

**PENGARUH PENGETAHUAN, PERSEPSI KEMUDAHAN  
PENGUNAAN, DAN PERSEPSI KEMANFAATAN  
TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN *QUICK  
RESPONSE CODE INDONESIAN  
STANDARD*  
(Studi Kasus Mahasiswa Soloraya)**

**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 :**

**Yazid Vian Alfahri**

**NIM. 19.52.31.300**

**PROGRAM STUDI PERBANKAN SYARIAH  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**

**2023**

# LEMBAR PENGESAHAN

## LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH PENGETAHUAN, PERSEPSI KEMUDAHAN  
PENGUNAAN DAN PERSEPSI KEMANFAATAN  
TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN QUICK  
RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD  
(Studi Kasus Mahasiswa Soloraya)**

## 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:

Yazid Vian Alfahri

**NIM.19.52.31.300**

Sukoharjo, 10 April 2023

Disetujui dan disahkan oleh:  
Dosen Pembimbing Skripsi



Rais Sani Muharrami, S.E.I., M.E.I.

**NIP.19870828 201403 1 002**

## SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

### SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

*Assalamu 'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh*

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yazid Vian Alfahri

NIM : 19.52.31.300

Progam Studi : Perbankan Syariah Syariah

Fakultas : Ekonomi Dan Bisnis Islam

Menyatakan bahwa skripsi berjudul **"Pengaruh Pengetahuan, Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Kemanfaatan terhadap minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (studi kasus mahasiswa soloraya)"**.

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 Warrahmatullahi Wabarakatuh*

Sukoharjo, 10 April 2023

   
Yazid Vian Alfahri

## SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

### SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

*Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh*

Yang bertanda tangan dibawah ini

NAMA : YAZID VIAN ALFAHRI

NIM : 19.52.31.300

JURUSAN : PERBANKAN SYARIAH

FAKUTAS : EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Menyatakan bahwa penelitian skripsi yang berjudul **“Pengaruh Pengetahuan, Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Kemanfaatan terhadap minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (studi kasus mahasiswa soloraya)”**.

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya benar-benar telah melakukan penelitian pada mahasiswa soloraya, apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini tidak sesuai dengan data yang sebenarnya, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh*

Sukoharjo, 10 april 2023



Yazid Vian Alfahri

## NOTA DINAS

Rais Sani Muharrami, S.E.I, M.E.I  
Dosen Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam  
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

### NOTA DINAS

Hal : Skripsi

Sdr : Yazid Vian Alfahri

Kepada yang terhormat

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

*Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh*

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa setelah menelaah dan mengadakan perbaikan seperlunya, kami memutuskan bahwa skripsi saudara Yazid Vian Alfahri NIM : 19.52.31.300 yang berjudul:

**Pengaruh Pengetahuan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Kemanfaatan terhadap minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (studi kasus mahasiswa soloraya)".**

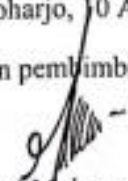
Sudah dapat dimunaqasahkan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Ekonomi (SE) dalam bidang ilmu Perbankan Syariah. Oleh karena itu kami mohon agar skripsi tersebut segera dimunaqasahkan dalam waktu dekat.

Demikian, atas dikabulkan permohonan ini disampaikan terimakasih.

*Wassalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh*

Sukoharjo, 10 April 2023

Dosen pembimbing skripsi

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

# PENGESAHAN

## PENGESAHAN

### PENGARUH PENGETAHUAN, PERSEPSI KEMUDAHAN PENGUNAAN, DAN PERSEPSI KEMANFAATAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN *QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD* (Studi Kasus Mahasiswa Soloraya)

Oleh:

**YAZID VIAN ALFAHRI**  
NIM. 19.52.31.300

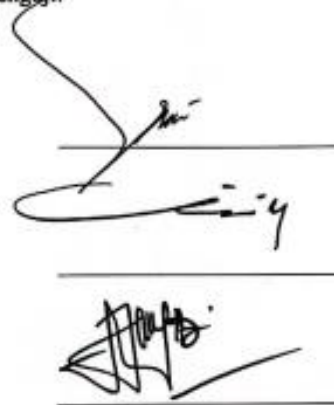
Telah dinyatakan lulus dalam ujian munaqosah  
pada hari Kamis tanggal 04 Mei 2023 M / 13 Syawal 1444 H dan dinyatakan  
telah memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Ekonomi

Dewan Penguji:

Penguji I (Merangkap Ketua Sidang)  
Supriyanto, S. Ud, M.Ud.  
NIP. 19860306 201503 1 005

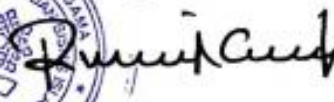
Penguji II  
Dra. Hj. Ani Sofiyani, M.S.I.  
NIP. 19640101 199403 2 002

Penguji III  
Yuni Astuti, M.B.A.  
NIP. 19910614 202012 2 011



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**

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Allah lah hendaknya kamu berharap.

(Q.S. Al- Insyirah: 6- 8).

## **PERSEMBAHAN**

Segala perjuanganku saya haturkan kepada dua orang yang sangat istimewa dan paling berharga dalam mendidik dan membesarkan penulis yang tanpa pamrih memberikan cinta serta kasih sayangnya tiada tara yaitu Bapak dan Ibu tercinta.

Terima Kasih Bapak dan Ibu yang selalu memberikan semangat,

kasih sayang tulus dan selalu mendoakan yang baik

dari yang terbaik untuk penulis.



## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh*

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Pengetahuan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Kemanfaatan terhadap minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (studi kasus mahasiswa soloraya)”. 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 sepenuhnya, dalam penulisan skripsi ini mendapatkan dukungan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan setulus hati penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Mudofir, S.Ag., M.Pd, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
2. Dr. M. Rahmawan Arifin, S.E., M.Si, selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
3. Budi Sukardi, S.E.I, M.S.I., selaku Ketua Jurusan Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
4. Rais Sani Muharrami, S.E.I, M.E.I selaku Dosen Pembimbing sekaligus Biro Skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis selama proses pengerjaan dari awal hingga selesai.
5. Yulfan A Nurohman, S.E., M.M, selaku Dosen Pembimbing Akademik Program Studi Manajemen Bisnis Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Negeri Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
7. Responden yang merupakan mahasiswa Solo Raya.

8. Bapak, Ibu, Adikku, saudara, kerabat dan keluarga terimakasih atas doa, cinta dan pengorbanan yang tidak ada habisnya, kasih sayang dan dukungan yang tidak akan terlupakan.
9. Sahabat – sahabatku dan teman-teman kelas G Perbankan Syariah angkatan 2019 yang senantiasa telah memberikan doa, dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Terhadap semuanya tiada kiranya penulis dapat membalasnya, hanya doa serta puji syukur kepada Allah SWT, semoga memberikan balasan kebaikan kepada semuanya. Aamiin.

*Wassalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh*

Sukoharjo, 10 April 2023

Penulis

## **ABSTRACT**

*The Quick Response Code Indonesian Standard is a national standardized payment QR Code that has been stipulated by Bank Indonesia which is used to facilitate payment transactions in Indonesia. This study aims to determine the effect of knowledge, perceived ease of use and perceived usefulness on interest in using the Quick Response Indonesia Standard.*

*This research method uses a quantitative approach. The population in this study are soloraya students who are interested in using the Quick Response Indonesia Standard. The sampling technique in this study used a purposive sampling technique with a total sample of 100 respondents. Data collection techniques used questionnaires and interviews with data analysis using SPSS Statistics software version 26. The results of the analysis used in this study were multiple linear regression analysis.*

*The results of the study show that the variable (1) Knowledge has a significant effect on interest in using the Quick Response Indonesia Standard. (2) Perceived ease of use has no significant effect on interest in using the Quick Response Indonesia Standard. (3) Perceived Usefulness has a significant effect on interest in using the Quick Response Indonesia Standard.*

*Keywords: Knowledge, Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Interest in Using.*

## ABSTRAK

*Quick Response Code Indonesian Standard* merupakan standarisasi nasional QR Code pembayaran yang telah ditetapkan oleh Bank Indonesia yang digunakan guna memfasilitasi transaksi pembayaran di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kemanfaatan terhadap minat menggunakan *Quick Response Indonesia Standard*.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa soloraya yang minat menggunakan *Quick Response Indonesia Standard*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling dengan jumlah sampel sebesar 100 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan wawancara dengan analisis data menggunakan *software SPSS Statistic* versi 26. Hasil analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear berganda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel (1) Pengetahuan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *Quick Response Indonesia Standard*. (2) Persepsi Kemudahan penggunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *Quick Response Indonesia Standard*. (3) Persepsi Kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *Quick Response Indonesia Standard*.

Kata Kunci : Pengetahuan, Persepsi Kemudahan penggunaan, Persepsi Kemanfaatan, Minat Menggunakan.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI .....	iii
SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN .....	iv
NOTA DINAS .....	v
PENGESAHAN .....	vi
MOTTO .....	vii
PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
<i>ABSTRACT</i> .....	xi
ABSTRAK .....	xii
DAFTAR ISI .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xvii
DAFTAR GAMBAR .....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	10
1.3 Batasan Masalah .....	10
1.4 Rumusan Masalah .....	11
1.5 Tujuan Penelitian .....	11
1.6 Manfaat Penelitian .....	11
1.7 Sistematika Penulisan Skripsi .....	12
BAB II LANDASAN TEORI .....	14

2.1 Kajian Teori .....	14
2.1.1 <i>Technology Accepante Model (TAM)</i> .....	14
2.1.2 Persepsi Kemanfaatan.....	15
2.1.3 Persepsi kemudahan penggunaan .....	17
2.2 Pengetahuan .....	19
2.2.1 Indikator Pengetahuan .....	20
2.3 Fintech .....	21
2.3.1 Pengertian Fintech .....	21
2.3.2 Jenis-Jenis Fintech .....	22
2.4 <i>Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)</i> .....	24
2.4.1 Manfaat Quick Response Code Indonesian Standard.....	25
2.4.2 Jenis- Jenis Mekanisme Transaksi Menggunakan QRIS.....	26
2.4.2 Dasar Hukum .....	28
2.5 Minat Menggunakan.....	29
2.6 Penelitian Terdahulu Yang Relevan .....	31
2.7 Kerangka Berfikir .....	35
2.8 Hipotesis.....	35
1. Pengetahuan Terhadap Minat Menggunakan <i>Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)</i> .....	36
2. Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan <i>Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)</i> .....	37
3. Persepsi Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan <i>Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)</i> .....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
3.1 Waktu dan Wilayah Penelitian.....	39
3.2 Jenis Penelitian.....	39

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian .....	40
3.3.1 populasi.....	40
3.3.2 Sampel .....	40
3.3.3 Teknik Pengumpulan Sampel .....	41
3.4 Data dan Sumber Data .....	41
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.6 Variabel Penelitian .....	42
3.7 Definisi Operasional Variabel.....	43
3.8 Teknik Analisis Data.....	45
3.8.1 Uji Instrumen Penelitian .....	45
3.8.2 Uji Asumsi Klasik.....	46
3.8.3 Analisis Deskriptif .....	48
3.8.4 Uji Ketepatan Model.....	49
3.8.5 Analisis Regresi Linier Berganda .....	50
3.8.6 Pengujian Hipotesis (Uji t) .....	51
<b>BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>52</b>
4.1 Gambaran Umum Penelitian.....	52
4.1.1 Deskripsi Penelitian .....	52
4.1.2 Deskripsi Responden .....	53
4.2 Hasil Analisis Data.....	56
4.2.1 Statistik Deskriptif .....	56
4.2.2 Hasil Uji Instrumen.....	57
4.2.3 Uji Asumsi Klasik.....	59
4.2.4 Uji Ketepatan Model.....	62
4.2.5 Uji Regresi Linier Berganda .....	64

4.2.6 Uji Hipotesis (Uji t) .....	66
4.3 Pembahasan Hasil Analisis Data.....	68
BAB V PENUTUP.....	73
5.1 Kesimpulan .....	73
5.2 Keterbatasan Penelitian .....	74
5.3 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA .....	76
LAMPIRAN.....	79



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....	31
Tabel 3. 1 Skala <i>Likert</i> .....	42
Tabel 3. 2 Definisi Operasional Variabel.....	43
Tabel 4. 1 Data Deskripsi Jenis Kelamin Responden .....	53
Tabel 4. 2 Data Deskripsi Usia Responden.....	54
Tabel 4. 3 Data Deskripsi Asal Perguruan Tinggi Responden.....	54
Tabel 4. 4 Data Deskripsi Responden Berdasarkan Aplikasi Dompot Digital atau <i>Mobile Banking</i> .....	55
Tabel 4. 5 Hasil Statistik Deskriptif.....	56
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas.....	57
Tabel 4. 7 Hasil Uji Reabilitas .....	59
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas Dengan Kolmogorov Smirnov.....	60
Tabel 4. 9 Hasil Uji Multikolinieritas .....	61
Tabel 4. 10 Hasil Uji Heteroskedastisitas .....	62
Tabel 4. 11 Hasil Uji Simultan (Uji F).....	63
Tabel 4. 12 Hasil Uji R <sup>2</sup> .....	64
Tabel 4. 13 Hasil Uji Regresi Linier Berganda.....	65
Tabel 4. 14 Hasil Analisis Uji Hipotesis (Uji t).....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 <i>financial technology</i> 2021 .....	2
Gambar 1. 2 Transaksi Digital 2022 .....	3
Gambar 1. 3 Nilai Transaksi QRIS 2022 .....	5
Gambar 1. 4 Transaksi tunai / non tunai .....	8
Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir .....	35

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian .....	80
Lampiran 2 Kuisoner Penelitian.....	81
Lampiran 3 Tabulasi Data.....	85
Lampiran 4 Hasil Analisis Deskriptif .....	95
Lampiran 5 Uji Instrumen.....	96
Lampiran 6 Uji Asumsi Klasik .....	101
Lampiran 7 Uji Ketepatan Modal .....	103
Lampiran 8 Uji Regresi Linear Berganda dan Uji T.....	104
Lampiran 9 Daftar Riwayat Hidup.....	105
Lampiran 10 Hasil Cek Plagiasi.....	106
Lampiran 11 Dokumentasi.....	107

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

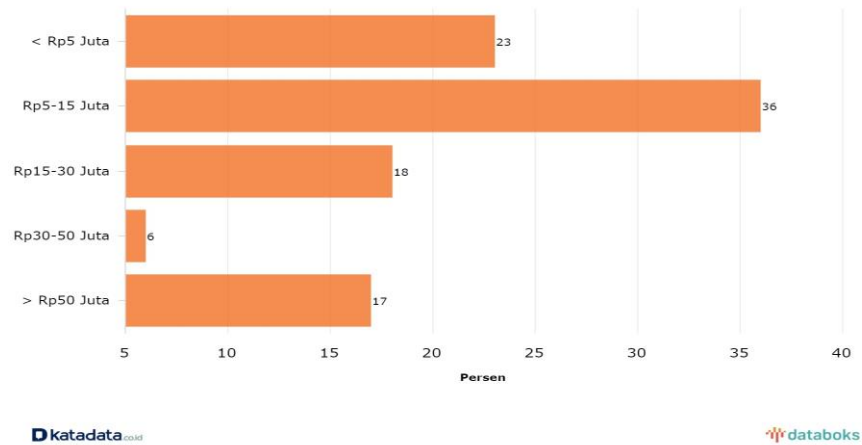
### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kemajuan teknologi di era modern saat ini, menyebabkan penggunaan teknologi berkembang dengan pesat. Sarana dan prasarana di berbagai negara telah memanfaatkan kecanggihan teknologi yang dihasilkan. Demikian pula Indonesia yang kini memasuki era digital ditandai dengan peningkatan penggunaan internet di kalangan masyarakat umum.

Perubahan di segala bidang kehidupan pasti terjadi seiring berjalannya waktu. Kita sedang hidup di zaman milenial. Tak beda halnya dengan sistem perekonomian di Indonesia yang terus mengalami pembaruan. Seperti penggunaan uang fisik dalam kehidupan sehari-hari kehidupan masyarakat, Kemajuan teknologi yang pesat melahirkan berbagai inovasi yang dulu hanya menjadi angan-angan semata. Sekarang kita tidak perlu khawatir jika keluar rumah tanpa membawa dompet dan uang, cukup membawa smartphone dan semua masalah pembayaran dapat terselesaikan.

Pertumbuhan *financial technology* di Indonesia salah satunya adalah sektor pembayaran merupakan tempat dimana teknologi finansial tumbuh cepat. Salah satu komponen adalah dalam metode pembayaran. Masyarakat saat ini telah mengembangkan solusi pembayaran berbasis digital (*cashless*). Dilihat dari databoks mengenai pengguna fintech Indonesia dapat dilihat sebagai berikut :

**Gambar 1.1**  
*financial technology 2021*



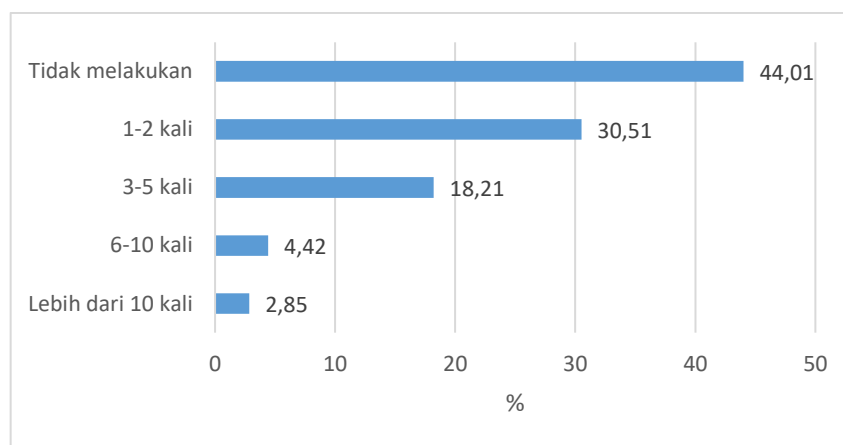
*Sumber: Databoks.katadata.co.id*

Dari data laporan Asosiasi *Fintech* Indonesia (Aftech) menunjukkan berpendapatan dibawah Rp 5 juta menggunakan *fintech* yakni 23%. Kemudian kelompok pendapatan Rp5-15 juta menggunakan *fintech*, yakni 36%. kelompok berpendapatan Rp15-30 juta sebanyak 18% pengguna *fintech*. Ada pula berpendapatan Rp30-50juta meenggunakan *fintech* yakni 6% dan berpendapatan 50juta menggunakan *fintech* yakni 17% (Vika Azkiya Dihni, 2022).

