaruh Persepsi Risiko terhadap Minat penggunaan QRIS

Hasil uji hipotesis secara parsial menunjukkan bahwa persepsi risiko (X_3) diperoleh t_{hitung} (-0,259) dan t_{tabel} (1,660) dengan tingkat signifikansi 0,796 dengan batas signifikansi sebesar 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} dan nilai signifikansi $0,796 > 0,05$ yang berarti H_3 ditolak dan H_0 diterima. Dapat disimpulkan bahwa persepsi risiko tidak berpengaruh dan tidak signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.

Pada penelitian ini ternyata persepsi risiko tidak berpengaruh dan terhadap minat penggunaan QRIS pada UMKM sebagai alat pembayaran di Surakarta. UMKM tidak memiliki minat untuk menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran UMKM di Surakarta, karena UMKM tidak dapat memperkirakan ketidakpastian bahwa UMKM dapat mengalami kerugian finansial, kinerja, atau privasi terkait keamanan data. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rheza Pratama dkk (2022) yang

berjudul *Determinants Of Use the Indonesian Standard Quick Response Code (QRIS) on MSMEs in Ternate City* dengan hasilnya Secara parsial persepsi risiko tidak berpengaruh signifikan dan persepsi kenyamanan pengguna berpengaruh positif dan signifikan. Secara keseluruhan persepsi risiko dan kenyamanan pengguna berpengaruh terhadap keputusan bertransaksi menggunakan QRIS.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian ini mengenai analisis persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi risiko terhadap minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran UMKM di Surakarta:

1. Analisis persepsi manfaat terhadap minat penggunaan QRIS secara parsial menunjukkan bahwa persepsi manfaat (X1) diperoleh t_{hitung} (2,329) lebih besar dari pada t_{tabel} (1,660) dan nilai signifikansi lebih kecil dari α yaitu $0,022 < 0,05$ yang berarti H1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS.
2. Analisis persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan QRIS secara parsial menunjukkan bahwa persepsi kemudahan dalam penggunaan (X2) diperoleh t_{hitung} (4,060) lebih besar dari pada t_{tabel} (1,660) dan nilai signifikansi lebih kecil dari α yaitu $0,000 < 0,05$ yang berarti H2 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS.
3. Analisis persepsi risiko terhadap minat penggunaan QRIS secara parsial menunjukkan bahwa persepsi manfaat (X3) diperoleh t_{hitung} (-0,259) lebih

kecil dari pada t_{tabel} (1,660) dan nilai signifikansi lebih besar dari α yaitu $0,796 > 0,05$ yang berarti H_3 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi risiko tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS.

5.2. Keterbatasan penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Variabel independen pada penelitian ini hanya memakai variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan dalam penggunaan, dan persepsi risiko. Dengan demikian tidak menutup kemungkinan masih ada variabel-variabel independen lainnya yang mampu mempengaruhi minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran di Surakarta.
2. Penyusunan instrumen penelitian (kuesioner) yang terbatas dan perlu untuk dikembangkan lagi, agar mampu menjelaskan kondisi yang sebenarnya terjadi pada faktor yang mempengaruhi minat seseorang untuk menggunakan QRIS.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil dan keterbatasan penelitian yang telah dijelaskan, ada beberapa saran dibawah ini yang kiranya dapat memberikan manfaat dan pertimbangan kepada pihak-pihak yang terkait atas hasil penelitian ini. Adapun saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya dapat menambahkan variabel lain, kecuali variabel yang diajukan pada penelitian ini yang dianggap mampu

mempengaruhi minat penggunaan QRIS agar hasilnya lebih baik atau dapat menggunakan alat analisis yang lain..

2. Responden yang digunakan pada penelitian ini sangat terbatas karena faktor ruang lingkup yang luas, namun peneliti tidak menguasai ruang lingkup penelitian ini. Penelitian berikutnya dapat menambah jumlah sampel atau responden agar hasil dari penelitian lebih akurat dan dapat menjelaskan kondisi sesungguhnya mengenai minat penggunaan QRIS.

