

**PENGARUH KEMUDAHAN, MANFAAT DAN RISIKO
TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS
PADA APLIKASI BSI MOBILE**

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:

**ELSA SHAFALATHIFAH
NIM. 19.52.31.042**

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

2023

PENGESAHAN PEMBIMBING

**PENGARUH KEMUDAHAN, MANFAAT DAN RISIKO
TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS
PADA APLIKASI BSI MOBILE**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi
Dalam Bidang Ilmu Perbankan Syariah

Oleh:

ELSA SHAFALATHIFAH
NIM. 19.52.31.042

Surakarta, 5 Mei 2023

Disetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing Skripsi



Rahmawati Khoiriyah, M.E.
NIP. 199211272020122022

SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elsa Shafa Lathifah
NIM : 195231042
Program Studi : Perbankan Syariah
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Menyatakan bahwa skripsi berjudul "PENGARUH KEMUDAHAN, MANFAAT DAN RISIKO TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS PADA APLIKASI BSI MOBILE".

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

Demikian surat ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 5 Mei 2023



Elsa Shafa Lathifah

SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elsa Shafa Lathifah
NIM : 195231042
Program Studi : Perbankan Syariah
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Menyatakan bahwa skripsi berjudul "PENGARUH KEMUDAHAN, MANFAAT DAN RISIKO TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS PADA APLIKASI BSI MOBILE".

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya benar-benar telah melakukan penelitian dan pengambilan data sesuai sampel skripsi tersebut. Apabila di kemudian hari bahwa skripsi ini menggunakan data yang 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.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 5 Mei 2023



Elsa Shafa Lathifah

Rahmawati Khoiriyah, M.E.
Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

NOTA DINAS

Hal : Skripsi
Sdr : Elsa Shafa Lathifah

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa setelah menelaah dan mengadakan perbaikan seperlunya, kami memutuskan bahwa skripsi saudara Elsa Shafa Lathifah NIM: 195231042 yang berjudul "PENGARUH KEMUDAHAN, MANFAAT DAN RISIKO TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS PADA APLIKASI BSI MOBILE"

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

Demikian, atas dikabulkannya permohonan ini disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 5 Mei 2023
Dosen Pembimbing Skripsi



Rahmawati Khoiriyah, M.E.
NIP. 199211272020122022

PENGESAHAN

**PENGARUH KEMUDAHAN, MANFAAT DAN RISIKO
TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS
PADA APLIKASI BSI MOBILE
(Studi Kasus pada Nasabah BSI di Kota Surakarta)**

Oleh:

ELSA SHAFALATHIFAH
NIM. 19.52.31.042

Telah dinyatakan lulus dalam ujian munaqosah
pada hari Rabu tanggal 17 Mei 2023 M / 26 Syawal 1444 H dan dinyatakan
telah memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Ekonomi

Dewan Penguji :

Penguji I (Merangkap Ketua Sidang)
Mufti Arief Arfiansyah, M.Ak.
NIP. 19890615 202012 1 006

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

Penguji III
Fuad Hasyim, S.E.I., M.E.K.
NIP. 19890316 201801 1 003



Mengetahui,

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



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

MOTTO

“Love and hope are the two greatest inventions.” – Cinta dan harapan adalah 2 inovasi terbaik.

“Keep on smiling! It’s important!” – Tetaplah tersenyum, ini penting!

(Angela – Hero Mobile Legends Bang Bang)

“To change the world, start by changing yourself” – Untuk mengubah dunia, mulailah dengan mengubah diri sendiri”

(Eudora – Hero Mobile Legends Bang Bang)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya yang sederhana ini untuk:

1. Pertama dan yang paling utama, ucapan syukur kepada sang pencipta, ALLAH SWT yang telah memberikan nikmat tiada henti dan kemudahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orangtuaku sebagai tanda bakti dan terimakasih atas doa, cinta dan pengorbanan yang tak pernah ada habisnya, kasih sayangmu tak akan pernah kulupakan dan sebagai finansial supporter terbesar.
3. Ucapan terimakasih kepada Ibu dan Bapak Dosen Pembimbing, Penguji dan Pengajar atas segala ilmu dan bimbingan semasa perkuliahan. Sebagai suatu kebanggaan menjadi salah satu mahasiswa beruntung yang mendapat ilmu. Semoga ALLAH SWT membalas semua kebaikan dari Bapak dan Ibu Dosen, Aamiin.
4. Teman-teman KKN kelompok 230 yang selama satu bulan penuh memberikan keceriaan sebelum dihadapkan dengan skripsi dan memberikan pengalaman yang berkesan. Tetap saling bersua dan selamat menikmati prosesnya, guys.
5. Keluarga, teman-teman dan semua pihak yang telah bertanya “kapan sidang?”, “kapan nyusul?” dan “kapan wisuda?”. Kalian semua merupakan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Kemudahan, Manfaat dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS pada Aplikasi BSI Mobile”. Skripsi ini disusun untuk menyelesaikan Studi Jenjang Strata 1 (S1) Jurusan Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta.