Seiring dengan peningkatan akses teknologi dalam transaksi digital, saat ini telah berkembang layanan baru berupa transaksi digital. Transaksi digital ini memungkinkan memudahkan pengguna untuk melakukan pembayaran digital. Kelebihan dari pembayaran menggunakan transaksi ini terletak pada kepraktisan, kenyamanan serta keamanannya. Mekanisme pembayaran hanya dilakukan dengan beberapa tahapan sederhana hingga akhirnya transaksi dinyatakan berhasil.

Penggunaan ini dapat diterapkan pada aplikasi-aplikasi pembayaran yang telah terinstal di *smartphone* dan terhubung dengan koneksi internet. Aplikasi-aplikasi yang dimaksud ialah (dari penerbit perbankan maupun non perbankan) yang digunakan sebagai instrumen pembayaran berbasis *server* yang sudah mendapatkan izin dari Bank Indonesia (Azzahroo & Estiningrum, 2021).

**Gambar 1.2**  
**Transaksi Digital 2022**



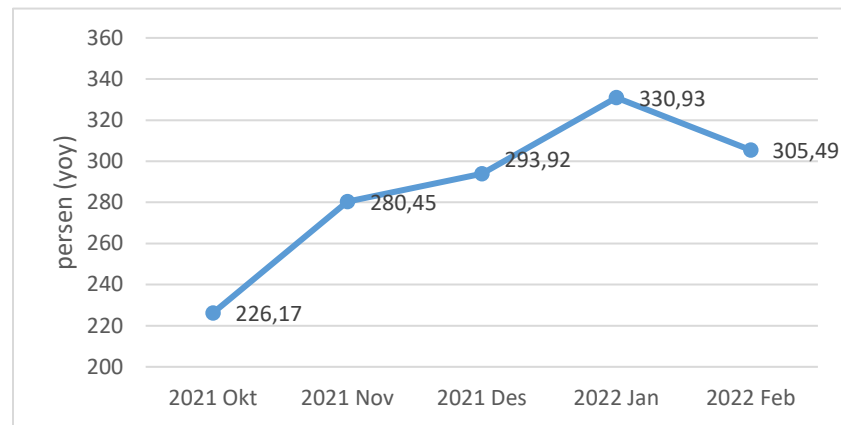
Sumber: *Databoks.katadata.co.id*

Terlihat dari hasil survei Danareksa *Research Institute* (DRI) Mayoritas atau sebanyak 44,01% responden mengatakan tidak melakukan transaksi digital dalam 3 bulan terakhir. Berikutnya, sebanyak 30,51% responden mengatakan melakukan transaksi digital hanya 1 sampai 2 kali dalam 3 bulan terakhir. Lalu, sebanyak 18,21% responden melakukan transaksi digital sebanyak 3-5 kali dalam periode yang sama. Kemudian, sebanyak 4,42% responden melakukan transaksi digital sebanyak 6-10 kali dalam 3 bulan terakhir. Sementara, hanya 2,85% responden yang melakukan transaksi digital lebih dari 10 kali dalam periode yang sama (Annur, 2022).

Bank Indonesia menetapkan pembayaran dalam memfasilitasi transaksi pembayaran digital di Indonesia yang disebut QRIS (*Quick Response Indonesia Standard*) (Musa F. Silaen et al., 2021). QRIS diluncurkan secara perdana di Kantor Pusat Bank Indonesia dan serentak dilakukan di kantor perwakilan Bank Indonesia di daerah pada tanggal 17 Agustus 2019 bertepatan dengan HUT RI yang ke-74. Implementasi QRIS sebagaimana tercantum di dalam ketentuan, wajib digunakan sejak tanggal 1 Januari 2020 dalam setiap transaksi pembayaran digital di Indonesia yang difasilitasi dengan kode QR (Saputri, 2020).

Penerapan QRIS memerlukan waktu yang cukup lama terutama di kota-kota kecil. Hal ini mengingat tingkat literasi keuangan digital di Indonesia yang masih sangat rendah. Sehingga, dibutuhkan sosialisasi dan edukasi secara masif ke seluruh lapisan masyarakat. Penerapan QRIS juga masih terkendala konektivitas yang belum merata. Infrastruktur jaringan hingga saat ini masih terkonsentrasi di Jawa. Sedangkan daerah di luar Jawa masih banyak yang belum didukung oleh infrastruktur yang memadai (Republika.co.id, 2019).

**Gambar 1.3**  
**Nilai Transaksi QRIS 2022**



Sumber : *Databoks.katadata.co.id*

Dari gambar 1.3 menjelaskan bahwa nilai transaksi *quick response code indonesian standard* mengalami pertumbuhan pesat pada awal tahun 2022. Terdapat 226,17% nilai transaksi QRIS pada oktober 2021, kemudian pada november 2021 nilai transaksi QRIS tercatat 280,45%, adapun pada desember 2021 nilai transaksi QRIS yakni 293,92%, pada januari 2022 nilai transaksi QRIS mencapai 330,93%, sedangkan pada febuari 2022 nilai transkasi QRIS yakni 305,49%.

Karena begitu mudahnya menggunakan pembayaran QRIS, kini semua orang berlomba-lomba untuk melakukannya. Namun karena sangat mudah digunakan, *hacker* atau oknum yang tidak bertanggung jawab juga bisa menggunakannya untuk membuat kode QR palsu, menurut Pratama, yang mengklaim hal tersebut di *Bisnis.com*. *Malware* adalah salah satu potensi bahaya yang ditimbulkan oleh *cybercrime* kepada pengguna. Sementara itu, ia mengungkapkan bahwa



pembahasan tentang upaya perlindungan keamanan informasi dari *hacker* masih jarang dilakukan (Bisnis.com, 2022).

Dibalik kemudahan yang ditawarkan QRIS, masih banyak masyarakat yang belum menggunakan QRIS untuk berbagai transaksi keuangan yang dilakukannya. Masyarakat yang belum memanfaatkan QRIS dalam proses transaksi dapat disebabkan karena masyarakat belum paham secara detail terkait dengan QRIS atau masyarakat masih merasa nyaman bertransaksi secara tunai. Untuk menggeser perilaku pembayaran tunai menjadi non tunai dengan QRIS, maka dibutuhkan adanya sosialisasi yang tepat bagi pelaku usaha dan masyarakat untuk memanfaatkan QRIS (Sriekaningsih et al., 2022).

Pelaku dalam hal ini melakukan penipuan dengan berbelanja menggunakan QRIS palsu. Pelaku ini membeli produk dengan menggunakan QRIS sebagai pembayaran. Pelaku meminta pihak toko menukar sejumlah produk yang dianggap tidak layak sebelum membayar. "Para pelaku menggunakannya untuk mengubah gambar saat bertukar barang. Dia mengubah hasilnya dan menunjukkannya kepada penjaga dalam waktu sekitar 5 hingga 6 menit" (Ulasan.co).

Selain itu, pemilik Bakmi Sanming menyatakan bahwa beberapa pelanggan mengaku telah membayar lebih hingga Rp 900.000. Padahal, total tagihan konsumen sekitar Rp 90.000. Strateginya adalah pelanggan tetap mengetikkan kelebihan angka nol sambil berpura-pura membayar scan QRIS. Pelanggan terus memohon kepada kasir Bakmi Sanming untuk mengembalikan kelebihan uang yang ditransfer melalui QRIS, yang membuatnya takut. Oleh karena itu, kasir mengembalikan uang ekstra itu secara tunai (Cnnindonesia.com).

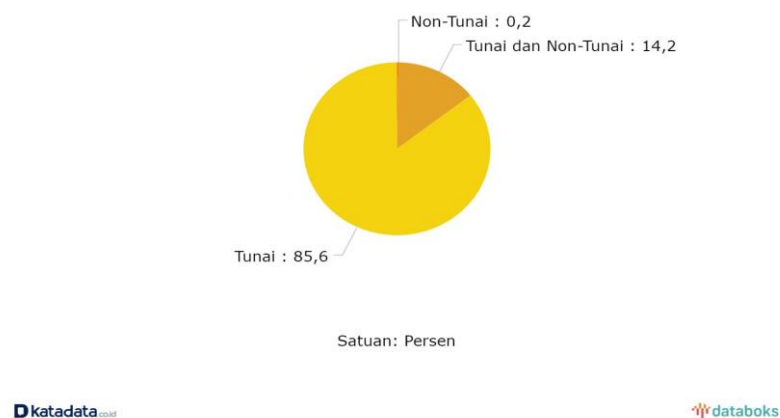
Sebagian user berpendapat bahwa menggunakan layanan QRIS akan menambah rumit dan tidak memberi manfaat yang berarti. Sedangkan sebagian user yang mementingkan efisiensi dan efektivitas cenderung berpendapat bahwa penggunaan QRIS akan memberikan kemudahan dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pekerjaan mereka. Kemudahan dan kegunaan yang ditawarkan produk QRIS berdampak pada peningkatan user-nya (Anastasia Anggi Palupi, 2022).

Pemanfaatan QRIS dalam dunia usaha baik skala kecil, menengah dan besar sangat memberikan keuntungan dan kemudahan bagi pelaku usaha maupun masyarakat luas. Pelaku usaha akan diuntungkan dengan kemudahan transaksi dan terhindar dari uang palsu, tidak perlu menyediakan uang kembalian. Untuk masyarakat yang menggunakan QRIS, juga sangat diuntungkan dengan proses transaksi non tunai. Masyarakat pengguna QRIS tidak perlu membawa uang tunai dan cukup melakukan transaksi menggunakan smartphone.

Selain banyaknya keuntungan bertransaksi nontunai menggunakan QRIS, terdapat beberapa kekurangan dan permasalahan yang menimbulkan sikap ragu terhadap transaksi nontunai. Di antaranya adalah kurangnya kepercayaan masyarakat terhadap keamanan data yang mereka unggah atau persepsi bahwa pihak lain dapat mengakses akun mereka, kebiasaan bertransaksi secara tunai, dan persepsi bahwa transaksi digital akan meninggalkan jejak (Setiyono, 2021). Maka dari itu, dibutuhkannya edukasi untuk meningkatkan literasi keuangan masyarakat mengenai QRIS melalui suatu kegiatan iklan dan promosi yang disesuaikan dengan karakteristik sasaran pengguna. (Adinda, 2022)

Para pelaku usaha dan masyarakat luas sangat diuntungkan dan terbantu dengan penggunaan QRIS di dunia usaha baik skala kecil, menengah, maupun besar. Pelaku usaha akan mendapatkan keuntungan dari kesederhanaan transaksi, penghindaran uang palsu, penghapusan kebutuhan akan perubahan. Orang yang menggunakan QRIS juga mendapatkan banyak keuntungan dari prosedur ini.

**Gambar 1. 4**  
**Transaksi tunai / non tunai**



*Sumber : Databoks.katadata.co.id*

Hasil riset yang bertajuk *Indonesia Grassroots Entrepreneurs Report 2022* menunjukkan, sekitar 85,6% UMKM masih menggunakan transaksi keuangan tunai. Sementara, ada 14,2% UMKM yang menggunakan transaksi tunai maupun nontunai dan hanya 0,2% UMKM yang menggunakan transaksi nontunai. Menurut hasil riset tersebut, ada 3 alasan utama layanan nontunai belum menjadi pilihan utama UMKM, Pertama : UMKM merasa takut salah jika menggunakan layanan nontunai. Kedua, tidak percaya diri memiliki

produk nontunai dan digital, dan ketiga tidak tahu fitur dan cara menggunakannya (Dihni V, 2022).

Salah satu penjual makanan di lingkungan Sumber mengaku sengaja tidak memasang QRIS di tempat berjualannya. Dia merasa sulit untuk menghitung penjualan dan pendapatan menggunakan QRIS. Akibatnya, saya melepas QRIS terlebih dahulu. Selain itu, pelanggan yang mengunjungi tokonya di wilayah Jebres biasanya membayar rata-rata dengan uang tunai (Solopos.com).

Para pelaku bisnis telah menggunakan QRIS secara luas untuk transaksi keuangan dan pembayaran, termasuk pembayaran bank dan non-bank yang dilakukan oleh masyarakat umum. Meskipun penyedia QRIS di merchant berbeda dengan penyedia aplikasi yang digunakan oleh masyarakat, QRIS dapat digunakan di semua toko, usaha besar, usaha menengah, usaha kecil, usaha mikro dengan QRIS.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurhapsari & Sholihah, (2022), Anastasia Anggi Palupi, (2022) pengetahuan berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS, sedangkan penelitian oleh (Nurdin et al., 2020) pengetahuan tidak berpengaruh signifikan.

Penelitian (Anastasia Anggi Palupi, 2022), Prasetya et al., (2020) persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap menggunakan QRIS, Sedangkan penelitian (Saputri, 2020) tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Saputri, 2020), Adinda et al., (2022) persepsi Kemanfaatan memiliki pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS, Sedangkan penelitian (Musa F. Silaen et al., 2021), persepsi manfaat tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian yang dituangkan dalam sebuah karya ilmiah berbentuk skripsi dengan judul **“Pengaruh Pengetahuan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (Studi Kasus Mahasiswa Soloraya)”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan transaksi digital di indonesia masih tergolong rendah.
2. Nilai transaksi *quick response code indonesian standard* (QRIS) mengalami pertumbuhan pesat pada awal tahun 2022.
3. Kurangnya edukasi dan sosialisasi pada transaksi non tunai pada masyarakat.

## **1.3 Batasan Masalah**

Ada banyak masalah yang bisa diangkat dari penelitian ini, namun peneliti perlu membatasi masalah yang lebih terperinci dan jelas agar pemecahannya terarah dan berhasil. Penelitian ini hanya dibatasi, yaitu hanya mahasiswa soloraya yang minat menggunakan QRIS sebagai pembayaran non tunai.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah pengetahuan berpengaruh terhadap minat mahasiswa soloraya dalam menggunakan *quick response code indonesian standard*?
2. Apakah persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat mahasiswa soloraya dalam menggunakan *quick response code indonesian standard*?
3. Apakah persepsi kemanfaatan berpengaruh terhadap minat mahasiswa soloraya dalam menggunakan *quick response code indonesian standard*?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh pengetahuan terhadap minat mahasiswa soloraya dalam menggunakan *quick response code indonesian standard*.
2. Untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat mahasiswa soloraya dalam menggunakan *quick response code indonesian standard*.
3. Untuk mengetahui pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap minat mahasiswa soloraya dalam menggunakan *quick response code indonesian standard*.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan memperoleh manfaat bagi pihak yang terikat antara lain :

1. Bagi penulis

Penelitian merupakan kesempatan bagi penulis untuk menerapkan ilmu dan pengetahuan yang diperoleh selama belajar di bangku kuliah.

2. Bagi akademisi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi literature / refrensi bagi teman-teman mahasiswa dan pihak-pihak yang lain yang akan menyusun skripsi atau melakukan penelitian khususnya mengenai *Quick Response Indonesian Standard*

3. Bagi pihak lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada masyarakat dalam menambah pengetahuan, wawasan, dan pemahaman khususnya mengenai sistem pembayaran *Quick Response Indonesian Standard*.

### **1.7 Sistematika Penulisan Skripsi**

Pembahasan serta hasil dari penelitian ini akan di ajukan dalam sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

#### **BAB I    PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang akan diteliti, masalah-masalah yan akan diteliti meliputi ; identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penlitian, menfaat penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II    LANDASAN TEORI**

Bab landasan teori yang menjelaskan, menerangkan masalah yang berhubung dengan objek penelitian melalui teori-teori dari buku atau

literatur yang berkaitan dengan masalah yang diteliti dan juga sumber informasi lainnya.

### BAB III METODE PENELITIAN

Bab metode penelitian, yang berisi jenis, sifat dan lokasi penelitian. Penelusuran objek serta penelitian secara singkat pada bagian yang dikaji termasuk dalam pembahasan pada bagian-bagian ini.

### BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum penelitian, pengujian, dan hasil analisis data, dan pembahasan hasil analisis data (pembuktian hipotesis).

### BAB V PENUTUP

Bab penutup, yang terdiri dari kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan ringkasan dari pembahasan dari analisis sebelumnya. Adapun saran merupakan gagasan dari penulis dan kontribusi yang diberikan agar hasil penelitian ini berdampak positif bagi semua pihak.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 *Technology Accepante Model (TAM)***

*Model Technology Acceptance (TAM)* merupakan salah satu gagasan mengenai penggunaan sistem teknologi informasi yang sangat berpengaruh dan sering digunakan untuk menjelaskan mengapa orang menerima penggunaan sistem teknologi. Menurut TAM, mendefinisikan terdapat dua faktor yang mempengaruhi penerimaan penggunaan terhadap teknologi yaitu persepsi Kemudahan Penggunaan dan persepsi akan manfaat teknologi.

*Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan teori terkenal untuk menjelaskan mengapa orang menerima jenis teknologi/sistem tertentu. TAM, diperkenalkan oleh Davis (1986), merupakan adaptasi dari TRA yang dirancang khusus untuk memodelkan penerimaan pengguna terhadap sistem informasi. Tujuan dari TAM adalah untuk memberikan penjelasan tentang faktor penentu penerimaan komputer yang bersifat umum, mampu menjelaskan perilaku pengguna di berbagai teknologi komputasi pengguna akhir dan populasi pengguna, sementara pada saat yang sama bersifat pelit dan dibenarkan secara teoritis (Davis et al., 1989).

*Technology Acceptance Model (TAM)* digunakan untuk memprediksi penerimaan individual terhadap penggunaan teknologi baru yang berfokus pada kemudahan penggunaan dan analisis kegunaan dari sistem digunakan (Wandira, Fauzi, Azim, & Annas, 2022). *Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan

model yang dikenalkan oleh Davis (1989) paling banyak digunakan dalam penelitian-penelitian terdahulu mengenai sistem informasi, hal ini dikarenakan model tersebut memberikan validitas yang baik (Widyanengsih, 2021 ).

Menurut pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *Technology Acceptance Model (TAM)* adalah suatu model yang digunakan untuk menjelaskan tentang penerimaan individual terhadap penggunaan dari suatu teknologi baru dimana *perceived ease of use* (persepsi kemudahan) dan *perceived of usefulness* (persepsi manfaat) menjadi komponen yang berpengaruh dalam penggunaan teknologi tersebut.

### **2.1.2 Persepsi Kemanfaatan**

Kemanfaatan merupakan kata sifat yang memiliki dasar manfaat. Manfaat sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti guna atau faedah. Sedangkan kemanfaatan sendiri dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti hal bermanfaat atau kegunaan.

Menurut (Davis et al., 1989) persepsi kemanfaatan diartikan sebagai suatu tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan suatu teknologi dapat meningkatkan produktivitasnya dalam bekerja, Dengan kata lain keunggulan suatu teknologi akan dapat meningkatkan kinerja dan produktivitas bagi individu yang menggunakannya. Hal ini menunjukkan bahwa sesuai dengan indikator kemanfaatan, adanya keunggulan akan dapat mendongkrak kinerja dan produktivitas pengguna.

Menurut Jogiyanto (2007), dalam Prasetya et al., (2020) persepsi manfaat adalah kepercayaan individu tentang penggunaan sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Seseorang akan menggunakan sistem atau produk tertentu jika sistem teknologi atau produk tersebut memberikan manfaat bagi penggunanya sedangkan apabila teknologinya tidak berguna atau kurang berguna maka teknologi tersebut tidak digunakan. Manfaat yang diperoleh pengguna sistem teknologi atau produk adalah kinerjanya semakin meningkat artinya semakin produktif dan efektif serta efisien dalam bekerja. Produktifitasnya semakin meningkat artinya capaian yang diperoleh semakin banyak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa persepsi manfaat adalah seseorang yang merasakan kegunaan teknologi yang digunakan untuk memudahkan dalam melakukan pekerjaan atau aktivitas lainnya.

Menurut Davis (1989) terdapat enam indikator pengukuran persepsi kemanfaatan antara lain :

1. *Work More Quickly* (mempercepat pekerjaan)

Sistem informasi menjadikan pekerjaan yang dilakukan oleh pengguna dapat dikerjakan lebih cepat.

2. *Job Performance* (meningkatkan kinerja pekerjaan)

Sistem informasi akan meningkatkan kinerja pekerjaan pengguna.

3. *Increase Productivity* (meningkatkan produktivitas)

Sistem informasi dimanapun dan kapanpun akan meningkatkan produktivitas pengguna.

4. *Effectiveness* (efektivitas)

Penggunaan sistem informasi dapat meningkatkan keefektifan dalam pekerjaan.

5. *Makes Job Easier* (mempermudah pekerjaan)

Sistem informasi memberikan kemudahan dalam pekerjaan sehingga lebih efisien.

6. *Useful* (bermanfaat)

Sistem informasi dapat memberikan kebermanfaatan yang mendukung pekerjaan.

### **2.1.3 Persepsi kemudahan penggunaan**

Menurut Davis, (1989) Persepsi kemudahan penggunaan artinya suatu tingkatan dimana seorang percaya bahwa suatu sistem dipergunakan sebab sistem tersebut simpel dipahami dan digunakan, sehingga tidak dibutuhkan usaha apapun (*free of effort*). sudah dibuktikan bahwa orang-orang tertentu menemukan penggunaan teknologi info di tempat kerja lebih nyaman daripada mereka yang tidak melakukannya (secara manual). keyakinan seorang bahwa sesuatu akan bebas dari usaha saat mereka memanfaatkannya. Bebas berasal upaya ini mengacu dari keadaan tak memerlukan upaya apa pun buat digunakan, terlepas dari tantangannya.

Menurut Kademaunga & Phiri (2019) Persepsi kemudahan penggunaan yaitu tingkat dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan bebas dari usaha. Persepsi kemudahan penggunaan dapat berkontribusi dengan cara yang berperan dalam meningkatkan kinerja seseorang. Karena kenyataan bahwa pengguna harus mengerahkan sedikit usaha dengan alat yang mudah digunakan, ia akan mampu upaya cadang untuk menyelesaikan tugas-tugas lain

Menurut (Putri et al., 2022) Kemudahan dimaknakan dalam kepercayaan individu dimana mereka memakai sistem tertentu akan bebas dari tindakan, apabila seseorang percaya bahwasannya teknologi itu gampang dipergunakan. Terdapat faktor yang mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan yaitu merasakan kemudahan memakai teknologi dalam melakukan kegiatan yang diinginkan, dapat terjadi interaksi dengan teknologi mobile commerce tidak membutuhkan usaha yang besar.

Menurut definisi yang diberikan di atas, persepsi kemudahan penggunaan adalah sikap dimana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan menjadi sederhana. Variabel Kemudahan Penggunaan QRIS didefinisikan sebagai keyakinan bahwa minat penggunaan layanan QRIS dapat dilakukan dengan cepat dan sederhana. Dalam penelitian ini, kemudahan penggunaan mengacu pada persepsi konsumen bahwa bertransaksi melalui QRIS akan mudah maka selanjutnya pengguna ini akan terus menggunakan QRIS di masa mendatang.

Persepsi kemudahan penggunaan memiliki beberapa sumber indikator yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur. Adapun indikator-indikator dari persepsi kemudahan penggunaan menurut Davis dalam Fatmawati, (2015) adalah sebagai berikut:

1. Mudah dipelajari (*easy to learn*)

Sistem informasi yang digunakan mudah untuk dipelajari cara pengoperasiannya.

2. Dapat dikontrol (*controllable*)

Sistem informasi yang digunakan praktis dikontrol sesuai dengan apa yang diinginkan pengguna.

3. Jelas dan dapat dipahami (*clear and understandable*)

Sistem informasi yang dipergunakan jelas dan mudah dipahami oleh pengguna..

4. Fleksibel (*flexible*)

Sistem informasi yang digunakan fleksibel dalam transaksi keuangan oleh pengguna.

5. Mudah untuk menjadi terampil/mahir (*easy to become skillful*)

Penggunaan sistem informasi akan menjadikan terampil atau mahir bagi pengguna.

6. Mudah digunakan (*easy to use*)

Sistem informasi sangat mudah untuk digunakan oleh pengguna.

## **2.2 Pengetahuan**

Menurut (Rusmini, 2014) Pengetahuan adalah suatu istilah yang digunakan untuk mengatakan apabila seseorang mengenal tentang sesuatu. Dalam hal ini, selalu menerima yang datang kepadanya sebagai pengetahuan berupa dari hal-hal yang diketahuinya, hal-hal yang masih ingin diketahuinya, dan hal-hal yang diketahui. Dengan kata lain, pengetahuan selalu membutuhkan subjek yang sadar akan keinginan untuk mengetahui sesuatu serta objek yang menjadikan kepentingan subjek.

Menurut (Ermawelis, 2018) Pengetahuan adalah sesuatu yang digunakan manusia untuk memahami dunia, yang dapat diubah-ubah berdasarkan informasi

yang diterima. Pengetahuan si A bisa berbeda dengan pengetahuan si B, berdasarkan informasi yang sama. Dengan demikian, informasi dan data merupakan sarana baku untuk menunjang dan meningkatkan kegiatan bidang ilmu pengetahuan, kebudayaan, dan teknologi.

Menurut Sariet al, (2021) dalam (Nurhapsari & Sholihah., 2022) Pengetahuan seseorang terhadap suatu produk merupakan hal yang mendasar karena dapat memberikan peran dalam pengambilan keputusan. Jika seseorang memiliki banyak pengetahuan tentang suatu objek, biasanya orang tersebut akan lebih berhati-hati dan teliti dalam memilih atau menggunakannya.

### **2.2.1 Indikator Pengetahuan**

Menurut (Notoatmodjo) dalam Nurdin et al., (2020) mengemukakan ada enam hal, yaitu sebagai berikut:

#### **1. Tahu (*know*)**

Diartikan hanya menjadi *recall* (memanggil) memori yg sudah ada sebelumnya sesudah mengamati sesuatu. buat mengetahui atau mengukur bahwa orang memahami sesuatu dapat memakai pertanyaan-pertanyaan.- pertanyaan.

#### **2. Memahami (*comprehension*)**

Memahami suatu objek bukan sekedar memahami terhadap objek tersebut, tidak sekedar bisa menjelaskan, namun orang tersebut harus bisa menginterpretasikan secara benar tentang objek yang diketahui tersebut.

#### **3. Aplikasi (*aplication*)**

Aplikasi diartikan jika orang yang sudah tahu objek yg dimaksud bisa menggunakan atau mengaplikasikan prinsip yang diketahui tadi di situasi yang lain..

#### 4. Analisa (*analysis*)

Analisis adalah kemampuan seseorang buat menjabarkan dan /atau memisahkan, lalu mencari hubungan antara komponen-komponen yang terdapat dalam suatu problem atau objek yang diketahui..

#### 5. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan seorang untuk melakukan justifikasi atau evaluasi terhadap suatu objek tertentu

### **2.3 Fintech**

#### **2.3.1 Pengertian Fintech**

Menurut Tobing & Adrian, (2020) *Financial Technology* adalah hasil dari penggabungan antara financial service dengan teknologi yang mengubah business model dari konvensional menjadi moderat, dimana awalnya dalam membayar harus *face to face* (bertatap muka) dan membawa sejumlah uang tunai, sekarang dapat melakukan transaksi jarak jauh.

Teknologi finansial (*Financial Technology*) disingkat atau disebut dengan *Fintech*. Teknologi Finansial dalam peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 merupakan penggunaan teknologi sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan/atau model bisnis baru serta dapat



berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, efisiensi, kelancaran, keamanan dan keandalan sistem pembayaran.

Berdasarkan informasi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *financial technology* (Fintech) merupakan perkembangan terkini industri jasa keuangan berupa konsep yang menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dipadukan dengan inovasi sektor keuangan dengan harapan dapat menjadi mampu menghadirkan proses transaksi keuangan yang lebih efektif, efisien, aman, dan modern.

### **2.3.2 Jenis-Jenis Fintech**

Pada dasarnya, fintech memiliki banyak layanan dan produk yang bisa dimanfaatkan oleh masyarakat. Menurut OJK (2018) ada beberapa jenis *fintech* yang berkembang di Indonesia yaitu :

#### **a. *Crowdfunding***

Crowdfunding atau penggalangan dana, dengan adanya teknologi ini, masyarakat dapat menggalang dana atau berdonasi untuk suatu inisiatif atau program sosial yang mereka pedulikan.

#### **b. *Microfinancing***

*Microfinancing* adalah salah satu layanan *fintech* yang menyediakan layanan keuangan bagi masyarakat kelas menengah kebawah buat membantu kehidupan serta keuangan mereka sehari-hari. sebab masyarakat pada golongan ekonomi ini kebanyakan tidak memiliki akses institusi perbankan, maka mereka pun

mengalami kesulitan buat memperoleh modal usaha guna mengembangkan perjuangan mereka.

c. *P2P Lending Service*

Jenis ini lebih dikenal sebagai *fintech* buat peminjaman uang. *Fintech* ini membantu warga yang membutuhkan akses keuangan untuk memenuhi kebutuhan. menggunakan *fintech* ini, konsumen bisa meminjam uang menggunakan lebih praktis untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidup tanpa wajib melalui proses berbelit-belit yang sering ditemui pada bank konvensional.

d. *Market Comparison*

Menggunakan *fintech* ini, kita bisa membandingkan macam-macam produk keuangan berasal berbagai penyedia jasa keuangan. *Fintech* ini juga bisa berfungsi menjadi perencana finansial. menggunakan *fintech* ini kita mampu menerima beberapa pilihan investasi buat kebutuhan pada masa depan.

e. *Digital Payment System*

*Digital Payment* Sistem merupakan *fintech* yang berkiprah pada bidang penyediaan layanan berupa pembayaran seluruh tagihan seperti pulsa dan pascabayar, kartu kredit, atau token listrik PLN. salah satu model *fintech* yg berkiprah pada *digital payment* sistem ini ialah Payfazz yang berbasis keagenan buat membantu warga Indonesia, terutama mereka yang tak memiliki akses ke bank, untuk melakukan pembayaran berbagai macam tagihan setiap bulannya.

## **2.4 Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)**

*Quick Response Code Indonesian Standard* atau biasa disingkat QRIS (dibaca KRIS) adalah penyatuan berbagai jenis QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang menggunakan QR Code. QRIS diciptakan bersama dengan Bank Indonesia sehingga interaksi pertukaran dengan QR Code dapat lebih sederhana, lebih cepat, dan aman (Hutagalung et al., 2021).

QRIS adalah standar QR Code pembayaran untuk sistem pembayaran Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). Bank Indonesia mengusung tema semangat UNGGUL, yakni Universal, Gampang, Untung, dan Langsung. Dengan adanya QRIS ini diharapkan transaksi pembayaran lebih efisiensi atau murah, inklusi keuangan di Indonesia lebih cepat, UMKM bisa maju dan pada akhirnya mendorong pertumbuhan ekonomi (Sriekaningsih, 2020).

Makna QRIS menurut BI adalah :

a. Universal

Yakni inklusif, buat semua lapisan masyarakat serta bisa dipergunakan buat transaksi pembayaran pada domestik dan luar negeri.

b. Gampang

Yakni masyarakat mampu bertransaksi menggunakan mudah dan aman pada satu genggam ponsel.

c. Untung

Yakni transaksi menggunakan QRIS menguntungkan pembeli dan penjual sebab transaksi berlangsung efisien melalui satu kode QR yang mampu dipergunakan buat semua aplikasi pembayaran di ponsel.

d. Langsung

Yakni transaksi menggunakan QRIS langsung terjadi, sebab prosesnya cepat serta seketika sehingga mendukung kelancaran sistem pembayaran.

#### **2.4.1 Manfaat Quick Response Code Indonesian Standard**

Menurut BI Manfaat QRIS digolongkan menjadi dua bagian, yaitu:

**1. Bagi pengguna aplikasi pembayaran: *just scan and pay* (cukup pindai dan bayar)**

- a. Cepat serta kekinian.
- b. Tidak perlu repot lagi membawa uang tunai.
- c. Tidak perlu pusing memikirkan QR siapa yang terpasang.
- d. Terlindungi karena semua PJSP penyelenggara QRIS sudah pasti memiliki izin dan diawasi oleh Bank Indonesia.

**2. Bagi Merchant:**

- a. Penjualan berpotensi semakin tinggi sebab bisa mendapatkan pembayaran berbasis QR apapun.
- b. Menaikkan branding.
- c. Kekinian.

- d. Lebih mudah sebab cukup memakai satu QRIS.
- e. Mengurangi biaya pengelolaan kas.
- f. Terhindar dari uang palsu.
- g. Tidak perlu menyediakan uang kembalian.
- h. Transaksi tercatat otomatis serta mampu dipandang setiap waktu.
- i. Terpisahnya uang buat usaha dan personal.
- j. Memudahkan rekonsiliasi serta berpotensi mencegah tindak kecurangan berasal pembukuan transaksi tunai.
- k. Membangun informasi credit profile untuk memudahkan memperoleh kredit kedepan.

#### **2.4.2 Jenis- Jenis Mekanisme Transaksi Menggunakan QRIS**

Menurut BI Jenis – jenis transaksi menggunakan QRIS sebagai berikut :

##### ***1. Merchant Presented***

Mode Mekanisme *QR Code Merchant Presented Mode*. Pelanggan akan meng – scan QR Code yang telah disediakan merchant.

Ada 2 bentuk *QR Code Merchant Presented Mode* :

##### **Statis Karakteristik :**

Cukup mudah bagi merchant untuk memasang satu stiker atau print out QRIS. Pengguna hanya perlu memindai, memasukkan nominal, memasukkan PIN, dan

klik bayar. Notifikasi transaksi langsung diterima pengguna ataupun merchant. QRIS MPM Statis sangat cocok bagi usaha mikro dan kecil.

### **Dinamis Karakteristik :**

QRIS dikeluarkan melalui suatu device seperti mesin EDC atau smartphone dan gratis. Merchant harus memasukkan nominal pembayaran terlebih dahulu, kemudian pelanggan melakukan scan QRIS yang tampil atau tercetak. QRIS MPM Dinamis sangat cocok untuk merchant skala usaha menengah dan besar atau dengan volume transaksi tinggi.