DAFTAR PUSTAKA

- Bank Indonesia. (2018). *Mengenal Financial Teknologi*.
<https://www.bi.go.id/id/edukasi/Pages/mengenal-Financial-Teknologi.aspx>
- Bank Indonesia. (2020). *QR Code Indonesian Standard (QRIS) Apa Itu QRIS?*.
<https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx>
- Bashir, I., & Madhavaiah, C. (2015). Consumer attitude and behavioural intention towards Internet banking adoption in India. *Journal of Indian Business Research*, 7(1), 67–102. <https://doi.org/10.1108/JIBR-02-2014-0013>
- Bugin, B. (2009). Metodologi Penelitian kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya. In *Jakarta: Kencana*.
- Diah, P., Saraswati, S., & Purnamawati, I. G. A. (2020). Determinan Minat Penggunaan E-Wallet OVO pada Transportasi Online Grab. *Jurnal Akuntansi Profesi*, 11(1), 68–79.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Multivariat dengan Program IBM SPSS 25* (9th ed.).
UNDIP.
- Jogiyanto, H. M. (2007). Sistem Informasi Teknologi. In *Yogyakarta: ANDI offset*.
- Liliani, P. (2020). Analisis Faktor Yang Memengaruhi Niat Pengguna Pada Gopay Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model. *Jurnal Bina Manajemen*, 9(1), 44–60. <https://doi.org/10.52859/jbm.v9i1.114>
- Muchson, M. (2017). *Metode riset akuntansi*. Spasi Media.

- Ningsih, H. A., Sasmita, E. M., & Sari, B. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa. *Jurnal IKRA-ITH Ekonomika*, 4(1), 1–9.
- Noviatun, I., & Riptiono, S. (2021). Menguji Intention to Use E-Wallet OVO Menggunakan Modifikasi Technology Acceptance Model (TAM) di Kebumen. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi (JIMMBA)*, 3(1), 193–201.
- Paramitha, D. A., Ak, M., & Kusumaningtyas, D. (2020). *QRIS* (Issue 76). Fakultas Ekonomi Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Pavlou, P. (2001). Consumer intentions to adopt electronic commerce-incorporating trust and risk in the technology acceptance model. *Digit 2001 Proceedings*, 2.
- Riduwan, & Sunarto. (2013). Pengantar Statistika untuk Penelitian: Pendidikan Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis. In *Bandung: Alfabeta*.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode riset penelitian kuantitatif penelitian di bidang manajemen, teknik, pendidikan dan eksperimen*. Deepublish.
- Sa'adah, L. (2021). *Metode penelitian ekonomi dan bisnis*. LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.
- Saputri, O. B. (2020). P referensi konsumen dalam menggunakan quick response

code indonesia standard (qris) sebagai alat pembayaran digital Consumer preference in using the Indonesian standard quick response code (qris) as a digital payment instrument. *Kinerja*, 17(2), 237–247.

Saragih, M. G., Saragih, L., Purba, J. W. P., & Panjaitan, P. D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif: Dasar–Dasar Memulai Penelitian*. Yayasan Kita Menulis.

Sarjono, H., & Julianita, W. (2011). SPSS vs LISREL: sebuah pengantar, aplikasi untuk riset. In *Jakarta: salemba empat* (Vol. 5, Issue 2).

Setiawan, I. W. A., & Mahyuni, L. P. (2020). Qris Di Mata Umkm: Eksplorasi Persepsi Dan Intensi Umkm Menggunakan Qris. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*, 10, 921.

Sihaloho, J. E., Ramadani, A., & Rahmayanti, S. (2020). Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Bagi Perkembangan UMKM di Medan. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 17(2), 287–297.

Sobur, A. (2011). Psikologi Umum Dalam Lintasan Sejarah. In *Bandung: CV Pustaka Setia*.

Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. In *Bandung: Alfabeta*.

Sugiyono. (2017). Statistika untuk penelitian. In *Bandung: CV. Alfabeta* (Vol. 21).

Trisnangtyas, F. (2021). *Transaksi Nontunai di Soloraya Melejit, Jumlah Merchant QRIS Naik 36,33%*. Solopos.Com. <https://www.solopos.com/transaksi->

nontunai-di-soloraya-melejit-jumlah-merchant-qrisk-naik-3633-1138620

Widayati, Y. T. (2017). Aplikasi Teknologi QR (Quick Response) Code Implementasi yang Universal. *Komputaki*, 3(1), 66–82.

Zada, C., & Sopiana, Y. (2021). Penggunaan E- Wallet atau Dompot Digital sebagai Alat Transaksi Pengganti Uang Tunai Bagi UMKM di Kecamatan Banjarmasin Tengah. *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Pembangunan*, 4(1), 1–18.

LAMPIRAN

Lampiran 2

Kuesioner Penelitian

KUESIONER

Analisis Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Risiko terhadap Minat Penggunaan *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS) sebagai Alat Pembayaran UMKM Kuliner Di Surakarta

A. Identitas Diri

Perkenalkan saya Trifena Ekawaty mahasiswi Program Studi Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta yang saat ini sedang melakukan penelitian guna menyelesaikan tugas akhir kuliah berupa penyusunan skripsi. Agar penelitian dapat berjalan dengan baik, saya memohon dengan hormat kesediaan Bapak/Ibu/ Sdr/I untuk mengisi data responden dan menjawab seluruh pertanyaan dalam kuesioner. Seluruh data akan terjaga kerahasiaannya dan akan digunakan untuk kepentingan penelitian.