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

1. Prof. Dr. H. Mudofir, S.Ag., M.Pd, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
2. Dr. Mohamad 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 Ekonomi dan Keuangan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
4. Rais Sani Muharrami, S.E.I, M.E.I selaku Koordinator Program Studi Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
5. Taufiq Wijaya, S.H.I., M.Si. selaku Dosen Pembimbing Akademik Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.

6. Rahmawati Khoiriyah, M.E. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan banyak perhatian dan bimbingan selama penulis menyelesaikan skripsi.
7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
8. Kedua orang tua dan adik tercinta, Ayahanda Ivan Muhammadi, Ibunda Linda Wahyuningrum dan Adik Rizky Ananta, terimakasih atas doa, cinta dan pengorbanan yang tak pernah ada habisnya, kasih sayangmu tak akan pernah kulupakan.
9. Teman-teman angkatan 2019 yang telah memberikan keceriaan dan semangat kepada penulis menempuh studi di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta.

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 5 Mei 2023

Penulis

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemudahan, manfaat dan risiko terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile di Kota Surakarta. Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Sumber data penelitian ini data primer dengan kuesioner atau angket yang disebarluaskan kepada nasabah BSI yang pernah menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile di Kota Surakarta. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner dengan menggunakan *purposive sampling*. Penelitian ini mengambil sampel sebanyak 97 responden. Teknik analisis data menggunakan uji validitas dan reliabilitas, uji asumsi klasik, analisis regresi linier berganda, dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemudahan dan manfaat berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile. Namun, risiko tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile

Kata kunci: kemudahan, manfaat, risiko, keputusan penggunaan, QRIS dan BSI.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of ease of use, usefulness, and risks on the decision to use QRIS on the BSI Mobile application in Surakarta City. This type of research uses a quantitative method. The data source for this research is raw data using a questionnaire distributed to BSI customers who have used QRIS on the BSI Mobile application in Surakarta City. Data was collected through distributing questionnaires using a purposive sampling. This study took a sample of 97 respondents. This analysis used is validity test, reliability test, classic assumption test, multiple linear regression analysis test, and hypothesis test. The results obtained in this study indicate that the ease of use and usefulness has a effect on the decision to use QRIS on the BSI Mobile application. However, risk has no effect on the decision to use QRIS on the BSI Mobile application.

Keywords: ease of use, usefulness, risks, the decision to use, QRIS, and BSI.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI.....	iii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN MELAKUKAN PENELITIAN	iv
HALAMAN NOTA DINAS	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	11
1.3 Batasan Masalah.....	12
1.4 Rumusan Masalah	13
1.5 Tujuan Penelitian.....	13
1.6 Manfaat Penelitian.....	13
1.7 Jadwal Penelitian.....	14
1.8 Sistematika Penulisan.....	14
BAB II LANDASAN TEORI.....	15
2.1 Kajian Teori.....	15
2.1.1 Teori Technology Acceptance Model (TAM)	15
2.1.2 Kemudahan	17
2.1.3 Manfaat	20

2.1.4 Risiko	22
2.1.5 Keputusan Penggunaan	25
2.1.6 QRIS BSI	27
2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan	29
2.3 Kerangka Berpikir	39
2.4 Hipotesis	40
2.4.1 Pengembangan Hipotesis Kemudahan	40
2.4.2 Pengembangan Hipotesis Manfaat	41
2.4.3 Pengembangan Hipotesis Risiko	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	44
3.1 Jenis Penelitian	44
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	44
3.2.1 Tempat Penelitian.....	44
3.2.2 Waktu Penelitian	44
3.3 Populasi dan Sampel	45
3.3.1 Populasi	45
3.3.2 Sampel.....	45
3.4 Teknik Pengambilan Sampel.....	46
3.5 Variabel Penelitian	46
3.5.1 Variabel Independen	47
3.5.2 Variabel Dependen.....	47
3.6 Sumber Data	47
3.6.1 Data Primer	47
3.6.2 Data Sekunder	48
3.6.3 Definisi Operasional Variabel.....	48
3.7 Analisis Data	50
3.7.1 Uji Instrumen	51
3.7.2 Uji Asumsi Klasik	52
3.7.3 Uji Regresi	54
3.7.4 Uji Hipotesis	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56