### ***2. Customer Presented Mode***

Pelanggan cukup menunjukkan QRIS yang ditampilkan dari aplikasi pembayaran pelanggan untuk discan oleh merchant. QRIS CPM lebih ditujukan untuk merchant yang membutuhkan kecepatan transaksi tinggi seperti penyedia transportasi, parkir dan ritel modern.

### **3. Bertransaksi menggunakan QRIS**

Perangkat yang harus disediakan dalam bertransaksi dengan QRIS dibutuhkan : smartphone yang dapat meng-scan QR Code, paket data internet, aplikasi pembayaran, dan saldo pada aplikasi pembayaran. (Sihaloho et al., 2020)

#### a) Metode Transaksi Sebelum QRIS

Merchant harus menyediakan berbagai pilihan pembayaran di tokonya. Pelanggan yang melakukan pembayaran nontunai harus memastikan bahwa merchant menerima metode pembayarannya.

#### b) Metode Transaksi Setelah QRIS

Merchant tak perlu mempersiapkan banyak aplikasi pembayaran, hanya menyediakan satu QR Code pada toko dan QR Code bisa di-scan oleh konsumen dengan aneka macam aplikasi pembayaran pada smartphone.

### 2.4.2 Dasar Hukum

Pasal-pasal hukum aturan wajib menggunakan QR Code berbasis QRIS telah dimuat dalam Peraturan Anggota Dewan Gubernur No 21/18/PADG/2019 Tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran.

Pada ketentuan Peraturan Anggota Dewan Gubernur No 21/18/PADG/2019 Tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran dalam Pasal I angka 4, yaitu :

“*Quick Response Code* untuk Pembayaran yang selanjutnya disebut QR Code Pembayaran adalah kode dua dimensi yang terdiri atas penanda tiga pola persegi pada sudut kiri bawah, sudut kiri atas, dan sudut kanan atas, memiliki modul hitam berupa persegi titik atau piksel, dan memiliki kemampuan menyimpan data

alfanumerik, karakter, dan simbol, yang digunakan untuk memfasilitasi transaksi pembayaran nirsentuh melalui pemindaian”

Kemudian Pasal 1 angka 5 juga disebutkan :

“Standar Nasional QR Code Pembayaran (*Quick Response Code Indonesian Standar*) yang selanjutnya disebut dengan QRIS adalah Standart QR Code Pembayaran yang ditetapkan oleh Bank Indonesia untuk digunakan dalam memfasilitasi transaksi pembayaran di Indonesia”

Berdasarkan peraturan tersebut setiap Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang menerima pembayaran dengan menggunakan QR Code wajib memiliki izin dari Bank Indonesia dan menggunakan QR Code yang berlogo QRIS. Transaksi QRIS menggunakan aplikasi uang elektronik berbasis server, dompet elektronik, atau *mobile banking* sebagai sumber dana dan/atau alat pembayaran.

## **2.5 Minat Menggunakan**

Menurut Fatmawati (2015) minat penggunaan (behavioral intention) sistem informasi adalah “niat perilaku pengguna untuk menggunakan sistem informasi, sehingga menjadi kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan sistem informasi perpustakaan tersebut”. Sedangkan menurut Jati (2012) mendefinisikan minat penggunaan (behavioral intention) teknologi informasi sebagai tingkat keinginan atau niat seseorang untuk menggunakan sebuah teknologi informasi



secara terus menerus dengan asumsi bahwa orang tersebut memiliki akses terhadap teknologi informasi.

Menurut Jogiyanto (2007) dalam Bangkara et al., (2016) menjelaskan minat perilaku (behavioral intention) dan perilaku (behavior) adalah dua hal yang berbeda, minat perilaku (behavioral intention) masih merupakan minat (intention). Minat (intention) didefinisikan sebagai keinginan untuk melakukan perilaku. Sedangkan perilaku (behavior) adalah tindakan atau kegiatan nyata yang dilakukan. Sehingga perilaku akan dilakukan jika seseorang mempunyai minat untuk melakukannya. Dan minat perilaku akan menentukan perilakunya. Minat dapat berubah sewaktu-waktu. Semakin lebar interval waktu, semakin mungkin terjadi perubahan di minat.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa minat menggunakan *quick response code indonesian standard* merupakan tindakan atau keinginan untuk menggunakan fasilitas tersebut dan bertujuan membuat pengguna merasa nyaman dengan teknologi yang ada.

Menurut Priambodo & Priambodo (2016) minat untuk menggunakan terdiri dari beberapa indikator, antara lain:

1) Keinginan untuk menggunakan

Ketertarikan dalam sistem informasi maka muncul rasa penasaran dan rasa ingin menggunakan.

2) Selalu mencoba menggunakan

Usaha yang dilakukan untuk terus menggunakan.

3) Berlanjut di masa yang akan datang

Suatu keterbiasaan, dan kenyamanan dalam penggunaan ingin terus menggunakan lebih lama lagi.

## 2.6 Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Pembahasan dalam penelitian ini merujuk pada penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini, yaitu:

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Nama Penulis / Judul	Variabel	Hasil Penelitian
1	Oktoviana Banda Saputri (2020)  “Preferensi konsumen dalam menggunakan <i>quick response code indonesia standard</i> (qris)” sebagai alat pembayaran digital	Variabel independen : persepsi Kemudahan, Kepercayaan, Kemanfaatan dan Tingkat Risiko. Dengan Variabel dependen : minat konsumen untuk menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran	Kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap <i>quick response code indoesian standard</i> (qris) sedangkan persepsi kemudahan, kepercayaan dan tingkat resiko berpengaruh tidak signifikan dalam minat penggunaan <i>quick response code indonesian standard</i> (qris)
2	Meitry Adinda (2022)  “ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI GEN-Z DALAM PENGGUNAAN <i>QUICK RESPONSE CODE INDONESIA STANDARD</i> (QRIS) SEBAGAI TEKNOLOGI PEMBAYARAN DIGITAL “	Variabel independen : <i>Financial Literacy, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Promotion and Advertising</i> Variabel dependen : Keputusan Penggunaan QRIS Gen-Z (Y)	<i>Perceived Usefulness</i> berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Gen-Z <i>Perceived Ease of Use</i> berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Gen-Z

3	<p>Risma Arum Azzahro, Sri Dwi Estiningrum (2021)</p> <p>“Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan <i>Quick Response Code</i> (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran”</p>	<p>Variabel independen : Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Kondisi yang Memfasilitasi, Pengaruh Sosial</p> <p>Variabel dependen : Minat penggunaan QRIS sebagai teknologi pembayaran digital.</p>	<p>Ekspetasi Kerja dan kondisi yang memfasilitasi berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS) sebagai teknologi pembayaran digital. Ekspetasi Usaha dan pengaruh sosial bukanlah <i>predictor</i> signifikan yang mempengaruhi penggunaan teknologi <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS)</p>
4	<p>Anastasia Anggi Palupi<sup>1</sup>, Tuti Hartati<sup>2</sup>, Nidia Sofa (2022)</p> <p>“Pengaruh Literasi Keuangan Dan Kemudahan Penggunaan Sistem Qris Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan Qris Pada UMKM”</p>	<p>Variabel independen: literasi keuangan dan kemudahan penggunaan sistem QRIS</p> <p>Variabel dependen: yaitu keputusan menggunakan QRIS</p>	<p>Literasi keuangan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS kemudahan penggunaan sistem QRIS berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS simultan literasi keuangan dan kemudahan penggunaan berpengaruh positif atau signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS pada pelaku UMKM</p>
5	<p>Ana Sriekaningsih (2022)</p> <p>“Tingkat Pemahaman Masyarakat terhadap Penggunaan <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS) di Kota Tarakan”</p>	<p>Variabel independen : Tingkat Pemahaman Masyarakat terhadap</p> <p>Variabel dependen : Penggunaan <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS) di Kota Tarakan 1)</p>	<p>Menunjukkan ketertarikan menggunakan QRIS setelah tahu fungsinya, merasa tertarik untuk menggunakan, tidak tertarik menggunakan dan telah menggunakan QRIS.</p>

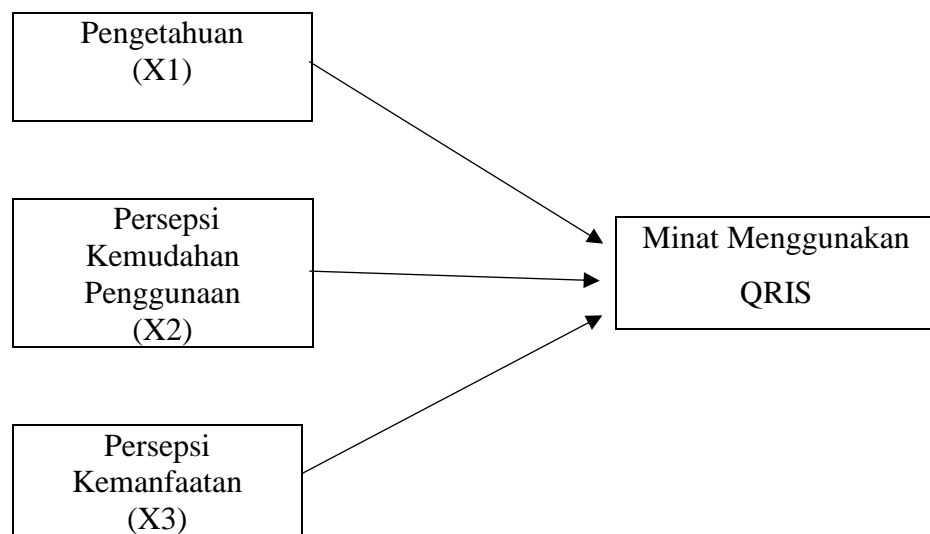
6	<p>Josef Evan Sihaloho Atifah Ramadani, Suci Rahmayanti (2020)</p> <p>“Implementasi Sistem Pembayaran <i>Quick Response Indonesia Standard</i> Bagi Perkembangan UMKM di Medan”</p>	<p>Variabel independen : Implementasi Variabel dependen : Sistem Pembayaran <i>Quick Response Indonesia Standard</i> Bagi Perkembangan UMKM di Medan</p>	<p>Mengatakan bahwa QRIS memiliki pengaruh terhadap perkembangan UMKM. Hal ini terbukti dari cara informan menjawab pertanyaan yang diberikan. Menyediakan</p>
7	<p>Ifqi Alfalah Hutagalung, Pinondang Nainggolan, Pauer Darasa Panjaitan (2021)</p> <p>“Analisis Perbandingan Keberhasilan UMKM Sebelum Dan Saat Menggunakan <i>Quick Response Indonesia Standard</i> (QRIS) Di Kota Pematangsiantar”</p>	<p>Variabel independen : penggunaan QRIS Variabel dependen : Keberhasilan UMKM</p>	<p>menunjukkan penggunaan QRIS berpengaruh positif terhadap keberhasilan UMKM. Artinya jika ada peningkatan penggunaan/kepercayaan atas variabel QRIS maka tingkat keberhasilan UMKM juga akan meningkat.</p>
8	<p>Musa F Silaen, Sepbeariska Manurung, Christine D Nainggolan</p> <p>“<i>Effect Analysis Of Benefit Perception, Ease Perception, Security And Risk Perception Of Merchant Interest In Using Quick Response Indonesia Standard</i> (Qris)”</p>	<p>Variabel independen: persepsi manfaat, persepsi kemudahan, keamanan dan persepsi resiko Variabel dependen : minat merchant dalam menggunakan QRIS.</p>	<p><i>Perception of benefit</i> berpengaruh negatif dan tidak signifikan, <i>ease perception</i> berpengaruh positif tidak signifikan, <i>security</i> berpengaruh negatif dan tidak signifikan, <i>risk perception</i> berpengaruh negatif dan tidak signifikan</p>
9	<p>Risma Nurhapsari, Erlinda Sholihah (2022)</p>	<p>Variabel independen : pengetahuan produk, manfaat</p>	<p>menunjukkan bahwa pengetahuan produk, persepsi kegunaan, dan</p>

	<p><i>“Analysis of the factors of intention to use QRIS for MSMEs in Semarang City’s traditional market”</i></p>	<p>yang dirasakan, kemudahan penggunaan yang dirasakan, dan risiko</p> <p>Variabel dependen : niat menggunakan QRIS pada UMKM Pasar Tradisional di Kota Semarang.</p>	<p>persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan QRIS. Kemudian persepsi risiko secara negatif dan signifikan mempengaruhi niat menggunakan QRIS.</p>
10	<p>Taufik Andre Setiyono (2021)</p> <p><i>“Indonesian’s Acceptance of Non-Cash Transaction Using Qris”</i></p>	<p>Variabel indepden: Pengetahuan Produk (PP), Dirasakan Kegunaan (PKF), Persepsi Kemudahan Penggunaan (PKM), dan <i>Perceived Risk</i> (PR). Variabel dependen: Niat untuk Gunakan QRIS (IN)</p>	<p>Penilaian responden terbanyak pada beberapa variabel : <i>Easiness : Easy (63) Trust : Safe (62) Usefulness : useful (71) Risk : Quite Risk (70) Interest : less interested (63)</i></p>

## 2.7 Kerangka Berfikir

Berdasarkan studi peneliti terdahulu serta kajian teori, maka dibuat kerangka pemikiran sebagai berikut :

**Gambar 2.2**  
**Kerangka Berfikir**



Sesuai dengan model tersebut, maka variabel dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Pengetahuan sebagai variabel bebas
2. Persepsi kemudahan penggunaan sebagai variabel bebas
3. Persepsi kemanfaatan sebagai variabel bebas
4. Minat menggunakan QRIS sebagai variabel terikat

## 2.8 Hipotesis

Hipotesis merupakan sebuah pertanyaan sementara atau dugaan yang paling memungkinkan dan masih harus dicari sebenarnya hubungan variabel dalam

penelitian ini. Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan melihat hasil sebelumnya serta kerangka pemikiran teoritis, maka disusun hipotesis sebagai berikut :

### **1. Pengetahuan Terhadap Minat Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)***

Menurut hasil penelitian (Nurhapsari & Sholihah, 2022) menunjukkan bahwa UMKM tertarik menggunakan QRIS karena memiliki pengetahuan yang cukup terkait atribut, manfaat, dan juga nilai kepuasan terhadap teknologi QRIS. Dimana pengetahuan tentang manfaat QRIS merupakan indikator yang paling dominan dalam menentukan penggunaannya. Jadi, *product knowledge* yang dimiliki UMKM terkait QRIS akan berperan dalam mempengaruhi niat menggunakan QRIS.

Menurut hasil penelitian (Anastasia Anggi Palupi, 2022) Hasil penelitian ini mengindikasikan adanya pengaruh positif dan signifikan antara literasi keuangan terhadap keputusan menggunakan QRIS. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingginya pengetahuan dan kemampuan masyarakat khususnya pelaku UMKM dalam hal pengelolaan keuangan, mendorong keputusan mereka untuk menggunakan salah satu produk financial technology yaitu QRIS.

Berdasarkan penjelasan di atas, hipotesis sementara dalam penelitian ini, ialah:

H1 : Pengetahuan berpengaruh terhadap minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

## **2. Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)***

Menurut hasil penelitian (Prasetya et al., 2020) Persepsi kemudahan penggunaan mempunyai pengaruh yang signifikan dengan arah positif. Artinya apabila persepsi kemudahan penggunaan semakin meningkat maka minat penggunaan juga semakin meningkat.

Menurut hasil penelitian (Nurdin et al., 2020) mengungkapkan bahwa Kemudahan didefinisikan sebagai penilaian seseorang mengenai suatu teknologi bahwa tidak perlu kemampuan yang tinggi untuk menggunakannya. Dari definisinya maka dapat diketahui bahwa kemudahan merupakan kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya, jika seorang merasa bahwa sistem informasi tersebut tidak mudah digunakan maka ia tidak akan menggunakannya

Berdasarkan penjelasan di atas, hipotesis sementara dalam penelitian ini, ialah:

H2 : Persepsi Kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

## **3. Persepsi Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)***

Menurut hasil penelitian dari (Saputri, 2020) Mengungkapkan bahwa persepsi kemanfaatan yang tinggi memiliki perbedaan kecenderungan yang



signifikan untuk memiliki minat yang tinggi untuk menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital dibandingkan konsumen yang memiliki persepsi kemanfaatan menggunakan QRIS rendah. Persepsi Kemanfaatan berpengaruh terhadap preferensi konsumen menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran.

Hasil penelitian (Putri et al., 2022) Persepsi manfaat memiliki pengaruh terhadap minat dan intensitas penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran. Sistemnya yang mudah dan tidak membutuhkan kontak fisik, membuat metode pembayaran QRIS meminimalisir penyebaran virus dan lebih aman dilakukan pasca pandemi. Sebuah produk yang dalam penggunaannya memiliki nilai manfaat yang tinggi akan meningkatkan minat pengguna yang tertarik untuk mencoba produk baru yang dikeluarkan oleh perbankan maupun non-bank diantaranya sistem pembayaran non tunai (QRIS).

Berdasarkan penjelasan di atas, hipotesis sementara dalam penelitian ini, ialah:

H3 : Persepsi Kemanfaatan berpengaruh terhadap minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS).

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1 Waktu dan Wilayah Penelitian**

Waktu dan wilayah penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mulai dari penyusunan penelitian sampai dengan terlaksananya laporan penelitian di mulai dari bulan Oktober 2022 sampai dengan selesai. Wilayah penelitian ini dilakukan pada mahasiswa aktif Soloraya.