Nama :

Nama usaha :

Alamat Usaha :

Umur : 1. 20 – 30 Tahun 2. 31 – 40 Tahun

3. 41 – 50 Tahun 4. 51 – 60 Tahun 5. > 61 Tahun

Pendapatan : 1. < Rp. 2.000.000

2. Rp. 2.000.000 – Rp. 3.000.000

3. Rp. 3.000.000 – Rp. 4.000.000

4. > Rp. 4.000.000

Lama Usaha : 1. < 1 Tahun 2. 1-2 Tahun

3. 2- 3 Tahun 4. >3 Tahun

No Telephon :

Apakah Bapak/Ibu/Saudara/I menggunakan QRIS : 1. Ya 2.Tidak

B. Petunjuk Pengisian Kuesioner

Berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban Bapak/Ibu yang dianggap paling sesuai. Pendapat anda dinyatakan dalam skala 1 sampai dengan 5 yang memiliki makna :

Skala 1= Sangat Tidak Setuju (STS)

Skala 2= Tidak Setuju (TS)

Skala 3= Netral (N)

Skala 4= Setuju (S)

Skala 5= Sangat Setuju (SS)

Setiap pertanyaan hanya membutuhkan satu jawaban saja

C. *Quick Response Indonesian Standard (QRIS)*

Quick Response Indonesian Standard (QRIS) Merupakan penyatuan berbagai QR dari beraneka ragam Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) melalui QR Code.



Cara menggunakan QRIS:

- a. Silakan membuka aplikasi pembayaran yang Anda inginkan
- b. Memilih fitur layanan QR Code Scanner
- c. Periksa kebenaran merchant yang Anda gunakan
- d. Masukkan jumlah nominal yang Anda butuhkan
- e. Tinggal scan QRIS dari ponsel Anda dan tunggulah notifikasi transaksi segera terselesaikan

Manfaat menggunakan QRIS

- a. Penjualan berpotensi bertambah
- b. Mengikuti trend dan lebih praktis
- c. Terhindar dari uang palsu
- d. Tidak perlu menyediakan uang kembalian.
- e. Transaksi tercatat secara otomatis.
- f. Perbedaan uang untuk usaha dan pribadi.

Kemudahan dalam penggunaan

- a. Lebih efektif dan efisien
- b. Hanya memerlukan handphone dan internet
- c. Praktis, mudah dimengerti, dan tidak memerlukan banyak tenaga

Risiko

- a. Terjadi kegagalan pembayaran
- b. Potensi cyber crime

Persepsi manfaat (X1):

No	Pernyataan	Pilihan				
		STS	TS	N	S	SS
1.	Dengan menggunakan QRIS dapat menambah performa pekerjaan saya					
2.	Dengan menggunakan QRIS dapat menyelesaikan pekerjaan saya dengan cepat sehingga dapat					

	menghemat waktu (terutama ketika melakukan transaksi pembayaran)					
3.	Dengan menggunakan QRIS dapat meningkatkan efektivitasan dalam pekerjaan saya					
4.	Dengan menggunakan QRIS dapat meningkatkan mutu pekerjaan saya					
5.	Dengan menggunakan QRIS, dapat memudahkan dalam mengerjakan pekerjaan saya					
6.	Saya merasakan manfaat dari penggunaan QRIS					

Persepsi kemudahan penggunaan (X2)

No	Pernyataan	Pilihan				
		STS	TS	N	S	SS
1.	Saya merasa mudah ketika bertansaksi menggunakan QRIS					
2.	Prosedur penggunaan QRIS dapat dimengerti dan dipahami					
3.	Hasil transaksi menggunakan QRIS dapat diketahui secara langsung.					
4.	Tidak membutuhkan banyak tenaga atau usaha dalam mengguakan QRIS					
5.	Pembayaran menggunakan QRIS lebih praktis dibandingkan dengan pembayaran tunai					
6.	Saya merasa menggunakan QRIS fleksibel dari pada menggunakan tunai					

Persepsi Risiko (X3)

No	Pernyataan	Pilihan				
		STS	TS	N	S	SS
1.	Menggunakan QRIS memungkinkan pencurian data pribadi					
2.	Menggunakan QRIS rawan akan pencurian uang					
3.	Menggunakan QRIS membutuhkan biaya yang banyak					
4.	Dalam bertransaksi menggunakan QRIS memerlukan data internet yang besar					
5.	Bertransaksi menggunakan QRIS rawan terjadi penipuan					
6.	PIN QRIS mudah diketahui oleh orang atau dibajak					

Minat Penggunaan (Y)

No	Pernyataan	Pilihan				
		STS	TS	N	S	SS
1.	Saya akan mencari informasi tentang QRIS					
2.	Saya merasa tertarik menggunakan QRIS sebab dapat meminimalisir adanya tindak kejahatan					
3.	Saya akan segera menggunakan QRIS agar pekerjaan yang saya lakukan lebih efisien					
4.	Saya merasa QRIS sangat cocok untuk membantu pekerjaan saya. Sehingga saya akan menggunakan QRIS					