4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	56
4.1.1 Gambaran Umum Kota Surakarta	56
4.1.2 Gambaran Umum BSI di Surakarta	58
4.2 Gambaran Umum Responden.....	59
4.2.1 Responden Berdasarkan Alamat Domisili	59
4.2.2 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	60
4.2.3 Responden Berdasarkan Umur.....	61
4.2.4 Responden Berdasarkan Pendidikan	62
4.2.5 Responden Berdasarkan Pekerjaan	63
4.2.6 Responden Berdasarkan Pendapatan	63
4.2.7 Responden Menggunakan QRIS Pada Aplikasi BSI Mobile.....	64
4.2.8 Responden Berdasarkan Jumlah Penggunaan QRIS Pada Aplikasi BSI Mobile	65
4.3 Analisis Data	66
4.3.1 Uji Instrumen	66
4.3.2 Uji Asumsi Klasik	69
4.3.3 Analisis Regresi Linier Berganda	77
4.3.4 Uji Hipotesis	80
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian.....	85
BAB V PENUTUP.....	91
5.1 Kesimpulan.....	91
5.2 Saran.....	91
5.3 Implikasi Penelitian.....	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN.....	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tren Pencarian Informasi Layanan Keuangan Digital	1
Gambar 1. 2 Tren Transaksi Meningkat	3
Gambar 2. 1 Model Kerangka Penelitian	39

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	29
Tabel 3. 1 Skala Likert	48
Tabel 3. 2 Definisi Operasional Penelitian	48
Tabel 4. 1 Jumlah Penduduk Kota Surakarta	57
Tabel 4. 2 Responden Berdasarkan Alamat Domisili	60
Tabel 4. 3 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	60
Tabel 4. 4 Responden Berdasarkan Umur.....	61
Tabel 4. 5 Responden Berdasarkan Pendidikan	62
Tabel 4. 6 Responden Berdasarkan Pekerjaan	63
Tabel 4. 7 Responden Berdasarkan Pendapatan	64
Tabel 4. 8 Jumlah Responden Menggunakan QRIS PAda Aplikasi BSI Mobile .	65
Tabel 4. 9 Jumlah Penggunaan QRIS Pada Aplikasi BSI Mobile Selama Satu Bulan	65
Tabel 4. 10 Hasil Uji Validitas.....	67
Tabel 4. 11 Hasil Uji Reliabilitas	68
Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas	70
Tabel 4. 13 Hasil Boxplot Variabel Kemudahan Penggunaan.....	71
Tabel 4. 14 Hasil Boxplot Variabel Manfaat	71
Tabel 4. 15 Hasil Boxplot Variabel Risiko	72
Tabel 4. 16 Hasil Boxplot Variabel Keputusan Penggunaan.....	72
Tabel 4. 17 Hasil Tabel Casewise Diagnostics	73
Tabel 4. 18 Hasil Uji Normalitas Setelah Outlier Data.....	74
Tabel 4. 19 Hasil Uji Multikolinieritas	75
Tabel 4. 20 Hasil Uji Heteroskedastisitas	77
Tabel 4. 21 Hasil Analisis Regresi Linier Berganda.....	78
Tabel 4. 22 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R ²).....	80
Tabel 4. 23 Hasil Uji F (Uji Simultan).....	81
Tabel 4. 24 Hasil Uji T (Uji Parsial)	83