### **3.2 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan penulis adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data, serta penampilan dari hasilnya (Siyoto & Sodik, 2015).

Penelitian kuantitatif digunakan untuk menguji hipotesis yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi kemanfaatan terhadap minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* pada mahasiswa Solo Raya.

### 3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 3.3.1 populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Siyoto & Sodik, 2015). Penelitian ini populasinya adalah mahasiswa soloraya yang minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard*.

#### 3.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi atau bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya (Siyoto & Sodik, 2015). Peneliti dapat menggunakan sampel populasi ketika populasinya besar dan peneliti tidak dapat mempelajari seluruh populasi. Dalam penelitian ini penentuan jumlah minimal sampel dihitung berdasarkan rumus sebagai berikut: (Ferdinand, 2014).

Jumlah Sampel = Jumlah Indikator x 5 sampai 10. Karena indikator dalam penelitian ini berjumlah 20, maka jumlah sampel yang digunakan adalah:

Jumlah Sampel = Jumlah Indikator x 5 sampai 10

Sampel minimum = 20 X 5

Jadi = 20 X 5

= 100 responden

Pada titik ini, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 100 responden.

### 3.3.3 Teknik Pengumpulan Sampel

Teknik Sampling adalah teknik pengambilan sampel. Dalam melakukan penelitian, penggunaan sampel harus memiliki karakteristik yang sama dengan populasi serta dapat mewakili anggota populasi. Dalam penelitian ini menggunakan teknik non probability sampling dalam pengambilan sampel, yaitu teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling adalah anggota sampel yang dipilih secara khusus berdasarkan tujuan penelitian. (Hardani, et al., 2020). Adapun kriteria yang dapat dijadikan sampel yaitu:

1. Mahasiswa aktif perguruan tinggi wilayah Soloraya.
2. Mahasiswa yang menggunakan Dompot digital Atau Mobile Banking

### 3.4 Data dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer yaitu data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya (Siyoto & Sodik, 2015). Dalam penelitian ini penulis memperoleh data melalui kuisoner yang langsung dibagikan kepada responden. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa soloraya yang minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard*.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini di ambil dalam pengumpulan data angket / kuesioner. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, yang disusun dengan beberapa prosedur penyusunan kuesioner/angket (Siyoto & Sodik, 2015). Skala yang digunakan dalam kuesioner

adalah skala likert. Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengumpulkan data untuk menemukan atau mengukur informasi kualitatif dan kuantitatif. Informasi tersebut digunakan untuk membentuk opini, persepsi atau sikap tentang fenomena yang terjadi (Sugiyono, 2017).

**Tabel 3.1**

Skala Likert

No	Keterangan	Angka
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	1
2	Tidak Setuju (TS)	2
3	Netral (N)	3
4	Setuju (S)	4
5	Sangat Setuju (SS)	5

### 3.6 Variabel Penelitian

Berdasarkan permasalahan, variabel yang diangkat dan dianalisa dalam penelitian ini meliputi variabel bebas (Independen) dan variabel terikat (dependen), penjelasan variabel tersebut yaitu:

#### **Variabel Dependen (Y)**

Dapat dikatakan bahwa variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah minat menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard.

#### **Variabel Independen (X)**

Variabel independen atau variabel bebas merupakan variabel yang menjelaskan atau mempengaruhi variabel lainnya. Variabel independen dalam

penelitian ini adalah pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi kemanfaatan.

### 3.7 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah faktor-faktor yang digunakan dalam indikator. Guna memberikan gambaran yang jelas mengenai variabel di dalam penelitian ini, masing-masing variabel sebagai berikut :

**Tabel 3.2**  
**Definisi Operasional Variabel**

NO	Variabel	Definisi	Indikator
1.	Minat Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (Y)	Menurut Fatmawati (2015), minat penggunaan ( <i>behavioral intention</i> ) sistem informasi adalah “niat perilaku pengguna untuk menggunakan sistem informasi, sehingga menjadi kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan sistem informasi perpustakaan tersebut”	Menurut Priambodo & Priambodo (2016) minat untuk menggunakan terdiri dari beberapa indikator, antara lain: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keinginan untuk menggunakan</li> <li>2. Selalu mencoba menggunakan</li> <li>3. Berlanjut di masa yang akan datang</li> </ol>
2.	Pengetahuan (X1)	Menurut (Rusmini, 2014) Pengetahuan adalah suatu istilah yang digunakan untuk mengatakan apabila seseorang mengenal tentang sesuatu. Dalam hal ini, suatu hal yang menjadi pengetahuannya selalu terdiri dari unsur yang mengetahui, hal yang ingin diketahui, dan kesadaran	Menurut (Notoatmodjo) dalam Nurdin et al., (2020) mengemukakan ada enam hal, yaitu sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> <li>1). Tahu (<i>know</i>)</li> <li>2) Memahami (<i>comprehension</i>)</li> </ol>

		mengenai hal yang ingin diketahui tersebut.	3) Aplikasi ( <i>aplication</i> ) 4) Analisa ( <i>analisis</i> ) 5) Evaluasi ( <i>evaluation</i> )
3.	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2)	Menurut Kademaunga & Phiri (2019) persepsi kemudahan penggunaan yaitu tingkat dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan bebas dari usaha. Persepsi kemudahan penggunaan dapat berkontribusi dengan cara yang berperan dalam meningkatkan kinerja seseorang. Karena kenyataan bahwa pengguna harus mengerahkan sedikit usaha dengan alat yang mudah digunakan, ia akan mampu upaya cadang untuk menyelesaikan tugas-tugas lain	Indikator-indikator dari persepsi kemudahan penggunaan menurut Davis dalam Fatmawati, (2015) adalah sebagai berikut: 1) Mudah dipelajari 2) Mudah dikontrol 3) Jelas dan mudah dipahami 4) fleksibel 5) Mudah menjadi terampil 6) Mudah digunakan
4.	Persepsi Kemanfaatan(X3)	Menurut Jogiyanto (2007), dalam Prasetya et al., (2020) persepsi manfaat adalah kepercayaan individu tentang penggunaan sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Seseorang akan menggunakan sistem atau produk tertentu jika sistem teknologi atau produk tersebut memberikan manfaat bagi penggunanya sedangkan apabila teknologinya tidak berguna atau kurang berguna maka teknologi tersebut tidak digunakan.	Menurut Davis (1989) terdapat enam indikator pengukuran persepsi kemanfaatan antara lain : 1) <i>Work More Quickly</i> (mempercepat pekerjaan) 2) <i>Job Performance</i> (meningkatkan kinerja pekerjaan) 3) <i>Increase Productivity</i> (meningkatkan produktivitas) 4) <i>Effectiveness</i> (efektivitas)

			<p>5) <i>Makes Job Easier</i> (mempermudah pekerjaan)</p> <p>6) <i>Useful</i> (bermanfaat)</p>
--	--	--	--

### 3.8 Teknik Analisis Data

#### 3.8.1 Uji Instrumen Penelitian

##### 1. Uji Validitas

Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu pernyataan. Suatu kuesioner dikatakan valid jika suatu pertanyaan atau pernyataan pada kuesioner tersebut mampu untuk mengungkap suatu yang diukur oleh kuesioner tersebut. Teknik yang digunakan untuk validitas adalah teknik korelasi moment dari pearson. Pengujian menggunakan Program SPSS dilakukan dengan mengkorelasikan masing-masing angka kritis dalam tabel korelasi ini menggunakan taraf signifikan 5%, apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , atau  $P\text{ value} < \alpha$  maka pertanyaan tersebut dikatakan valid (Ghozali, 2018).

##### 2. Uji Reliabilitas

Menurut Kuncoro (2013:175) Reliabilitas merupakan konsistensi dan stabilitas suatu skor (skala pengukuran). Sedangkan uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliable atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Suatu variabel dikatakan reliable jika memberikan nilai Cronbach Alpha  $> 0,70$  (Ghozali, 2018).



### 3.8.2 Uji Asumsi Klasik

Uji ini dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diolah adalah sah (tidak terdapat penyimpangan) serta distribusi normal, maka data tersebut akan diuji melalui uji asumsi klasik, yaitu sebagai berikut :

#### 1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel independen dan variabel dependen keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. Pada prinsipnya normalitas dapat dideteksi dengan melihat penyebaran data (titik) pada sumbu diagonal dari grafik atau dengan melihat histogram dari residualnya.

Pengujian normalitas menggunakan uji statistic non-parametik dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov (K-S). Setelah didapatkan hasil nilai dari uji normalitas, dilakukan perbandingan antara p value dengan nilai taraf signifikan. Nilai taraf signifikan disini sebesar 0,05. Sehingga apabila nilai p value  $> 0,05$  maka data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal (Ghozali, 2018).

#### 2. Uji Heterokedastisitas

Uji heterokedastisitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah terjadi penyimpangan model karena varian gangguan berbeda antara satu observasi lain. Dalam sebuah penelitian model regresi yang baik adalah model regresi yang tidak terjadi masalah heteroskedastisitas.

Mendeteksi ada atau tidaknya heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan uji statistik *Sperman's rho*. Dalam uji *sperman's rho*, jika nilai Sig. (2-tailed)  $\geq 0,05$  maka artinya tidak terdapat masalah heteroskedastisitas. Sedangkan jika nilai Sig. (2-tailed)  $\leq 0,05$  maka artinya terdapat masalah heteroskedastisitas (Ghozali, 2018). Salah satu cara yang paling akurat untuk mengetahui ada atau tidaknya gejala heteroskedastisitas yaitu dengan uji glejser.

Uji glejser dilakukan dengan cara meregresikan variabel independen dengan nilai absolut residualnya. Jika nilai signifikansi (Sig) antara variabel independen dengan absolut residual lebih besar dari 0.05 maka tidak terjadi masalah Heteroskedastisitas.

### 3. Uji Multikolonieritas

Uji multikolonieritas adalah pengujian yang digunakan untuk mengetahui apakah antara variabel independen yang terdapat dalam model memiliki keterkaitan satu sama lain

Uji multikolonieritas akan mengukur tingkat keeratan hubungan/pengaruh antara variabel bebas dalam penelitian ini (X1, X2, X3) melalui besaran koefisien korelasi. Penelitian antara variabel dikaatakan baik jika tidak terjadi gejala multikolonieritas.

Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian ini berdasarkan pada nilai Tolerance dan nilai VIF, sebagai berikut:

1. Dinyatakan tidak terjadi gejala multikolonieritas jika nilai tolerance  $> 0,10$  dan jika nilai VIF  $< 10,00$

2. Dinyatakan terjadi gejala multikolinieritas jika nilai tolerance  $< 0,10$  dan jika nilai VIF lebih dari 10,00)

#### 4. Uji Autokorelasi

Uji Autokorelasi yaitu uji yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik autokorelasi, yaitu korelasi antara residual satu pengamatan dengan pengamatan lain pada model regresi. Uji autokorelasi bertujuan menguji apakah dalam satu model regresi linier ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode  $t$  dengan kesalahan pada periode  $t-1$  (sebelumnya) (Ghozali, 2018).

Pada penelitian ini tidak menggunakan uji autikorelasi, karena uji autokorelasi hanya dilakukan pada data time series (runtut waktu) dan tidak perlu dilakukan pada data cross section seperti pada kuesioner dimana pengukuran semua variabel dilakukan secara serempak pada saat yang bersamaan.

#### **3.8.3 Analisis Deskriptif**

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Statistik deskriptif dapat digunakan bila peneliti hanya ingin mendeskripsikan data sampel, dan tidak ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi dimana sampel diambil (Sugiyono, 2018).

Statistik deskriptif memberikan gambaran atau deskriptif suatu data yang dilihat dari nilai rata-rata (mean), standar deviasi, varian, maksimum, minimum, sum, range, kurtosis, dan skewness (Kemencengan distribusi) (Ghozali, 2018).

### 3.8.4 Uji Ketepatan Model

#### 1. Uji F

Uji F menguji joint hipotesis bahwa  $b_1$ ,  $b_2$ , dan  $b_3$  secara simultan sama dengan nol. Uji F dapat juga dinamakan uji signifikan secara keseluruhan terhadap garis regresi yang diobservasi, apakah Y berhubungan linier terhadap  $X_1$ ,  $X_2$ , dan  $X_3$ . Kriteria uji F adalah sebagai berikut:

- a.  $H_0 : b_1 = b_2 = \dots = b_k = 0$ , artinya tidak terdapat pengaruh signifikan dari variabel independen  $X_1$ ,  $X_2$ ,  $X_3$  terhadap variabel dependen Y.
- b.  $H_a : b_1 \neq b_2 \neq \dots \neq b_k \neq 0$ , artinya terdapat pengaruh signifikan variabel independen  $X_1$ ,  $X_2$ ,  $X_3$  terhadap variabel Y.

Untuk menguji hipotesis ini digunakan statistik F dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Quick look : jika nilai  $F > 4$ , maka  $H_0$  ditolak pada derajat kepercayaan 5% yang berarti  $H_a$  diterima.
- b. Membandingkan nilai F hitung dengan F tabel, apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima (Ghozali, 2018).

## 2. Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)

Koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerapkan variasi variabel dependen. Uji koefisien determinasi dapat dilihat pada nilai *adjusted R square*. Nilai koefisien determinasi adalah  $0 < R^2 < 1$ . Nilai R<sup>2</sup> yang kecil berarti kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen sangat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel independen mampu memberikan semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel dependen (Ghozali, 2018).

### 3.8.5 Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi digunakan untuk mengukur hubungan antara dua variabel atau lebih, serta menunjukkan arah hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen (Ghozali, 2018). Berikut rumus regresi linier berganda yang akan dilakukan oleh peneliti adalah:

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

Dimana:

Y : Minat Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard*.

X<sub>1</sub> : Pengetahuan

X<sub>2</sub> : Persepsi Kemudahan Penggunaan

X<sub>3</sub> : Persepsi Kemanfaatan

$\alpha$  : Konstanta  $\beta_1 - \beta_3$ : Koefisien Regresi

e : error

### 3.8.6 Pengujian Hipotesis (Uji t)

Uji t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelas atau independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen (Ghozali, 2018). Kriteria pengujian yang digunakan dengan membandingkan nilai signifikan yang diperoleh dengan taraf signifikan yang telah ditentukan yaitu 0,05. Apabila nilai signifikan  $< 0,05$  maka variabel independen mampu mempengaruhi variabel dependen secara signifikan atau hipotesis diterima. Selain itu dengan membandingkan t hitung dengan t tabel dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jika  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
2. Jika  $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

## **BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

### **4.1 Gambaran Umum Penelitian**

#### **4.1.1 Deskripsi Penelitian**

*Quick Response Code Indonesian Standard* adalah standar QR Code pembayaran untuk sistem pembayaran Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). Bank Indonesia mengusung tema semangat UNGGUL, yakni Universal, Gampang, Untung, dan Langsung. Dengan adanya QRIS ini diharapkan transaksi pembayaran lebih efisiensi atau murah, inklusi keuangan di Indonesia lebih cepat, UMKM bisa maju dan pada akhirnya mendorong pertumbuhan ekonomi (Sriekaningsih, 2020).

*Quick Response Code Indonesian Standard* diluncurkan secara perdana di Kantor Pusat Bank Indonesia dan serentak dilakukan di kantor perwakilan Bank Indonesia di daerah pada tanggal 17 Agustus 2019 bertepatan dengan HUT RI yang ke-74. Implementasi QRIS sebagaimana tercantum di dalam ketentuan, wajib digunakan sejak tanggal 1 Januari 2020 dalam setiap transaksi pembayaran digital di Indonesia yang difasilitasi dengan kode QR (Saputri, 2020).

Transaksi berbasis QRIS menggunakan sumber dana dari uang elektronik yang menggunakan media penyimpanan *server based*. QRIS mengakomodir dua model penggunaan QR Code Pembayaran yaitu *Merchant Presented Mode* (MPM) dan *Customer Presented Mode* (CPM).

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa soloraya yang minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard*. Jenis penelitian yang digunakan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Data yang digunakan dalam penelitian menggunakan data primer dengan metode *purposive sampling*. Analisis yang digunakan adalah regresi linier berganda. Sampel yang diperoleh dalam penelitian ini berjumlah 100 Responden.

#### 4.1.2 Deskripsi Responden

Deskripsi Responden yang menjadi sampel pada penelitian ini dapat dijelaskan dari beberapa kategori yang meliputi jenis kelamin, usia, asal universitas dan aplikasi dompet digital atau *mobile banking* yang terinstal. Hasil analisis deskriptif karakteristik responden adalah sebagai berikut:

##### 1. Jenis Kelamin Responden

**Tabel 4.1**

**Data Deskripsi Jenis Kelamin Responden**

Jenis Kelamin	Jumlah	Persen (%)
Laki-Laki	42	42%
Perempuan	58	58%
Total	100	100%

(Sumber: Data Diolah 2023)

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa jumlah responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 42% dan responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 58%. Dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini didominasi oleh responden berjenis kelamin perempuan.



## 2. Usia Responden

**Tabel 4.2**  
**Data Deskripsi Usia Responden**

Umur	Jumlah	Persen (%)
20 tahun	22	22%
21 tahun	37	37%
22 tahun	41	41%
Total	100	100%

(Sumber: Data Diolah, 2023)

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat, karakteristik responden berdasarkan menunjukkan bahwa dari 100 responden pada mahasiswa soloraya terdapat 3 pengelompokan dari segi usia yaitu usia 20 tahun sebanyak 22%, usia 21 tahun sebanyak 37% dan usia 22 tahun sebanyak 41%.