Lampiran 3

Tabulasi Data

1. Variabel Persepsi Manfaat

NO	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1
1	5	5	5	5	5	5	30
2	4	4	4	4	4	4	24
3	4	4	5	5	5	4	27
4	3	5	4	3	4	4	23
5	4	4	4	4	4	4	24
6	5	5	5	5	5	5	30
7	4	4	4	4	4	4	24
8	3	4	3	4	3	4	21
9	5	5	5	5	5	5	30
10	4	3	4	3	3	3	20
11	4	5	4	3	4	4	24
12	4	4	4	4	4	4	24
13	3	4	4	4	4	3	22
14	4	4	4	4	4	4	24
15	4	5	5	4	4	5	27
16	4	5	4	4	4	4	25
17	4	4	4	5	4	4	25
18	4	4	4	3	3	3	21
19	4	4	4	4	4	4	24
20	5	4	3	3	4	4	23
21	4	5	4	4	5	5	27
22	4	3	4	4	3	3	21

NO	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1
23	4	5	5	4	4	4	26
24	5	4	3	3	4	4	23
25	4	3	5	5	5	5	27
26	4	3	3	5	4	4	23
27	4	4	4	4	4	5	25
28	4	4	4	4	4	4	24
29	4	4	4	4	4	4	24
30	4	5	5	4	5	5	28
31	4	5	5	5	5	5	29
32	4	5	5	4	5	5	28
33	5	5	5	5	5	5	30
34	4	4	4	3	3	4	22
35	3	3	4	4	4	4	22
36	5	5	5	5	5	5	30
37	3	4	4	5	4	5	25
38	5	4	3	4	5	5	26
39	5	5	5	5	5	5	30
40	4	4	5	4	5	5	27
41	5	5	5	5	5	5	30
42	4	4	4	4	4	4	24
43	3	4	4	5	5	3	24
44	2	3	2	2	3	2	14
45	4	5	5	5	4	5	28
46	5	3	5	5	3	5	26
47	3	3	3	3	3	3	18
48	5	5	5	5	5	5	30
49	3	3	3	3	3	3	18
50	3	4	5	3	4	5	24
51	5	5	5	5	5	5	30

NO	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1
52	5	5	5	5	5	4	29
53	5	5	5	5	5	5	30
54	2	3	3	3	3	4	18
55	4	4	4	4	4	3	23
56	4	4	4	4	4	4	24
57	4	4	4	5	5	5	27
58	4	5	4	4	5	4	26
59	4	4	4	4	4	4	24
60	4	4	4	5	5	5	27
61	4	3	4	4	3	4	22
62	4	4	5	5	5	5	28
63	3	4	5	4	5	3	24
64	4	4	5	4	4	5	26
65	4	4	4	4	4	4	24
66	5	4	4	4	5	5	27
67	4	4	3	4	5	4	24
68	4	4	4	5	5	5	27
69	4	4	4	3	3	4	22
70	3	3	4	4	5	5	24
71	5	4	5	5	5	5	29
72	4	4	4	4	4	4	24
73	4	3	4	4	5	5	25
74	4	4	4	4	5	5	26
75	4	4	4	4	4	4	24
76	4	5	4	5	5	5	28
77	4	3	4	4	5	4	24
78	4	4	4	4	4	4	24
79	5	5	5	5	5	5	30
80	4	4	4	4	4	4	24

NO	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1
81	4	4	4	4	3	4	23
82	4	4	4	4	4	4	24
83	4	4	4	4	4	4	24
84	4	3	3	4	3	4	21
85	4	4	4	4	4	4	24
86	4	4	4	4	5	4	25
87	4	4	4	4	4	4	24
88	4	4	4	4	4	4	24
89	4	4	3	3	4	4	22
90	5	5	5	5	5	5	30
91	3	4	4	5	5	4	25
92	5	5	5	5	5	5	30
93	4	4	4	4	4	4	24
94	4	3	4	5	3	4	23
95	4	4	4	4	4	4	24
96	3	4	3	3	3	4	20
97	4	4	4	4	4	4	24
98	5	5	5	5	5	5	30
99	4	4	4	3	4	4	23
100	4	4	4	4	5	5	26

2. Variabel Kemudahan Penggunaan

No	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	X2
1	5	5	5	5	5	5	30
2	4	4	4	4	5	5	26
3	4	5	5	4	5	5	28
4	4	5	4	5	4	5	27
5	4	4	4	4	4	4	24