DAFTAR LAMPIRAN

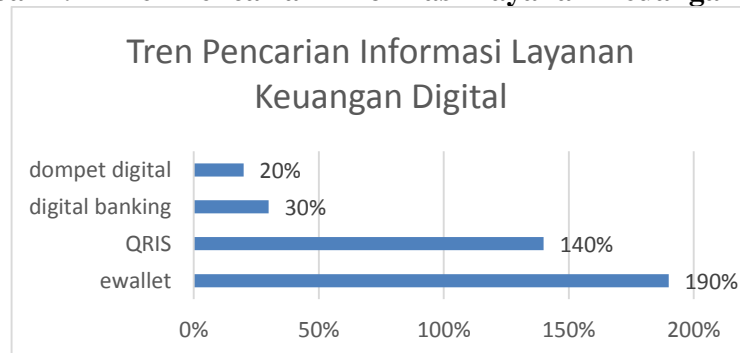
Lampiran 1: Kuesioner Penelitian.....	100
Lampiran 2: Jadwal Penelitian	105
Lampiran 3: Data Kuesioner Responden	106
Lampiran 4: R tabel.....	111
Lampiran 5: T tabel.....	111
Lampiran 6: F Tabel.....	112
Lampiran 7: Hasil Uji SPSS Karakteristik Responden	112
Lampiran 8: Hasil Uji Validitas	115
Lampiran 9: Hasil Uji Reliabilitas	116
Lampiran 10: Hasil Uji Normalitas.....	117
Lampiran 11: Hasil Uji Multikolinieritas.....	119
Lampiran 12: Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	120
Lampiran 13: Hasil Analisis Regresi Linier Berganda	120
Lampiran 14: Hasil Uji Koefisien Determinasi (R ²)	120
Lampiran 15: Hasil Uji F (Uji Simultan)	121
Lampiran 16: Hasil Uji T (Uji Parsial)	121
Lampiran 17: Surat Keterangan Turnitin	122
Lampiran 18: Daftar Riwayat Hidup	123

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di Indonesia, pengguna internet dapat mendorong perkembangan dunia bisnis semakin lebih maju. Menurut riset dari APJII, pengguna internet di Indonesia mencapai 215,63 juta pada 2022-2023. Penggunaan internet di Indonesia telah mencapai 78,19% dari total populasi manusia. Era digital dapat membantu masyarakat dalam mengakses informasi, edukasi maupun hiburan. Dengan adanya internet, masyarakat lebih mudah mendapatkan informasi mengenai inovasi pada sektor keuangan. Berikut merupakan pertumbuhan pencarian informasi mengenai layanan keuangan digital.

Gambar 1. 1 Tren Pencarian Informasi Layanan Keuangan Digital



Sumber: Google Indonesia (2022)

Berdasarkan diagram batang diatas, terlihat kecenderungan masyarakat Indonesia jarang membawa uang kertas dalam jumlah yang banyak. Masyarakat mencari informasi mengenai QRIS lebih sedikit yakni 140% dibandingkan dengan pencarian informasi mengenai e-wallet yakni mencapai 190%. Artinya, masyarakat Indonesia lebih ingin mengetahui e-wallet sebagai alat pembayaran dibandingkan dengan menggunakan QRIS. Berdasarkan hal tersebut, inovasi

teknologi mendukung kemajuan ekonomi di sektor keuangan untuk menyederhanakan dan mempercepat pembelian dan penjualan melalui sistem pembayaran.

Saat melakukan transaksi pembelian dan penjualan, internet berfungsi sebagai media. Sejalan dengan perkembangan revolusi industri dalam bisnis dan perdagangan, salah satu dengan munculnya inovasi terbaru pada sektor keuangan. Financial technology (Fintech) merupakan inovasi baru yang diciptakan oleh sektor keuangan untuk memudahkan masyarakat umum dalam melakukan transaksi keuangan. Perkembangan fintech di Indonesia cukup pesat, khususnya pada sektor pembayaran (Septi N. F., 2021). Terlihat dari metode pembayaran yang awalnya tunai, sekarang menjadi pembayaran secara non-tunai.