## 3. Asal Perguruan Tinggi Responden

**Tabel 4.3**  
**Data Deskripsi Asal Perguruan Tinggi Responden**

Perguruan Tinggi	Jumlah	Persen
UIN Raden Mas Said Surakarta	28	28%
Universitas Sebelas Maret	17	17%
Universitas Muhammadiyah Surakarta	15	15%
Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo	9	9%
Poltekes Kemenkes Surakarta	6	6%
Universitas Tunas Pembangunan Surakarta	5	5%
Universitas Slamet Riyadi Surakarta	5	5%
STMIK Adi Unggul Bhirawa	5	5%
Universitas Duta Bangsa	4	4%
STMIK Sinar Nusantara Surakarta	3	3%

Universitas Widya Dharma Klaten	3	3%
Total	100	100%

(Sumber: Data Diolah, 2023)

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat diketahui bahwa domisili responden dari berbagai perguruan tinggi soloraya. Hasil menunjukkan presentase paling tinggi yaitu Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta yaitu sebesar 28%, sedangkan STMIK Sinar Nusantara Surakarta, dan Universitas Widya Dharma Klaten menunjukkan presentase paling rendah yaitu sebesar 4%.

#### 4. Responden Berdasarkan Aplikasi Dompot Digital atau *Mobile Banking*

**Tabel 4.4**

**Data Deskripsi Responden Berdasarkan Aplikasi Dompot Digital atau Mobile Banking**

Keterangan	Jumlah	Persen (%)
ShopeePay	13	13%
DANA	10	10%
LinkAja	12	12%
Gopay	9	9%
OVO	8	8%
BRIMO	20	20%
BSI Mobile	15	15%
BCA Mobile	13	13%
Total	100%	100%

(Sumber: Data Diolah, 2023)

Berdasarkan Tabel 4.4 diatas, diperoleh data yang menunjukkan bahwa responden berdasarkan aplikasi dompot digital atau *mobile banking* yang terinsatal. Hasil menunjukkan BRIMO yang paling banyak di gunakan yaitu sebesar 20%, sedangkan OVO menunjukkan presentase yang paling rendah yaitu sebesar 8%.

## 4.2 Hasil Analisis Data

### 4.2.1 Statistik Deskriptif

Penelitian ini menggunakan 4 variabel yaitu di antaranya pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan dan Minat. Dari keempat variabel tersebut akan di uji secara deskriptif, seperti dalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.5**

#### Hasil Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	<i>Std. Deviation</i>
Pengetahuan	100	12	25	20.37	2.866
Persepsi Kemudahan Penggunaan	100	18	30	24.62	3.620
Persepsi Kemanfaatan	100	12	30	24.46	4.009
Minat	100	6	15	12.42	2.166
Valid N (listwise)	100				

(Sumber: Data Diolah 2023)

Berdasarkan hasil statistik deskriptif penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel (X1) Pengetahuan mempunyai nilai terendah (minimum) sebesar 12 dan nilai tertinggi (maximum) sebesar 25. Nilai rata-rata (mean) sebesar 20,37 dengan *standar devitation* 2,866.
2. Variabel (X2) Persepsi kemudahan penggunaan mempunyai nilai terendah (minimum) sebesar 18 dan nilai tertinggi (maximum) sebesar 30. Nilai rata-rata (mean) sebesar 24,62 dengan *standar devitation* 3,620.
3. Variabel (X3) Persepsi kemanfaatan mempunyai nilai terendah (minimum) sebesar 12 dan nilai tertinggi (maximum) sebesar 30. Nilai rata-rata (mean) sebesar 24,46 dengan *standar devitation* 4,009.

4. Variabel (Y) Minat mempunyai nilai terendah (minimum) sebesar 6 dan nilai tertinggi (maximum) sebesar 15. Nilai rata-rata (mean) sebesar 12,42 dengan *standar devitation* 2,166.

#### 4.2.2 Hasil Uji Instrumen

##### 1. Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana alat ukur tersebut mampu mengukur apa yang akan diukur. Kriteria sebuah pertanyaan atau pernyataan yang dikatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Sedangkan jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  berarti dinyatakan tidak valid.

Pengujian validitas dilakukan pada tiga variabel utama dalam penelitian ini, yaitu variabel pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kemanfaatan. Hasil uji validitas setiap variabel dijelaskan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.6**  
**Hasil Uji Validitas**

<b>Indikator</b>	<b>Rhitung</b>	<b>Rtabel</b>	<b>Keterangan</b>
X1.1	0,806	0,1966	Valid
X1.2	0,780	0,1966	Valid
X1.3	0,812	0,1966	Valid
X1.4	0,286	0,1966	Valid
X1.5	0,797	0,1966	Valid
X2.1	0,692	0,1966	Valid
X2.2	0,812	0,1966	Valid
X2.3	0,787	0,1966	Valid
X2.4	0,846	0,1966	Valid

X2.5	0,822	0,1966	Valid
X2.6	0,784	0,1966	Valid
X3.1	0,763	0,1996	Valid
X3.2	0,866	0,1966	Valid
X3.3	0,821	0,1966	Valid
X3.4	0,762	0,1966	Valid
X3.5	0,839	0,1966	Valid
X3.6	0,799	0,1966	Valid
Y1	0,878	0,1966	Valid
Y2	0,875	0,1966	Valid
Y3	0,910	0,1966	Valid

(Sumber: Data Diolah, 2023)

Berdasarkan hasil pengujian validitas pada tabel diatas diketahui bahwa semua item pernyataan menghasilkan nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (0,1966) dengan nilai signifikan  $<0,05$  sehingga semua item pernyataan dalam variabel dinyatakan valid.

## 2. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi jawaban responden dalam menjawab pernyataan yang mengukur variabel pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kemanfaatan. Hasil perhitungan uji reliabilitas disajikan pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.7**  
**Hasil Uji Reabilitas**

No	Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan
1	Pengetahuan	0,753	Reliabel
2	Persepsi Kemudahan Penggunaan	0,880	Reliabel
3	Persepsi Kemanfaatan	0,894	Reliabel
4	Minat	0,862	Reliabel

(Sumber: Data Diolah, 2023)

Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach's Alpha*  $> 0,70$  (Ghozali, 2018). Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang disajikan pada tabel diatas maka dapat dinyatakan bahwa seluruh kuisioner yang digunakan dalam penelitian ini reliabel atau dapat dipercaya dan mampu menjadi alat pengumpul data.

#### 4.2.3 Uji Asumsi Klasik

##### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas *kolmogorov smirnov* merupakan bagian dari uji asumsi klasik. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah model regresi nilai residual terdistribusi normal atau tidak. Data terdistribusi normal, jika nilai sig (Signifikansi)  $> 0,05$ . Sehingga berikut merupakan hasil uji normalitas *kolmogorov smirnov*:

**Tabel 4.8**  
**Hasil Uji Normalitas Dengan Kolmogorov Smirnov**

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		
		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.12863686
Most Extreme Differences	Absolute	.079
	Positive	.078
	Negative	-.079
Test Statistic		.079
Asymp. Sig. (2-tailed)		.127 <sup>c</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

(Sumber: Data Diolah, 2023)

Berdasarkan hasil normalitas pada tabel diatas diatas nilai *Asymp.sig.(2-tailed)* sebesar 0,127 lebih besar jika dibandingkan dengan probabilitas 0,05 dengan demikian berarti bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi secara normal.

## 2. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya korelasi antar variabel independen dalam model regresi. Untuk mengetahui maka dilakukan uji untuk mengetahui nilai *Tolerance* dan VIF. Nilai untuk menunjukkan tidak adanya problem multikolinieritas apabila nilai *Tolerance* > 0.10 dan nilai VIF < 10. Data dari penelitian sebagai berikut:

**Tabel 4.9**  
**Hasil Uji Multikolinieritas**

Coefficients <sup>a</sup>								
	Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	-.494	1.140		-.434	.665		
	PENGETAHUAN	.362	.100	.479	3.615	.000	.161	6.194
	KEMUDAHAN	.015	.033	.026	.476	.635	.958	1.044
	MANFAAT	.211	.072	.391	2.933	.004	.159	6.283

a. Dependent Variable: MINAT

(Sumber: Data Diolah, 2023)

Berdasarkan hasil uji multikolinieritas pada tabel diatas diperoleh nilai *Tolerance* dari variabel pengetahuan sebesar 0.161, variabel persepsi kemudahan sebesar 0.958, dan variabel manfaat sebesar 0,159. disimpulkan dari ketiga data tersebut nilainya diatas 0.10 atau *Tolerance* > 0.10. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala muktikolonearitas atau tidak di temukan adanya korelasi antara variabel bebas (independen) dan analisis data ini dapat dilanjutkan.

### 3. Uji Heteroskedastisitas

Menurut Imam Ghozali (2013) uji heteroskedastisitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Untuk mendeteksi ada atau tidaknya gejala heteroskedastisitas dapat dilihat dari tingkat signifikansi denngan menggunakan *Uji Glejser*. Jika tingkat signifikansi berada di atas 5% berarti tidak terjadi



heteroskedastisitas tetapi jika berada di bawah 5% berarti terjadi heteroskedastisitas.

**Tabel 4.10**  
**Hasil Uji Heteroskedastisitas**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.106	1.138		-.093	.926
	PENGETAHUAN	.082	.100	.210	.824	.412
	KEMUDAHAN	-.003	.032	-.011	-.106	.916
	MANFAAT	-.061	.072	-.218	-.851	.397

(Sumber: Data Diolah, 2023)

Berdasarkan hasil pengujian dengan variabel dependen pada tabel diatas menunjukkan nilai sig variabel pengetahuan (0,412), persepsi kemudahan penggunaan (0,916), dan persepsi kemanfaatan (0,397) yang berarti bahwa semua nilai sig > 0,05 maka dapat disimpulkan dalam penelitian ini tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

#### 4.2.4 Uji Ketepatan Model

##### 1. Uji F

Uji F dilakukan untuk mengetahui apakah semua variabel bebas (pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan) mempunyai pengaruh simultan terhadap variabel terikat yaitu minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard*. Pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai yang diperoleh F hitung > F tabel maka terdapat pengaruh

variabel X secara simultan terhadap variabel Y. Berikut ini merupakan hasil olah data dari uji F:

**Tabel 4.11**  
**Hasil Uji Simultan (Uji F)**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	338.252	3	112.751	85.831	.000 <sup>b</sup>
	Residual	126.108	96	1.314		
	Total	464.360	99			
a. Dependent Variable: MINAT						
b. Predictors: (Constant), MANFAAT, KEMUDAHAN, PENGETAHUAN						

(Sumber: Data Diolah, 2023)

Hasil pengujian hipotesis dan regresi dari tabel 4.11 diketahui bahwa nilai signifikansi untuk pengaruh variabel X1, X2, dan X3 secara simultan terhadap variabel Y adalah sebesar  $0.000 < 0,05$  dan nilai  $F_{hitung}$  sebesar  $85.831 > F_{tabel} 2,70$ . Maka disimpulkan bahwa pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kemanfaatan secara simultan mempunyai pengaruh terhadap minat menggunakan *quick response code indonesian standard* (QRIS).

## 2. Uji Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)

Koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerapkan variasi variabel dependen. Uji koefisien determinasi dapat dilihat pada nilai *adjusted R square*. Nilai koefisien determinasi adalah  $0 < R^2 < 1$ . Nilai R<sup>2</sup> yang kecil berarti kemampuan variabel independen

dalam menjelaskan variabel dependen sangat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel independen mampu memberikan semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel dependen (Ghozali, 2018).

**Tabel 4.12**  
**Hasil Uji R<sup>2</sup>**

<b>Model Summary<sup>b</sup></b>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.853 <sup>a</sup>	.728	.720	1.146
a. Predictors: (Constant), MANFAAT, KEMUDAHAN, PENGETAHUAN				
b. Dependent Variable: MINAT				

(Sumber: Data Diolah, 2023)

Dari tabel 4.12 menunjukkan bahwa nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,720 atau 72.0%, yang artinya pengaruh pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi kemanfaatan terhadap minat menggunakan *quick response code indonesian standard* berpengaruh terhadap variabel (Y) sebesar 72,0%, sedangkan 28% dijelaskan oleh variabel-variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini.

#### **4.2.5 Uji Regresi Liner Berganda**

Analisis regresi digunakan untuk mengukur hubungan antara dua variabel atau lebih, serta menunjukkan arah hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen (Ghozali, 2018). Dalam penelitian ini yang akan dianalisis dari variabel independen yaitu pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kemanfaatan terhadap minat menggunakan *Quick Response Code*

*Indonesian Standard*. Berikut adalah hasil persamaan regresi linear berganda dalam penelitian ini:

**Tabel 4.13**  
**Hasil Uji Regresi Linier Berganda**

<b>Coefficients<sup>a</sup></b>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.494	1.140		-.434	.665
	PENGETAHUAN	.362	.100	.479	3.615	.000
	KEMUDAHAN	.015	.033	.026	.476	.635
	MANFAAT	.211	.072	.391	2.933	.004

a. Dependent Variable: MINAT

(Sumber: Data Diolah, 2023)

Berdasarkan hasil uji regresi linear berganda pada Tabel 4.13 maka diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = -0.494 + 0,362 X_1 + 0,015 X_2 + 0,211 X_3 + e$$

Berdasarkan hasil analisis data dan persamaan regresi tersebut, dapat disimpulkan mengenai beberapa hal berikut ini:

1. Konstanta (a) sebesar -0,494, yang berarti bahwa apabila semua variabel bebas (pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kemanfaatan) adalah nol (0) maka dengan demikian variabel minat menggunakan QRIS (Y) akan berada pada angka -0,494.
2. Koefisien regresi variabel pengetahuan (X1) sebesar 0,362. Hal ini menjelaskan bahwa setiap peningkatan pengetahuan (X1) sebesar satu satuan maka akan menyebabkan peningkatan variabel pengetahuan sebesar 0,362. Sementara

variabel lain dianggap konstan (nol) maka akan meningkatkan minat menggunakan QRIS sebesar 0,362.

3. Koefisien regresi variabel persepsi kemudahan penggunaan (X2) sebesar 0,015. Hal ini menjelaskan bahwa setiap peningkatan variabel persepsi kemudahan penggunaan (X2) sebesar satu satuan maka akan menyebabkan peningkatan persepsi kemanfaatan sebesar 0,015. Sementara variabel lain dianggap konstan (nol) maka akan meningkatkan minat menggunakan QRIS sebesar 0,015.
4. Koefisien regresi variabel persepsi kemanfaatan (X3) sebesar 0,211. Hal ini menjelaskan bahwa setiap peningkatan variabel persepsi kemanfaatan (X3) sebesar satu satuan maka akan menyebabkan peningkatan persepsi kemanfaatan sebesar 0,211 dengan asumsi. Sementara variabel lain dianggap konstan (nol) maka akan meningkatkan minat menggunakan QRIS sebesar 0,211.

#### 4.2.6 Uji Hipotesis (Uji t)

Uji bertujuan untuk mengetahui pengaruh secara individu (parsial) variabel independen dalam penelitian ini yaitu pengetahuan (X1), persepsi kemudahan penggunaan (X2) dan persepsi kemanfaatan (X3) terhadap variabel dependen minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (Y). Adapun dasar pengambilan keputusan untuk uji T ini dengan melihat nilai signifikansi dan nilai t-hitung sebagai berikut:

1. Dinyatakan berpengaruh signifikan jika nilai  $Sig < 0,05$  dan nilai t hitung  $> t$  tabel

2. Dinyatakan tidak berpengaruh signifikan jika nilai Sig > 0,05 dan jika nilai t hitung < t tabel

**Tabel 4.14**  
**Hasil Analisis Uji Hipotesis (Uji t)**

<b>Coefficients<sup>a</sup></b>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.494	1.140		-.434	.665
	PENGETAHUAN	.362	.100	.479	3.615	.000
	KEMUDAHAN	.015	.033	.026	.476	.635
	MANFAAT	.211	.072	.391	2.933	.004

a. Dependent Variable: MINAT

(Sumber: Data Diolah, 2023)

Berdasarkan tabel 4.14 menunjukkan hasil diatas, nilai signifikansi uji t untuk masing - masing variabel bebas dijelaskan, sebagai berikut:

a. Pengujian variabel pengetahuan

Berdasarkan uji-t diketahui bahwa nilai sig untuk pengaruh X1 terhadap Y adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} 3,615 > t_{tabel} 1,984$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  diterima yang artinya pengetahuan (X1) berpengaruh terhadap minat menggunakan *quick response code indonesian standard* pada mahasiswa soloraya (Y).

b. Pengujian variabel persepsi kemudahan penggunaan

Berdasarkan uji-t diketahui bahwa nilai sig untuk pengaruh X1 terhadap Y adalah sebesar  $0,635 > 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} 0,476 < t_{tabel} 1,984$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_2$  ditolak yang artinya persepsi kemudahan penggunaan

(X2) tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *quick response code indonesian standard* pada mahasiswa soloraya (Y).

c. Pengujian variabel persepsi kemanfaatan

Berdasarkan uji-t diketahui bahwa nilai sig untuk pengaruh X1 terhadap Y adalah sebesar  $0,004 < 0,05$  dan nilai  $t_{hitung} 2,933 > t_{tabel} 1,984$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_3$  diterima yang artinya persepsi kemanfaatan (X3) berpengaruh terhadap minat menggunakan *quick response code indonesian standard* pada mahasiswa soloraya (Y).