No	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	X2
6	5	5	5	5	5	5	30
7	4	4	4	4	4	4	24
8	1	2	2	4	3	2	14
9	5	5	5	5	5	5	30
10	4	4	4	4	3	3	22
11	4	4	5	3	4	4	24
12	4	4	4	4	4	4	24
13	3	3	4	5	4	4	23
14	4	4	4	4	4	4	24
15	5	4	5	5	5	5	29
16	4	4	4	4	3	3	22
17	4	4	4	4	4	4	24
18	4	3	4	4	4	4	23
19	4	4	4	4	4	4	24
20	4	5	5	4	5	3	26
21	4	4	5	5	4	4	26
22	4	4	4	5	4	4	25
23	4	4	5	5	4	4	26
24	4	5	5	4	5	3	26
25	5	5	5	5	5	5	30
26	4	4	3	4	4	4	23
27	4	5	4	4	5	4	26
28	4	3	4	4	4	5	24
29	4	4	4	4	4	4	24
30	5	5	5	5	5	5	30
31	4	5	5	5	5	5	29
32	4	4	4	4	5	4	25
33	5	5	5	5	5	5	30
34	5	4	3	5	5	5	27

No	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	X2
35	5	5	5	5	5	5	30
36	5	5	5	4	5	5	29
37	5	5	5	5	5	5	30
38	4	3	4	3	4	4	22
39	5	5	5	5	5	5	30
40	5	4	4	5	5	5	28
41	5	5	5	5	5	5	30
42	5	3	4	4	3	4	23
43	4	4	3	5	4	5	25
44	2	1	3	3	2	3	14
45	5	5	5	5	5	5	30
46	1	3	3	3	1	2	13
47	3	3	3	3	3	3	18
48	5	5	5	5	5	5	30
49	3	3	3	3	3	3	18
50	3	3	3	3	3	4	19
51	4	5	5	5	5	5	29
52	5	4	5	5	5	5	29
53	5	4	4	4	4	5	26
54	3	4	4	3	4	3	21
55	4	4	4	4	5	5	26
56	4	4	4	4	5	5	26
57	4	4	4	4	4	4	24
58	4	4	4	4	4	4	24
59	4	4	4	5	5	5	27
60	4	4	4	4	4	4	24
61	4	4	4	4	5	5	26
62	4	4	4	4	4	4	24
63	4	4	4	4	4	5	25

No	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	X2
64	4	4	4	4	3	4	23
65	4	4	4	4	4	4	24
66	4	4	4	4	4	5	25
67	4	4	4	5	5	5	27
68	4	4	4	4	4	4	24
69	4	4	4	4	5	5	26
70	4	4	4	4	4	4	24
71	5	5	5	5	5	5	30
72	4	4	4	4	4	4	24
73	4	4	4	5	5	5	27
74	4	4	4	4	4	4	24
75	4	4	4	4	4	5	25
76	5	5	5	5	5	5	30
77	4	4	4	3	3	4	22
78	4	4	4	4	4	4	24
79	5	5	5	5	5	5	30
80	4	4	4	4	4	4	24
81	4	5	5	4	4	5	27
82	4	4	4	4	4	4	24
83	4	4	4	4	4	4	24
84	4	4	3	3	4	3	21
85	4	4	4	4	4	4	24
86	4	4	4	4	5	5	26
87	4	4	4	4	4	4	24
88	4	4	4	5	4	4	25
89	3	4	4	5	4	4	24
90	5	5	5	5	5	5	30
91	5	4	5	5	4	4	27
92	5	5	5	5	5	5	30

No	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	X2
93	4	4	4	4	4	4	24
94	4	4	4	5	4	5	26
95	4	4	2	5	5	5	25
96	4	4	4	4	4	4	24
97	4	4	4	4	4	4	24
98	5	5	5	5	5	5	30
99	4	4	4	4	4	4	24
100	4	4	5	5	5	5	28

3. Variabel Persepsi Risiko

No	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	X3.6	X3
1	3	5	4	4	5	4	25
2	4	4	4	3	4	3	22
3	4	4	5	5	4	4	26
4	4	4	3	4	5	4	24
5	5	5	4	4	4	4	26
6	5	5	5	5	5	5	30
7	4	4	4	4	4	4	24
8	5	5	3	4	4	3	24
9	5	5	5	5	5	5	30
10	5	4	4	5	5	5	28
11	3	4	3	4	4	4	22
12	4	4	4	4	4	4	24
13	4	3	4	4	4	4	23
14	4	3	4	3	4	5	23
15	5	5	4	5	5	5	29
16	4	3	4	5	4	3	23
17	3	3	4	4	3	3	20