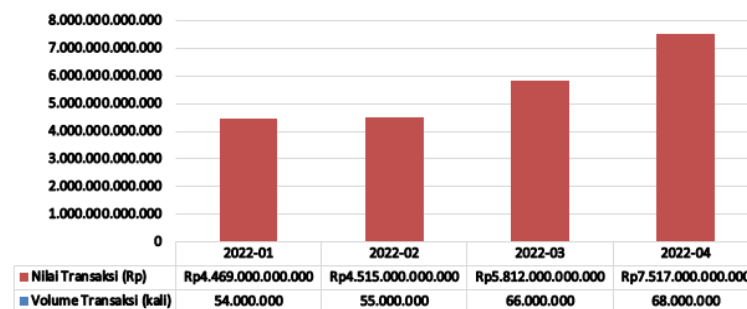
Menurut (Febriaty, 2019) Pembayaran non-tunai menjadi lebih efektif sebagai alat transaksi dan menjadi pendorong utama ekspansi ekonomi saat ini. Sistem pembayaran digital dapat memudahkan untuk memenuhi kebutuhan mendesak dan memajukan cara hidup yang lebih efektif dan efisien. Pembayaran digital merupakan metode melakukan pembayaran melalui perangkat digital. Pembayaran dengan pembayaran digital sangat aman dan transaksi berhasil diselesaikan sehingga bukti transaksi secara otomatis dikirim kepada konsumen.

Masyarakat Indonesia sudah dikenalkan dengan pembayaran tanpa uang tunai (*cashless society*) atau gerakan pembayaran non-tunai (Situmorang, 2021). Gerakan *cashless society* mendapat dukungan dari pemerintah Indonesia

yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia pada tahun 2014 yaitu dengan (Gerakan Nasional Non Tunai). Metode pembayaran digital (*cashless*) banyak digunakan oleh masyarakat karena penggunaan *smartphone* semakin meningkat, yaitu dengan penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS).

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) adalah metode pembayaran yang menggunakan Kode QR Bank Indonesia untuk memungkinkan pembayaran digital di Indonesia (Sriekaningsih A. , 2020). QRIS adalah kode QR yang disediakan untuk semua jenis transaksi pembayaran digital. Seluruh pembayaran non tunai mulai 1 Januari 2020 menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) yang diperkenalkan Bank Indonesia pada 17 Agustus 2019 . Sebagai metode pembayaran baru dengan menggunakan kode QR, peresmian QRIS bertujuan untuk mengimplementasikan Visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI).

Gambar 1. 2 Tren Transaksi Meningkat
Tren Transaksi QRIS Meningkat



Sumber: Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI)

Menurut data Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI), pada Januari 2022 volume transaksi QRIS secara nasional mencapai 54 juta kali dengan nilai total transaksi Rp4,469 triliun. Kemudian di bulan-bulan berikutnya tren

penggunaan QRIS terus mengalami peningkatan, hingga pada bulan April 2022 terdapat 68 juta kali transaksi QRIS dengan nilai total Rp7,517 triliun. Saat ini Bank Indonesia tengah berupaya memperluas aplikasi QRIS supaya dapat menjadi alat pembayaran sah di negara-negara tetangga (Thailand, Malaysia, Singapura dan Filipina).

Penerapan QRIS sebagai metode alat pembayaran telah mendorong perkembangan sistem pembayaran yang aman menggunakan standarisasi kode pembayaran QR. Menurut Bank Indonesia, penggunaan QRIS selama masa pandemi meningkat secara signifikan sebesar 316% pada Januari 2021 (Dwi, 2021). Keunggulan-keunggulan yang ditawarkan QRIS merupakan daya tarik bagi masyarakat dalam era digital saat ini.

Tujuan penerapan QRIS adalah untuk mendukung transaksi keuangan untuk semua kalangan dengan latar belakang yang luas dan generasi muda (Josef E. S., 2020). Tingginya penggunaan smartphone oleh masyarakat dapat mendukung dengan adanya pembayaran melalui QRIS. Menurut (Adam, 2019), menjelaskan bahwa perilaku konsumtif anak muda sudah menjadi gaya hidup yang wajar bagi masyarakat kota. Selain itu, perkembangan teknologi saat ini dan era digitalisasi yang sedang berkembang semakin memudahkan masyarakat untuk membeli barang secara praktis. Saat ini, QRIS terintegrasi ke dalam aplikasi mobile banking dan mobile payment dan digunakan oleh 69 penyedia jasa keuangan, baik bank maupun non-bank (Bank, 2020).

Menurut Gubernur Bank Indonesia, QRIS memiliki semangat universal yang bisa disebut mudah dan menguntungkan. Artinya kemunculan QRIS

bertujuan untuk menggunakan kode transaksi yang tersedia melalui berbagai layanan pembayaran (Mulia, 2019). Bank Indonesia memperkenalkan standarisasi yang bertujuan untuk mencegah monopoli perdagangan dan memastikan keamanan sistem pembayaran yang dipantau oleh Bank Indonesia seiring dengan penggunaan Code QR yang semakin luas (Putri N. A., 2020).