#### 4.3 Pembahasan Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengaruh Pengetahuan, Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Kemanfaatan terhadap minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (studi kasus mahasiswa soloraya) diperoleh hasil sebagai berikut:

##### 1. Pengaruh Pengetahuan terhadap minat menggunakan *quick response code indonesian standard*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel pengetahuan memiliki  $t_{hitung}$  sebesar  $3,615 > t_{tabel} 1,984$  dengan nilai signifikan  $0,000$  berarti lebih kecil dari  $0,05$  maka  $H_1$  diterima, yang artinya ada pengaruh signifikan dari variabel pengetahuan terhadap minat menggunakan *quick response code indonesian standard*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dapat berpengaruh terhadap minat menggunakan *quick response code indonesian standard*

Pengetahuan seorang terhadap suatu produk merupakan hal yang mendasar sebab bisa menyampaikan peran pada pengambilan keputusan. Jika seorang

memiliki banyak pengetahuan perihal suatu objek, umumnya orang tersebut akan lebih berhati-hati serta teliti dalam menentukan atau menggunakannya Menurut Sariet al, (2021) dalam (Nurhapsari & Sholihah., 2022).

Pengetahuan berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS dikarenakan mahasiswa mengetahui QRIS sebagai pembayaran *cashless*, mengetahui pembayaran QRIS teknologi digital, mengetahui mekanisme pembayaran QRIS, mengetahui prosedur serta mengaplikasikan QRIS, sehingga dengan pengetahuan tadi berbanding lurus dalam hasil pengujian yaitu berpengaruh positif dan signifikan

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh (Arifiyanto & Kholidah, 2021) dengan judul Analisis Pengaruh Pengetahuan Produk, Persepsi Manfaat dan Promosi terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik berbasis *server*. Berdasarkan hasil yang menunjukkan bahwa pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan uang elektronik.

## **2. Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap minat menggunakan *quick response code indonesian standard***

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel Persepsi Kemudahan penggunaan memiliki  $t_{hitung}$  sebesar  $0,476 < t_{tabel} 1,984$  dengan nilai signifikan 0,635 berarti lebih besar dari 0,05 maka  $H_2$  ditolak, yang artinya tidak ada pengaruh signifikan dari variabel persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat menggunakan *quick response code indonesian standard*. Sehingga dapat



disimpulkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan tidak dapat berpengaruh terhadap minat menggunakan *quick response code indonesian standard*.

Menurut Kademaunga & Phiri (2019) Persepsi kemudahan penggunaan yaitu tingkat dimana seorang percaya bahwa memakai sistem tertentu akan bebas dari usaha. Persepsi kemudahan penggunaan dapat berkontribusi menggunakan cara yg berperan dalam menaikkan kinerja seseorang. (Putri et al., 2022) Jika seseorang menganggap teknologi mudah digunakan, mereka tidak perlu mengambil tindakan apa pun. Ini adalah bagaimana kemudahan dicirikan dalam pandangan individu.

Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan *quick response code indonesian standard*. Dikarenakan beberapa mahasiswa merasa sistem pembayaran menggunakan QRIS belum cukup mudah untuk dijadikan sebagai alat transaksi pembayaran karena mahasiswa merasa belum merasakan kemudahan mengontrol transaksi serta fleksibel saat penggunaan QRIS.

Maka salah satu faktor yang memungkinkan hal tersebut adalah mahasiswa yang belum menggunakan QRIS karena masih beranggapan bahwa metode transaksi pembayaran tunai lebih mudah digunakan dibandingkan menggunakan layanan transaksi pembayaran dengan non tunai.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh (Ningsih et al., 2021) dengan berjudul Pengaruh persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan uang elektronik (QRIS) pada mahasiswa akuntansi. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan tidak terdapat pengaruh terhadap keputusan menggunakan QRIS pada mahasiswa Akuntansi di Universitas Trisakti..

### **3. Pengaruh Persepsi Kemanfaatan terhadap minat menggunakan *quick response code indonesian standard***

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel Persepsi kemanfaatan memiliki  $t_{hitung}$  sebesar  $2,933 > t_{tabel}$   $1,984$  dengan nilai signifikan  $0,004$  berarti lebih kecil dari  $0,05$  maka  $H_3$  diterima, yang artinya ada pengaruh signifikan dari variabel persepsi kemanfaatan terhadap minat menggunakan *quick response code indonesian standard*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi kemanfaatan dapat berpengaruh terhadap minat menggunakan *quick response code indonesian standard*.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori *Technology Acceptance Model (TAM)* digunakan untuk memprediksi penerimaan individual terhadap penggunaan teknologi baru yang berfokus pada kemudahan penggunaan dan analisis kegunaan dari sistem digunakan (Wandira, Fauzi, Azim, & Annas, 2022). Menurut Jogiyanto (2007), dalam Prasetya et al., (2020) persepsi manfaat adalah kepercayaan individu tentang penggunaan sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Seseorang akan menggunakan sistem atau produk tertentu jika sistem teknologi atau produk tersebut memberikan manfaat bagi penggunanya.

Pengaruh persepsi kemanfaatan berpengaruh terhadap minat menggunakan *quick response code indonesian standard*. Mahasiswa mengerti QRIS sangat mudah digunakan, sehingga mempercepat transaksi dan meningkatkan efisiensi pembayaran. Pengguna tertarik menggunakan QRIS karena dipandang sebagai solusi pembayaran yang cepat dan praktis dengan keamanan yang terjamin.

Pengguna QRIS tertarik untuk terus memanfaatkannya karena banyak keuntungan yang mereka rasakan.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Oktoviana Banda Saputri (2020) dengan judul Preferensi konsumen dalam menggunakan quick response code indonesia standard (qris) sebagai alat pembayaran digital. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *quick response code indoesian standard*.

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kemanfaatan terhadap minat menggunakan *quick response code indoesian standard* (studi kasus mahasiswa soloraya). Untuk mengetahui pengaruh terbesar dari tiga variabel independen tersebut, serta dari rumusan masalah yang di ajukan, maka analisis data yang telah dilakukan serta pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dari penelitian ini yaitu:

1. Variabel pengetahuan berdasarkan uji t di peroleh hasil bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $3,615 > t_{tabel} 1,984$  dengan nilai signifikan  $0,000$  berarti lebih kecil dari  $0,05$  maka  $H_1$  diterima, yang artinya berpengaruh signifikan dari variabel pengetahuan terhadap minat menggunakan *quick response code indonesian standard*.
2. Variabel Persepsi Kemudahan penggunaan berdasarkan uji t di peroleh hasil bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $0,476 < t_{tabel} 1,984$  dengan nilai signifikan  $0,635$  berarti lebih besar dari  $0,05$  maka  $H_2$  ditolak, yang artinya tidak berpengaruh signifikan dari variabel persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat menggunakan *quick response code indonesian standard*.
3. Variabel Persepsi kemanfaatan berdasarkan uji t di peroleh hasil bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $2,933 > t_{tabel} 1,984$  dengan nilai signifikan  $0,004$  berarti lebih kecil dari  $0,05$  maka  $H_3$  diterima, yang artinya berpengaruh signifikan dari variabel

persepsi kemanfaatan terhadap minat menggunakan *quick response code indonesian standard*.

## 5.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan sesuai prosedur yang telah ditentukan, namun masih terdapat beberapa keterbatasan, yaitu:

1. Keterbatasan penggunaan variabel, variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini hanya tiga variabel saja.
2. Penyusunan instrumen penelitian (kuesioner) yang masih perlu untuk dikembangkan lagi agar lebih mampu mewakili kondisi yang sebenarnya terjadi pada faktor yang mempengaruhi seseorang untuk minat menggunakan *quick response code indonesian standard*.
3. Keterbatasan dalam waktu dan kemampuan peneliti, sehingga hasil penelitian terbatas pada kemampuan deskripsi.

## 5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka selanjutnya dapat diusulkan saran yang diharapkan bermanfaat bagi penelitian selanjutnya berkaitan dengan faktor faktor yang memepengaruhi minat menggunakan *quick response code indonesian standard* sebagai berikut:

1. Bagi pihak penyedia QRIS sebaik nya digencarkan sosialisasi. Tujuannya agar masyarakat lebih paham tentang pembayaran ini. Selain itu, sosialisasi tentang mekanisme penggunaan dari sistem pembayaran ini juga sangat penting untuk disosialisasikan kepada masyarakat luas.

2. Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya mengembangkan konsep dan instrumen mengenai faktor-faktor yang berpengaruh terhadap minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard*. Peneliti selanjutnya dapat menambahkan variabel lain seperti variabel resiko dan kepercayaan. Karena pada penelitian ini hanya menggunakan tiga variabel saja, yaitu: pengetahuan, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kemanfaatan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, M. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Gen-Z Dalam Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) Sebagai Teknologi Pembayaran Digital. *Contemporary Studies in Economic, Finance, and Banking*. Volume 01, Number 1, Pages 167-176. Universitas Brawijaya. <http://dx.doi.org/10.21776/csefb.2022.01.1.14>
- Anastasia Anggi Palupi. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Kemudahan Penggunaan Sistem Qris Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan Qris Pada UMKM. *Seminar Nasional Riset Terapan, Vol 10,1*, 1–9. <https://prosiding-old.pnj.ac.id/index.php/snrtp/article/view/5607>
- Annur, C. M. (2022). Suvei Danareksa: Warga RI yang Lakukan Transaksi Digital Masih Rendah. *Databox*, 2022. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/26/suvei-danareksa-warga-ri-yang-lakukan-transaksi-digital-masih-rendah>
- Arifiyanto, M., & Kholidah, N. (2021). Analisis Pengaruh Pengetahuan Produk, Persepsi Manfaat dan Promosi terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik berbasis server. *JMBI UNSRAT (Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi)*, 7(3), 697–706. <https://doi.org/10.35794/jmbi.v7i3.31390>
- Azzahroo, R. A., & Estiningrum, S. D. (2021). Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran. *Jurnal Manajemen Motivasi*, 17(1), 10. <https://doi.org/10.29406/jmm.v17i1.2800>
- Bangkara, R. P., Putu, N., & Harta, S. (2016). Pengaruh Perceived Usefulness Dan Perceived Ease of Use Pada Minat Penggunaan Internet Banking Dengan Attitude Toward Using Sebagai Variabel Intervening. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, 16(3), 2408–2434. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/Akuntansi/article/view/21551/15419>
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. *Management Science*, 35(8), 982–1003. <https://doi.org/10.1287/mnsc.35.8.982>
- Dihni V. (2022). Riset: Mayoritas UMKM Gunakan Layanan Tunai untuk Transaksi Keuangan | Databoks. November 2021, 2022. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/07/25/riset-mayoritas-umkm-gunakan-layanan-tunai-untuk-transaksi-keuangan>
- Ermawelis, E. (2018). Teknologi Informasi untuk Perpustakaan, Pusat Dokumentasi dan Informasi. *AL MUNIR : Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran*

- Islam*, 1, 11–18. <https://doi.org/10.15548/amj-kpi.v0i1.5>
- Ferdinand, A. (2014). *Metode Penelitian Manajemen: Pedoman Penelitian untuk skripsi, Tesis dan Disertai Ilmu Manajemen*. Universitas Diponegoro.
- Ghozali I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IMB SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx> diakses pada tanggal 21 november 2022
- Hutagalung, R. A., Nainggolan, P., & Panjaitan, P. D. (2021). Analisis Perbandingan Keberhasilan UMKM Sebelum Dan Saat Menggunakan Quick Response Indonesia Standard (QRIS) Di Kota Pematangsiantar. *Jurnal Ekuilnomi*, 3(2), 94–103. <https://doi.org/10.36985/ekuilnomi.v3i2.260>
- Musa F. Silaen, Sepbeariska Manurung, & Christine D. Nainggolan. (2021). Effect Analysis Of Benefit Perception, Ease Perception, Security And Risk Perception Of Merchant Interest In Using Quick Response Indonesia Standard (Qris). *International Journal of Science, Technology & Management*, 2(5), 1574–1581. <https://doi.org/10.46729/ijstm.v2i5.313>
- 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.
- Nurdin, Winda Nur Azizah, & Rusli. (2020). Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Finansial Technology (Fintech) Pada Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu. *Jurnal Ilmu Perbankan Dan Keuangan Syariah*, 2(2), 199–222. <https://doi.org/10.24239/jipsya.v2i2.32.198-221>
- Nurhapsari, R., & Sholihah, E. (2022). Analysis of the factors of intention to use QRIS for MSMEs in Semarang City's traditional market. *Jurnal Ekonomi Modernisasi*, 18(2), 199–211. <https://doi.org/10.21067/jem.v18i2.7291>
- Prasetya, H., & Putra, S. E. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan , Manfaat Dan Risiko Pada Minat Penggunaan E-Money Di Surabaya. *17(02)*, 151–158.
- Putri, N. I., Munawar, Z., & Komalasari, R. (2022). Minat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Pasca Pandemi. *Prosiding SISFOTEK*, 155–160. <http://seminar.iaii.or.id/index.php/SISFOTEK/article/view/354%0Ahttps://seminar.iaii.or.id/index.php/SISFOTEK/article/download/354/299>
- Rusmini. (2014). Dasar dan Jenis Ilmu Pengetahuan. *Jurnal Biologi*, 5, 79–94.
- 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*. *17(2)*, 237–247.



- Setiyono, T. A. (2021). Indonesian's Acceptance of Non-Cash Transaction Using Qris. *Proceedings of the 3rd International Conference on Banking, Accounting, Management and Economics (ICOBAME 2020)*, 169(Icobame 2020), 141–144. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.210311.027>
- Sihaloho, J. E., Ramadani, A., & Rahmayanti, S. (2020). Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Universitas Sumatera Utara (1)(2)(3). *Jurnal Manajemen Bisnis*, 17(2), 287–297. <http://journal.undiknas.ac.id/index.php/magister-manajemen/>
- Srikaningsih, A., Riyanto, S., & Prakasa, A. (2022). Tingkat Pemahaman Masyarakat terhadap Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) di Kota Tarakan. *GEMILANG: Jurnal Manajemen Dan Akuntansi*, 2(3), 92–101.
- Sugiyono, P. D. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. ALFABETA, CV
- Tobing, E. H. H., & Adrian, A. (2020). Fintech Era and Government Regulation. *Jurnal Manajemen & Bisnis Jayakarta*, 1(2), 121–126. <https://doi.org/10.53825/jmbjayakarta.v1i2.25>
- Vika Azkiya Dihni. (2022). 59% Pengguna Fintech di Indonesia Berpendapatan Menengah Bawah. *Databoks*, 102. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/04/14/59-pengguna-fintech-di-indonesia-berpendapatan-menengah-bawah>
- Wandira, R, Ahmad F, Fauzan A, & Firdaus A. (2022). Customer Acceptance Analysis of Islamic Bank of Indonesia Mobile Banking Using Technology Acceptance Model ( TAM ).
- Widanengsih, E. (2021 ). Technology Acceptance Model to Measure Customers Interest to Use Mobile Banking . *Journal of Industrial Engineering And Management Research Vol.2 No.1*, 73-82.

# LAMPIRAN



## Lampiran 2 Kuisoner Penelitian

### KUISONER PENELITIAN

Hal : Permohonan Pengisian Kuisoner

Kepada Yth. Saudara/ i

Di Tempat

Dengan Hormat Dengan segala kerendahan hati, dalam rangka menyelesaikan studi di Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta,

Nama : Yazid Vian Alfahri

NIM : 195231300

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Prodi : Perbankan Syariah

Judul Skripsi :“PENGARUH PENGETAHUAN, PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN, DAN PERSEPSI KEMANFAATA TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD (Studi Kasus Mahasiswa Soloraya)”.

Memberitahukan bahwa saat ini saya sedang mengadakan penelitian dan demi tercapainya tujuan penelitian ini, maka peneliti memohon kesediaan Saudara/i untuk membantu mengisi daftar pertanyaan yang telah disediakan. Mohon sekiranya Saudara/i mengisi kuisoner ini dengan keadaan sebenarnya

Hormat saya,

Yazid Vian Alfahri

## **KUISONER**

### **PENGARUH PENGETAHUAN, PERSEPSI KEMUDAHAN PENGGUNAAN, DAN PERSEPSI KEMANFAATAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN *QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD***

(Studi Kasus Mahasiswa Soloraya)

Kuesioner penelitian ini ditujukan kepada Mahasiswa Soloraya dengan kriteria sebagai berikut:

1. Mahasiswa aktif perguruan tinggi wilayah Soloraya.
2. Mahasiswa yang menggunakan Dompet digital atau Mobile Banking

#### **A. Petunjuk Pengisian**

Berilah tanda silang (X) pada kolom yang paling menunjukkan kebenaran pernyataan dibawah ini berdasarkan penilaian:

1. Sangat tidak setuju (STS)
2. Tidak setuju (TS)
3. Netral (N)
4. Setuju (S)
5. Sangat setuju (SS)

#### **B. Identitas Responden**

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

Asal Perguruan Tinggi :

Layanan keuangan / Fintech yang digunakan :

### C. Pertanyaan tentang pengetahuan

NO	PERTANYAAN	STS	TS	N	S	SS
1.	Saya mengetahui bahwa Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) adalah metode pembayaran digital.					
2.	Saya memahami bahwa Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) adalah QR Code untuk semua aplikasi pembayaran.					
3.	Saya paham tentang mengaplikasikan QRIS sebagai transaksi pembayaran.					
4.	Saya merasa mampu menganalisa dan memilah informasi yang berkaitan dengan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS).					
5.	Saya merasa mampu memberikan penilaian setelah saya menggunakan QRIS.					