No	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	X3.6	X3
18	3	3	3	3	4	5	21
19	4	4	4	4	4	4	24
20	5	3	3	3	3	4	21
21	4	4	5	5	4	3	25
22	4	4	4	4	4	4	24
23	3	3	4	5	4	4	23
24	5	3	3	5	3	4	23
25	5	5	5	5	5	5	30
26	4	4	4	3	4	4	23
27	4	4	4	4	4	4	24
28	4	4	4	5	4	4	25
29	5	5	4	4	4	4	26
30	4	5	5	4	3	4	25
31	4	4	3	4	4	3	22
32	3	4	4	4	4	4	23
33	5	5	5	5	5	5	30
34	3	4	3	5	4	3	22
35	5	4	4	4	4	5	26
36	4	5	4	3	3	3	22
37	4	4	5	4	5	3	25
38	5	4	4	5	4	3	25
39	5	5	5	5	5	5	30
40	5	5	3	3	4	5	25
41	4	4	5	5	5	5	28
42	4	4	4	4	4	4	24
43	4	4	5	4	5	5	27
44	5	5	5	5	5	5	30
45	5	5	5	4	4	5	28
46	4	3	3	3	3	5	21

No	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	X3.6	X3
47	3	3	3	3	3	3	18
48	5	4	4	4	4	3	24
49	3	3	3	3	3	3	18
50	5	4	3	3	3	5	23
51	4	4	5	4	4	5	26
52	5	5	4	4	5	5	28
53	4	5	4	4	4	5	26
54	4	4	3	4	3	3	21
55	4	3	4	4	4	3	22
56	5	4	4	4	4	4	25
57	4	5	5	5	5	5	29
58	4	4	4	4	4	4	24
59	4	4	5	4	5	4	26
60	5	3	4	3	4	4	23
61	4	4	3	4	5	4	24
62	4	4	5	5	5	5	28
63	3	5	4	4	4	5	25
64	5	5	5	5	5	5	30
65	5	4	4	4	4	4	25
66	4	4	4	4	4	4	24
67	4	4	4	4	4	3	23
68	4	4	5	5	5	4	27
69	4	4	4	4	4	4	24
70	4	5	4	5	3	4	25
71	4	4	5	5	5	5	28
72	4	4	4	4	4	4	24
73	4	4	4	5	5	4	26
74	4	4	4	4	4	4	24
75	4	5	4	4	4	4	25

No	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	X3.6	X3
76	4	4	3	3	4	4	22
77	4	5	4	4	4	4	25
78	3	4	4	5	4	4	24
79	4	5	4	5	4	5	27
80	5	5	5	5	4	4	28
81	5	3	4	5	4	5	26
82	4	4	4	4	3	4	23
83	4	4	4	5	4	4	25
84	4	4	5	4	4	4	25
85	4	4	4	4	4	4	24
86	4	4	4	4	4	4	24
87	4	4	4	4	4	4	24
88	4	4	4	4	4	4	24
89	4	5	5	4	5	5	28
90	5	5	5	5	5	5	30
91	4	4	4	4	4	4	24
92	4	4	4	4	4	5	25
93	5	5	4	4	4	4	26
94	5	4	5	5	4	3	26
95	5	4	4	4	4	4	25
96	3	4	4	4	4	4	23
97	4	4	4	4	4	4	24
98	5	4	5	5	5	5	29
99	4	4	4	4	4	4	24
100	4	5	4	4	5	5	27

4. Variabel Minat Penggunaan

No	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y
1	5	5	5	5	20
2	4	4	4	4	16
3	4	5	4	4	17
4	4	3	4	4	15
5	4	4	4	4	16
6	4	3	3	3	13
7	4	4	4	4	16
8	3	3	3	4	13
9	4	4	4	4	16
10	4	5	4	4	17
11	4	4	4	4	16
12	4	4	4	4	16
13	5	5	4	4	18
14	4	4	3	3	14
15	4	5	5	4	18
16	4	4	3	4	15
17	3	4	4	4	15
18	4	4	4	4	16
19	4	4	4	4	16
20	4	5	4	5	18
21	4	4	4	4	16
22	4	4	4	4	16
23	4	4	5	5	18
24	4	5	4	5	18

No	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y
25	5	5	5	5	20
26	5	4	4	4	17
27	5	4	5	4	18
28	4	4	4	4	16
29	5	4	4	4	17
30	5	5	4	5	19
31	4	4	5	5	18
32	5	5	5	5	20
33	5	5	5	5	20
34	4	5	4	4	17
35	4	4	4	5	17
36	4	4	4	4	16
37	5	5	5	5	20
38	4	3	5	4	16
39	5	5	5	5	20
40	4	4	4	4	16
41	5	5	5	5	20
42	4	4	4	4	16
43	3	4	5	5	17
44	3	2	3	2	10
45	5	5	5	5	20
46	5	1	4	3	13
47	3	4	4	4	15
48	5	5	5	5	20
49	3	3	3	3	12
50	3	4	4	3	14
51	5	5	5	5	20
52	5	4	5	5	19
53	4	4	4	4	16