Menurut (Lestari P. &., 2018) Sebagai jenis baru transaksi modern, produk uang elektronik diyakini memberikan keuntungan bagi bank maupun lembaga non perbankan untuk menggunakan aplikasi uang elektronik. Praktik transaksi pembayaran berbasis nontunai adalah salah satunya contoh bagaimana teknologi informasi dan ekonomi digital. Dalam sistem pembayaran non tunai, operasional bisnis dilakukan dengan meminimalkan risiko dan memaksimalkan efisiensi pembayaran.

Dengan diperkenalkannya metode pembayaran non-tunai, QRIS mengadopsi uang elektronik sebagai alat pembayaran, termasuk menggunakan kartu kredit baik offline maupun online, e-wallet dan mobile banking. Salah satu inovasi yang harus dilakukan pada metode dan sistem pembayaran. Sedangkan *e-wallet* merupakan salah satu produk pembayaran digital berbasis server di bidang teknologi finansial (Ginantra, 2020). Dompot digital yang juga disebut e-wallet sering digunakan untuk transaksi, seperti aplikasi OVO, DANA, GOPAY dan *Link-Aja*.

Digitalisasi bukan hanya menjadi tren bagi industri perbankan saat ini, tetapi juga merupakan tantangan utama bagi perbankan (Marlina, 2018). Bank dan non-bank yang mengawasi sistem pembayaran di Indonesia telah memperluas

sistem pembayaran non-tunai dengan mendapatkan respon yang positif dari masyarakat (Saputri O. B., 2020). Bank Indonesia menyarankan non tunai yang “Cepat, Mudah, Murah, Aman, Handal” dibandingkan dengan menggunakan sistem pembayaran yang menggunakan uang kertas atau kredit karena tidak ada sentuhan fisik antara penjual dan pembeli (Prasetyowati, 2022).

Dalam situasi ini, bank berfungsi sebagai penghubung antara kreditur dan debitur. Perbankan adalah perusahaan yang kuat dalam bisnis terkait kepercayaan (Ismanto, 2019). Tersedia sms banking, mobile banking dan bentuk peningkatan kecepatan layanan keuangan lainnya yang berbasis teknologi informasi. Untuk memberikan manfaat bagi nasabah, dikembangkan mobile banking. Alasan bank melakukan berinvestasi dalam sistem informasi seperti perbankan karena mengurangi biaya, meningkatkan kualitas produk dan layanan serta lebih efisien (Aeni, 2017).

Mobile banking adalah salah satu jenis aplikasi perbankan yang memfasilitasi transaksi tanpa memerlukan akses ke bank, kecuali tarik tunai. Salah satu inovasi yang harus diterapkan oleh perbankan adalah dalam metode transaksi dan sistem pembayaran. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi digital, sistem uang elektronik menjadi inovasi terbaru di sektor perbankan. Salah satu bank di Indonesia yang mengintegrasikan QRIS ke dalam aplikasi BSI Mobile adalah Bank Syariah Indonesia. Memahami kebutuhan nasabah merupakan kesadaran Bank Syariah Indonesia untuk melakukan peningkatan terhadap pelayanan berbasis syariah melalui aplikasi BSI Mobile.

Nasabah BSI dapat melakukan transaksi menggunakan QRIS yang diakses melalui aplikasi BSI Mobile. Transaksi BSI merupakan transaksi QRIS Penyelenggara Jasa Pembayaran (PJP) antara Thailand dan Indonesia. Berdasarkan pemaparan dari Direktur BSI Anton Sukarna menjelaskan bahwa sejak Januari hingga Juni 2022, transaksi QRIS BSI mengalami peningkatan sebesar 2,7 juta transaksi dengan nilai transaksi mencapai Rp 524 miliar. Pada tahun 2021 sebanyak 32.000 *merchant* yang bergabung menggunakan QRIS BSI. Dari jumlah tersebut, sebanyak 70% merupakan *merchant* bisnis dan 30% merupakan *merchant* donasi. Keunggulan lain yang ditawarkan Bank Syariah Indonesia QRIS: 1) Kemudahan dan kenyamanan bagi nasabah dalam bertransaksi menggunakan BSI QR, 2) Transaksi sistematis menjadi lancar dan 3) Ringkas, tidak perlu ada uang kembalian (BSI, 2021).