### D. Pertanyaan tentang persepsi kemudahan penggunaan

NO	PERTANYAAN	STS	TS	N	S	SS
1.	Saya merasa sistem pembayaran QRIS sangat mudah untuk dipelajari.					
2.	Saya merasa menggunakan QRIS sangat mudah mengontrol transaksi					
3.	Saya merasa menggunakan QRIS sangat jelas dan mudah dipahami.					
4.	Saya merasa sistem pembayaran QRIS sangat fleksibel saat digunakan.					
5.	Saya merasa mudah bagi saya menjadi terampil dalam menggunakan QRIS					
6.	Saya merasa sistem pembayaran QRIS mudah digunakan pada semua transaksi.					

### E. Pertanyaan tentang Persepsi Kemanfaatan

NO	PERTANYAAN	STS	S	N	S	SS
1.	Saya merasa menggunakan QRIS membuat saya menyelesaikan transaksi pembayaran lebih cepat.					

2.	Saya merasa menggunakan QRIS meningkatkan performa kinerja saya.					
3.	Saya merasa menggunakan QRIS meningkatkan produktifitas saya.					
4.	Saya merasa menggunakan QRIS meningkatkan keefektifan saya dalam pekerjaan.					
5.	Saya merasa menggunakan QRIS memudahkan pekerjaan saya.					
6.	Secara keseluruhan, saya merasa dalam penggunaan QRIS bermanfaat pada pekerjaan saya					

#### **F. Pertanyaan tentang Minat menggunakan QRIS**

<b>NO</b>	<b>PERTANYAAN</b>	<b>STS</b>	<b>TS</b>	<b>N</b>	<b>S</b>	<b>SS</b>
1.	Saya tertarik menggunakan QRIS karena syarat dan ketentuannya mudah.					
2.	Saya akan mencoba menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran.					
3.	Saya akan menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran di masa yang akan datang.					

### Lampiran 3 Tabulasi Data

#### a. Data variabel pengetahuan

X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5
4	5	4	3	4
4	4	5	5	4
4	4	4	4	4
5	5	5	3	5
4	4	4	5	4
5	5	5	3	5
4	4	3	4	4
4	3	4	4	4
4	4	4	4	4
5	4	4	4	4
5	5	5	4	5
5	5	5	5	5
3	4	5	4	5
4	4	5	4	5
5	5	5	3	5
2	2	2	4	2
5	5	4	4	4
4	4	3	4	3
5	4	5	5	3
5	4	3	5	4
5	4	4	4	4
3	4	3	3	4
3	3	2	4	3
3	5	2	5	4
4	4	4	5	4
3	3	3	4	3
5	5	5	3	5
3	4	4	5	4
5	5	5	4	5
4	4	4	4	4
4	4	4	5	4
3	3	3	4	3
3	4	3	4	4
4	5	5	4	5
3	3	3	3	3
3	4	4	4	2
5	4	3	4	5
5	4	5	4	4
4	5	2	4	4
4	5	4	3	4



2	2	2	4	2
5	4	4	4	4
4	4	5	5	5
3	5	5	4	5
2	2	3	5	2
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
5	5	3	5	4
4	5	3	5	3
5	4	3	5	4
4	4	5	5	4
1	4	3	4	4
5	5	4	5	5
4	4	4	5	4
5	5	3	5	4
4	4	4	5	4
4	5	4	5	3
4	4	4	4	4
5	5	5	3	2
4	4	3	5	3
4	4	4	4	4
5	5	4	4	4
5	5	4	4	4
4	4	4	4	4
5	5	5	4	5
4	5	5	5	5
3	4	3	4	3
3	4	3	4	3
5	5	5	4	5
4	4	4	5	4
3	3	3	3	3
5	5	5	4	5
5	4	4	5	4
3	4	2	3	5
4	4	4	4	4
2	2	2	4	3
4	4	4	4	4
4	4	3	3	3
5	5	5	4	5
5	4	3	4	4
4	5	4	3	4
4	5	4	5	5
4	4	4	4	4
4	4	5	5	5

4	4	4	4	4
3	3	3	4	3
4	4	4	5	4
5	4	4	4	4
4	3	3	3	3
5	5	5	4	5
4	5	4	3	4
5	5	5	4	5
4	4	5	5	4
5	4	5	4	5
4	4	4	5	5
4	4	4	4	5
4	3	4	5	5
4	4	4	5	4
4	4	4	4	4
4	4	3	5	3

b. Data Variabel Persepsi kemudahan penggunaan

X2.1	X2.3	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6
4	4	4	4	4	4
4	4	5	4	4	5
4	4	4	5	4	4
5	5	5	5	5	5
4	3	4	3	4	3
5	5	5	5	5	5
4	4	3	4	4	4
4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4
3	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
4	5	5	5	5	5
5	5	5	4	5	5
5	5	5	5	5	5
5	4	4	4	4	3
4	3	3	3	3	3
5	4	5	4	3	4
5	4	3	4	4	4
5	4	4	4	4	5
4	5	3	3	4	5
4	3	2	4	4	4
4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3

5	5	5	5	5	5
4	4	4	3	4	4
5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4
5	5	4	4	4	5
3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	4	4
5	4	5	5	5	5
3	3	3	3	3	3
4	4	4	3	2	4
4	5	3	4	5	5
5	5	5	4	4	5
5	3	2	3	4	4
4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	3	3	3	4	3
4	3	3	3	3	4
5	4	3	4	4	4
4	5	5	5	4	4
4	5	3	4	4	2
5	5	4	5	5	3
4	4	4	4	4	4
5	5	3	5	4	5
4	4	4	4	4	4
5	4	4	3	3	4
4	4	4	4	4	4
5	5	5	2	2	1
4	4	3	4	3	4
4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	5
3	3	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
4	4	5	5	5	5
3	3	3	3	3	3
4	3	3	4	3	4
5	5	5	5	5	4
4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3
5	5	5	5	5	5

3	5	4	3	4	3
3	3	2	4	5	5
4	4	4	3	4	4
3	3	4	3	4	3
4	4	3	3	3	3
5	5	5	5	5	5
5	3	3	5	4	3
4	4	4	4	4	4
4	5	4	5	5	4
4	4	4	4	4	4
5	4	5	5	5	5
5	4	4	4	4	4
4	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4
5	4	4	5	4	4
4	3	3	4	3	3
5	5	5	5	5	5
4	5	4	5	4	5
5	5	5	5	5	5
4	4	5	4	4	4
5	4	5	5	5	4
4	4	4	3	5	5
4	4	4	5	5	5
4	5	4	4	5	5
5	5	4	4	4	5
4	4	4	4	4	4
4	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3
4	3	3	4	4	3
5	3	3	4	5	4
4	3	3	4	4	4
5	5	4	4	4	4

c. Data Variabel Persepsi Kemanfaatan

X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	X3.6
4	4	4	5	4	4
4	4	5	4	4	5
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
4	3	4	4	4	3
5	5	5	5	5	5
4	4	3	4	4	4
4	4	4	3	4	4
4	4	4	4	4	4
3	4	4	4	4	4

5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
4	5	5	4	5	5
5	5	5	4	5	5
5	5	5	5	5	5
2	2	2	2	2	2
5	4	4	5	4	3
4	3	3	4	3	3
5	4	5	4	3	4
5	4	3	4	4	4
5	4	4	4	4	5
4	5	3	4	4	5
3	2	2	3	3	3
4	3	2	5	4	4
4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3
5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4
5	5	4	4	4	5
3	3	3	3	3	3
3	3	3	4	4	4
5	4	5	5	5	5
3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	2	4
4	5	3	4	5	5
5	5	5	4	4	5
5	3	2	5	4	4
4	4	4	5	4	4
2	2	2	2	2	2
4	4	4	4	4	4
5	5	5	4	5	5
5	5	5	5	5	5
4	2	3	2	2	2
5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5
5	3	3	5	4	3
4	3	3	5	3	4
5	4	3	4	4	4
4	5	5	4	4	4
4	5	3	4	4	2
5	5	4	5	5	3
4	4	4	4	4	4
5	5	3	5	4	5
4	4	4	4	4	4
5	4	4	5	3	4
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	2	1
4	4	3	4	3	4

4	4	4	4	4	4
4	4	4	5	4	4
4	4	4	5	4	5
3	3	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
4	4	5	5	5	5
3	3	3	4	3	3
4	3	3	4	3	4
5	5	5	5	5	4
4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3
5	5	5	5	5	5
3	5	4	4	4	3
3	3	2	4	5	5
4	4	4	4	4	4
4	2	2	2	3	3
3	3	4	4	4	3
4	4	3	4	3	3
5	5	5	5	5	5
5	3	3	4	4	3
4	4	4	5	4	4
4	5	4	5	5	4
4	4	4	4	4	4
5	4	5	4	5	5
5	4	4	4	4	4
4	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4
5	4	4	4	4	4
4	5	4	5	3	3
5	5	5	5	5	5
4	5	4	5	4	5
5	5	5	5	5	5
4	4	5	4	4	4
5	4	5	4	5	4
4	4	4	4	5	5
4	4	4	4	5	5
4	5	4	3	5	5
5	5	4	4	4	5
4	4	4	4	4	4
4	3	3	4	3	3

d. Data Variabel Minat

Y1	Y2	Y3
4	5	5
4	5	4
4	4	4
5	5	5
4	3	4

5	5	5
4	4	4
4	4	3
4	4	4
4	4	4
5	5	5
5	5	5
5	5	4
4	5	4
5	5	5
2	2	2
5	5	5
4	4	4
4	5	4
4	5	4
5	5	4
4	4	4
3	3	3
3	4	5
4	4	4
3	3	3
5	5	5
4	3	4
5	5	5
4	4	4
3	4	4
3	3	3
3	3	4
4	5	5
3	3	3
4	3	4
4	5	4
4	4	4
4	5	5
4	4	5
2	2	2
5	4	4
4	5	4
4	4	5
2	2	2
5	5	5
5	5	5
5	4	5
4	5	5

4	4	4
5	5	4
5	3	4
5	5	5
4	4	4
5	5	5
4	4	4
4	4	5
4	4	4
5	5	5
4	4	4
4	4	4
5	4	5
4	5	5
4	4	4
5	5	5
5	5	5
4	3	4
3	4	4
5	5	5
4	4	4
3	3	3
5	5	5
2	4	4
4	2	4
4	4	4
2	2	2
4	4	4
4	4	4
3	5	5
4	5	4
5	5	5
5	4	5
4	4	4
5	5	4
4	4	4
3	3	3
4	4	4
5	4	4
4	4	3
5	5	5
5	5	5
5	5	5
4	4	4



4	4	4
5	5	4
3	4	4
1	5	3
4	4	4
4	4	4
4	4	4

**Lampiran 4 Hasil Analisis Deskriptif****Hasil Statistik Deskriptif**

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PENGETAHUAN	100	12	25	20.37	2.866
KEMUDAHAN	100	18	30	24.62	3.620
KEMANFAATAN	100	12	30	24.46	4.009
MINAT	100	6	15	12.42	2.166
Valid N (listwise)	100				

## Lampiran 5 Uji Instrumen

### Hasil Validitas

#### 1. Variabel Pengetahuan (X1)

Correlations							
		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	TOTAL
X1.1	Pearson Correlation	1	.631**	.564**	.063	.507**	.806**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.533	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
X1.2	Pearson Correlation	.631**	1	.530**	-.024	.579**	.780**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.810	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
X1.3	Pearson Correlation	.564**	.530**	1	.061	.604**	.812**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.543	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100
X1.4	Pearson Correlation	.063	-.024	.061	1	.062	.286**
	Sig. (2-tailed)	.533	.810	.543		.538	.004
	N	100	100	100	100	100	100
X1.5	Pearson Correlation	.507**	.579**	.604**	.062	1	.797**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.538		.000
	N	100	100	100	100	100	100
TOTAL	Pearson Correlation	.806**	.780**	.812**	.286**	.797**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.004	.000	
	N	100	100	100	100	100	100

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

## 2. Variabel Persepsi Kemudahan penggunaan (X2)

Correlations								
		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	TOTAL
X2.1	Pearson Correlation	1	.542**	.477**	.522**	.429**	.388**	.692**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X2.2	Pearson Correlation	.542**	1	.682**	.565**	.540**	.521**	.812**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X2.3	Pearson Correlation	.477**	.682**	1	.564**	.504**	.471**	.787**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X2.4	Pearson Correlation	.522**	.565**	.564**	1	.742**	.623**	.846**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X2.5	Pearson Correlation	.429**	.540**	.504**	.742**	1	.686**	.822**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X2.6	Pearson Correlation	.388**	.521**	.471**	.623**	.686**	1	.784**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
TOTAL	Pearson Correlation	.692**	.812**	.787**	.846**	.822**	.784**	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).

## 3. Variabel Persepsi Kemanfaatan

Correlations								
		X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	X3.6	TOTAL
X3.1	Pearson Correlation	1	.609**	.566**	.605**	.509**	.478**	.763**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X3.2	Pearson Correlation	.609**	1	.729**	.615**	.643**	.591**	.866**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X3.3	Pearson Correlation	.566**	.729**	1	.521**	.593**	.536**	.821**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X3.4	Pearson Correlation	.605**	.615**	.521**	1	.549**	.470**	.762**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X3.5	Pearson Correlation	.509**	.643**	.593**	.549**	1	.756**	.839**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
X3.6	Pearson Correlation	.478**	.591**	.536**	.470**	.756**	1	.799**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100	100
TOTAL	Pearson Correlation	.763**	.866**	.821**	.762**	.839**	.799**	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).

## 4. Variabel Minat (Y)

Correlations					
		Y1	Y2	Y3	TOTAL
Y1	Pearson Correlation	1	.605**	.718**	.878**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100
Y2	Pearson Correlation	.605**	1	.724**	.875**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100
Y3	Pearson Correlation	.718**	.724**	1	.910**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100
TOTAL	Pearson Correlation	.878**	.875**	.910**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100

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

### Hasil Realibilitas

## X1. Pengetahuan

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.753	5

## X2. Persepsi Kemudahan Penggunaan

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.880	6

## X3. Persepsi Kemudahan

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.894	6

## Y. Minat

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.862	3

## Lampiran 6 Uji Asumsi Klasik

### Hasil Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.12863686
Most Extreme Differences	Absolute	.079
	Positive	.078
	Negative	-.079
Test Statistic		.079
Asymp. Sig. (2-tailed)		.127 <sup>c</sup>
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

### Hasil Uji Heteroskedastisitas

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.106	1.138		-.093	.926
	PENGETAHUAN	.082	.100	.210	.824	.412
	KEMUDAHAN	-.003	.032	-.011	-.106	.916
	MANFAAT	-.061	.072	-.218	-.851	.397



### Hasil Uji Multikolonieritas

Coefficients <sup>a</sup>								
	Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	-.494	1.140		-.434	.665		
	PENGETAHUAN	.362	.100	.479	3.615	.000	.161	6.194
	KEMUDAHAN	.015	.033	.026	.476	.635	.958	1.044
	MANFAAT	.211	.072	.391	2.933	.004	.159	6.283

a. Dependent Variable: MINAT

## Lampiran 7 Uji Ketepatan Modal

### Hasil Uji F

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	338.252	3	112.751	85.831	.000 <sup>b</sup>
	Residual	126.108	96	1.314		
	Total	464.360	99			
a. Dependent Variable: MINAT						
b. Predictors: (Constant), MANFAAT, KEMUDAHAN, PENGETAHUAN						

### Hasil Uji Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.853 <sup>a</sup>	.728	.720	1.146
a. Predictors: (Constant), MANFAAT, KEMUDAHAN, PENGETAHUAN				
b. Dependent Variable: MINAT				

## Lampiran 8 Uji Regresi Linear Berganda dan Uji T

### Hasil Regresi dan Uji T

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.494	1.140		-.434	.665
	PENGETAHUAN	.362	.100	.479	3.615	.000
	KEMUDAHAN	.015	.033	.026	.476	.635
	MANFAAT	.211	.072	.391	2.933	.004

a. Dependent Variable: MINAT

## Lampiran 9 Daftar Riwayat Hidup

### Daftar Riwayat Hidup

Nama	: Yazid Vian Alfahri
Tempat, Tanggal Lahir	: Karanganyar, 03 Juli 2001
Agama	: Islam
Alamat	: Sroyo Rt.03/Rw.09, Sroyo, Jaten, Karanganyar
No. Telephone	: 088806729947
E-mail	: yazidvr217@gmail.com
Kebangsaan	: Indonesia
Jenis Kelamin	: Laki - Laki
Status	: Belum Kawin
Nama Ayah Kandung	: Afandi
Nama Ibu Kandung	: Suwarni
Riwayat Pendidikan Formal	
Tahun	Jenjang Pendidikan
2007-2013	: SD Negeri 04 Kemiri
2013-2016	: MTSN Karangmojo
2016-2019	: SMA Muhammadiyah 1 Karanganyar
2019-sekarang	: Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta Program Studi Perbankan Syariah

## Lampiran 10 Hasil Cek Plagiasi

### PENGARUH PENGETAHUAN, PERSEPSI KEMUDAHAN PENGUNAAN DAN PERSEPSI KEMANFAATAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD

#### ORIGINALITY REPORT

<b>20%</b> SIMILARITY INDEX	<b>23%</b> INTERNET SOURCES	<b>8%</b> PUBLICATIONS	<b>9%</b> STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

#### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>eprints.iain-surakarta.ac.id</b> Internet Source	<b>7%</b>
<b>2</b>	<b>lib.unnes.ac.id</b> Internet Source	<b>4%</b>
<b>3</b>	<b>repository.uinsu.ac.id</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>4</b>	<b>idr.uin-antasari.ac.id</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>5</b>	<b>Submitted to Universitas Putera Batam</b> Student Paper	<b>2%</b>
<b>6</b>	<b>Submitted to Binus University International</b> Student Paper	<b>2%</b>

### Lampiran 11 Dokumentasi