No	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y
54	4	4	4	3	15
55	4	4	4	4	16
56	4	4	4	4	16
57	4	5	5	5	19
58	4	4	5	4	17
59	4	4	4	4	16
60	4	5	5	5	19
61	4	4	4	4	16
62	5	5	5	5	20
63	4	4	4	4	16
64	5	5	4	3	17
65	4	4	4	4	16
66	5	5	5	5	20
67	4	4	4	4	16
68	4	4	4	4	16
69	4	4	4	4	16
70	4	4	4	4	16
71	4	4	4	4	16
72	4	4	4	4	16
73	4	4	4	4	16
74	4	5	4	4	17
75	4	4	4	4	16
76	5	5	5	5	20
77	4	5	4	4	17
78	4	5	5	5	19
79	4	4	4	4	16
80	4	5	4	5	18
81	4	5	5	5	19
82	4	4	4	5	17

No	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y
83	4	4	4	4	16
84	4	4	4	4	16
85	5	5	5	5	20
86	4	4	4	4	16
87	5	4	5	4	18
88	4	4	4	4	16
89	4	4	4	5	17
90	5	5	5	5	20
91	4	5	4	5	18
92	5	5	5	5	20
93	4	4	4	4	16
94	4	4	4	4	16
95	4	2	4	4	14
96	4	4	4	4	16
97	4	4	4	4	16
98	4	4	4	5	17
99	4	4	4	4	16
100	4	4	5	4	17

Lampiran 4

Hasil uji Instrumen

1. Uji Validitas

Correlations

		x1.1	x1.2	x1.3	x1.4	x1.5	x1.6	total_x1
x1.1	Pearson Correlation	1	.492**	.501**	.496**	.434**	.532**	.734**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
x1.2	Pearson Correlation	.492**	1	.569**	.362**	.527**	.464**	.725**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
x1.3	Pearson Correlation	.501**	.569**	1	.621**	.532**	.583**	.813**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
x1.4	Pearson Correlation	.496**	.362**	.621**	1	.608**	.578**	.790**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
x1.5	Pearson Correlation	.434**	.527**	.532**	.608**	1	.613**	.802**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
x1.6	Pearson Correlation	.532**	.464**	.583**	.578**	.613**	1	.807**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
total_x1	Pearson Correlation	.734**	.725**	.813**	.790**	.802**	.807**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100	100

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

Correlations

		x2.1	x2.2	x2.3	x2.4	x2.5	x2.6	total_x2
x2.1	Pearson Correlation	1	.711**	.670**	.574**	.698**	.708**	.875**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
x2.2	Pearson Correlation	.711**	1	.724**	.553**	.711**	.558**	.851**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
x2.3	Pearson Correlation	.670**	.724**	1	.501**	.574**	.488**	.788**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
x2.4	Pearson Correlation	.574**	.553**	.501**	1	.634**	.640**	.774**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
x2.5	Pearson Correlation	.698**	.711**	.574**	.634**	1	.744**	.877**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
x2.6	Pearson Correlation	.708**	.558**	.488**	.640**	.744**	1	.832**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
total_x2	Pearson Correlation	.875**	.851**	.788**	.774**	.877**	.832**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100	100

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

Correlations

		x3.1	x3.2	x3.3	x3.4	x3.5	x3.6	total_x3
x3.1	Pearson Correlation	1	.328**	.251*	.208*	.221*	.283**	.564**
	Sig. (2-tailed)		.001	.012	.038	.027	.004	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
x3.2	Pearson Correlation	.328**	1	.379**	.271**	.389**	.338**	.668**
	Sig. (2-tailed)	.001		.000	.006	.000	.001	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
x3.3	Pearson Correlation	.251*	.379**	1	.536**	.536**	.331**	.748**
	Sig. (2-tailed)	.012	.000		.000	.000	.001	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
x3.4	Pearson Correlation	.208*	.271**	.536**	1	.475**	.185	.659**
	Sig. (2-tailed)	.038	.006	.000		.000	.065	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
x3.5	Pearson Correlation	.221*	.389**	.536**	.475**	1	.460**	.755**
	Sig. (2-tailed)	.027	.000	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
x3.6	Pearson Correlation	.283**	.338**	.331**	.185	.460**	1	.652**
	Sig. (2-tailed)	.004	.001	.001	.065	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
total_x3	Pearson Correlation	.564**	.668**	.748**	.659**	.755**	.652**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100	100

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Correlations

		y.1	y.2	y.3	y.4	total_y
y.1	Pearson Correlation	1	.425**	.566**	.443**	.725**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
y.2	Pearson Correlation	.425**	1	.510**	.636**	.822**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100
y.3	Pearson Correlation	.566**	.510**	1	.683**	.835**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100
y.4	Pearson Correlation	.443**	.636**	.683**	1	.858**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100
total_y	Pearson Correlation	.725**	.822**	.835**	.858**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100