Namun dibalik peningkatan dan keunggulan terhadap QRIS BSI, persentase pengguna QRIS BSI tidak menempati pada posisi lima besar dalam tingkat presentase penggunaan QRIS. Lima besar pengguna QRIS berdasarkan persentase adalah GoPay (87%), OVO (80%), DANA (75%), ShopeePay (53%), dan LinkAja (47%) (www.katadata.co.id). Penggunaan pembayaran digital sebagai alat transaksi sehari-hari tidak serta merta dapat terlaksana. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keputusan penggunaan QRIS menggunakan pendekatan teori TAM, diantaranya kemudahan, manfaat dan risiko. Dimana keputusan seseorang memilih tempat, lembaga maupun penyelenggara pembayaran melalui QRIS merupakan hak masing-masing individu (Fauziah. S. A., 2021).

Menurut Sumarwan dalam (Wiwaha, 2017) ketika seseorang membeli, menggunakan barang atau jasa tertentu untuk memenuhi kebutuhan dan tujuannya, itulah yang dimaksud dengan “Keputusan Penggunaan” Dalam menentukan sistem pembayaran pada saat melakukan transaksi, masyarakat memilih dengan pembayaran yang mudah digunakan. Penggunaan QRIS dapat membantu pemilik bisnis dan masyarakat umum dalam kemudahan dan memastikan keamanan transaksi non tunai.

Menurut Mathieson dalam (Ersaningtyas A. &., 2019) kemudahan dapat diartikan sebagai keyakinan bahwa seseorang yang menggunakan sistem tertentu akan terbebas dari kesulitan. Kemudahan memiliki dampak terhadap interaksi seseorang dengan sistem yang mudah dimengerti dan mudah dalam mengoperasikan sistem tersebut. QRIS BSI memberikan kemudahan untuk pembayaran sehari-hari, zakat, infaq dan shadaqah.

Hasil penelitian (Fernos, 2021) memperoleh hasil bahwa kemudahan memiliki dampak positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan mobile banking. Hal ini dikarenakan mobile banking mudah dipelajari cara penggunaannya dan mudah digunakan, sehingga nasabah telah mengetahuinya. Selain itu, hasil penelitian (Fitriani Latief, 2020) memperoleh hasil bahwa kemudahan memiliki dampak terhadap keputusan penggunaan uang digital. Hal ini dikarenakan memudahkan masyarakat dalam transaksi menggunakan *mobile phone* dan tidak perlu membawa uang tunai. Namun, penelitian yang dilakukan oleh (Lestari A. , 2022) memperoleh hasil bahwa kemudahan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS. Hal ini dikarenakan bahwa semakin tinggi

kemudahan yang dirasakan, maka minat penggunaan semakin rendah. Hasil serupa dengan penelitian oleh (Sarofah I. F., 2019) memperoleh hasil bahwa persepsi kemudahan tidak berdampak terhadap minat. Dikarenakan mahasiswa harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu ketika menggunakan mobile banking.

Selain itu, manfaat dapat diartikan sebagai individu dapat memanfaatkan teknologi informasi dan nasabah diharapkan menggunakan mobile banking sebagai metode yang fleksibel dalam melakukan transaksi keuangan (Dirwan D. &, 2020). Manfaat merupakan kepercayaan seseorang terhadap suatu teknologi dapat meningkatkan kinerja dan performanya (Davis, 1989). Adanya QRIS BSI memberikan transaksi yang ringkas, otomatis dan efisien sehingga dapat mempercepat pekerjaan seseorang dalam interval waktu yang singkat dan dapat melakukan transaksi dimanapun.

Hasil penelitian (Fitriani Latief, 2020) memperoleh hasil bahwa manfaat memiliki dampak terhadap keputusan penggunaan uang digital. Hal ini dikarenakan uang digital memberikan manfaat transaksi yang dapat cepat terselesaikan dan dapat melakukan beberapa pekerjaan sekaligus dalam waktu tertentu. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan (Mubarak M. R., 2022) menyatakan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh signifikan terhadap keputusan nasabah menggunakan *mobile banking*. Hal ini dikarenakan semakin banyak kemanfaatan yang diterima oleh nasabah sehingga tingkat keputusan mereka dalam menggunakan mobile banking juga semakin meningkat. Namun, penelitian yang dilakukan oleh (Lestari A. , 2022) manfaat tidak berdampak

terhadap minat penggunaan QRIS. Hal ini dikarenakan semakin tinggi manfaat yang dirasakan, maka semakin rendah minat yang terbentuk. Hasil ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh (Aldhmour, 2016) *perceived usefulness* tidak berdampak terhadap niat belanja online. Hal ini dikarenakan pengguna memiliki pendidikan yang tinggi serta pengetahuan komputer yang baik menyebabkan pengguna mencari informasi mengenai produk melalui situs web agar terjadi keputusan pembelian.