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

2. Uji Reliabilitas

Variabel X1

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.870	6

Variabel X2

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.912	6

Variabel X3

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.759	6

Variabel Y

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.822	4

3. Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.51526429
Most Extreme Differences	Absolute	.084
	Positive	.084
	Negative	-.061
Test Statistic		.084
Asymp. Sig. (2-tailed)		.079 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

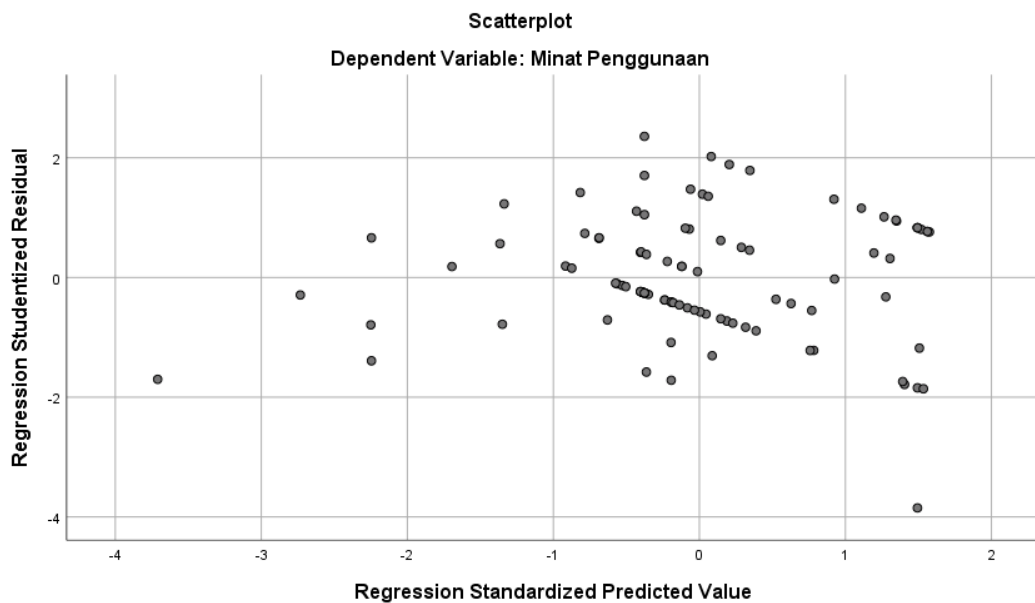
Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	6.947	1.649		4.212	.000		
	Persepsi Manfaat	.162	.069	.258	2.329	.022	.500	2.001
	Persepsi Kemudahan Penggunaan	.249	.061	.444	4.060	.000	.513	1.949
	Persepsi Risiko	-.017	.066	-.023	-.259	.796	.809	1.236

a. Dependent Variable: Minat Penggunaan

Uji Heteroskedastisitas



4. Uji Ketetapan Model

Uji f

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	158.003	3	52.668	22.244	.000 ^b
	Residual	227.307	96	2.368		
	Total	385.310	99			

a. Dependent Variable: Minat Penggunaan

b. Predictors: (Constant), Persepsi Risiko, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat

5. Uji R²

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.640 ^a	.410	.392	1.539

6. Analisis Berganda

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
		1	(Constant)	6.947			1.649	
	Persepsi Manfaat	.162	.069	.258	2.329	.022	.500	2.001
	Persepsi Kemudahan Penggunaan	.249	.061	.444	4.060	.000	.513	1.949
	Persepsi Risiko	-.017	.066	-.023	-.259	.796	.809	1.236

a. Dependent Variable: Minat Penggunaan

Lampiran 5

Dokumentsi Penelitian



Lampiran 6**Biodata Penulis**

Nama : Trifena Ekawaty
Tempat / tanggal lahir: Jakarta, 22 Maret 2000
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Hobi : Berkebun dan memasak
Email : trifenaekaw033@gmail.com

Riwayat Pendidikan

SDN Nganti 1 : Tahun 2006- 2012
SMPN 2 Gemolong : Tahun 2012- 2015
SMAN 1 Gemolong : Tahun 2015- 2018
UIN Raden Mas Said Surakarta : Tahun 2018 – 2022

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenar-benarnya, atas kerjasamanya saya ucapkan terimakasih

Lampiran 7

Hasil Pengecekan Plagiasi Turnitin

Trifena Skripsi Full

ORIGINALITY REPORT

28%	27%	17%	16%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	17%
2	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	2%
3	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	1%
4	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Papua Student Paper	1%
6	Submitted to Universitas Bengkulu Student Paper	1%
7	Submitted to Perguruan Tinggi Pelita Bangsa Student Paper	1%
8	core.ac.uk Internet Source	<1%
9	etd.iain-padangsidempuan.ac.id Internet Source	<1%