Risiko kaitannya dengan suatu ketidakpastian yang dialami oleh individu akibat kesalahan dalam memprediksi dari keputusan objek tertentu yang dilakukan (Schiffman L. G., 2012). Semakin kecil risiko yang dirasakan individu terhadap suatu produk, semakin besar tingkat kepercayaan dan niat untuk menggunakannya, begitu pula sebaliknya (Alis Santika, 2022). Pada tanggal 8 April 2023 adanya fenomena kejadian dalam penyalahgunaan QR Code yang terjadi pada di sekitar Masjid Istiqlal Jakarta. Oknum dengan modus menempelkan QRIS pada kotak amal agar uang jamaah yang seharusnya disumbangkan untuk masjid, tetapi masuk ke rekening pribadi oknum (www.kompas.com). Hal tersebut menyebabkan nasabah merasa khawatir ketika menggunakan BSI QRIS. Selain itu, nasabah merasa khawatir ketika menggunakan QRIS BSI terjadi gagal transaksi yang diakibatkan oleh jaringan internet yang kurang stabil atau system mengalami *error*.

Hasil penelitian (Supriyanto, 2022) memperoleh hasil bahwa risiko berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS pada saat pandemi. Hal ini dikarenakan masyarakat lebih mementingkan manfaat daripada risiko yang

akan terjadi. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan (Ningsih H. A., 2021) memperoleh hasil bahwa persepsi risiko memiliki dampak terhadap keputusan penggunaan uang elektronik QRIS. Hal ini dikarenakan mahasiswa memiliki rasa aman ketika melakukan transaksi menggunakan QRIS. Namun, dilakukan oleh (Ruslinda Agustina, 2018) menunjukkan hasil bahwa risiko tidak memiliki pengaruh terhadap penggunaan *internet banking*. Hal ini dikarenakan nasabah beranggapan *internet banking* tidak memiliki risiko yang berarti dan nasabah menganggap bahwa *internet banking* dapat memberikan informasi kepada nasabah. Selanjutnya yang dilakukan (Wardhana, 2016) menunjukkan hasil bahwa persepsi risiko tidak memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan *e-commerce*. Hal ini dikarenakan meningkatnya tingkat keamanan dan *security* yang tinggi yang disediakan oleh penyedia layanan *e-commerce*.

Secara umum, penelitian sebelumnya meneliti terhadap keputusan penggunaan mobile banking atau layanan QRIS. Perbedaan penelitian ini, yaitu terletak pada menggabungkan dua hal tersebut menjadi keputusan nasabah menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile. Berdasarkan konteks permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk membahas **“Pengaruh Kemudahan, Manfaat dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS pada Aplikasi BSI Mobile”** (Studi kasus pada nasabah BSI di Kota Surakarta)

1.2 Identifikasi Masalah

Mengenai identifikasi masalah berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Perkembangan pada sektor keuangan dalam pembayaran yang awalnya tunai, kini telah menjadi pembayaran non-tunai.

2. Masyarakat Indonesia lebih ingin mengetahui mengenai *e-wallet*, sehingga QRIS menempati urutan kedua pencarian informasi mengenai layanan keuangan digital pada tahun 2022.
3. QRIS BSI tidak menempati pada posisi lima besar dalam tingkat persentase penggunaan QRIS.
4. Penyalahgunaan QR Code menyebabkan nasabah merasa khawatir ketika menggunakan BSI QRIS. Selain itu, nasabah merasa khawatir ketika menggunakan QRIS BSI terjadi gagal transaksi yang diakibatkan oleh jaringan internet yang kurang stabil atau system mengalami error.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mencegah penelitian berjalan terlalu jauh, peneliti membatasi masalahnya. Batasan ini dirancang untuk memastikan bahwa pencarian ditargetkan dan memaksimalkan hasil pencarian. Berikut pembatasan masalah pada penelitian ini:

1. Responden dalam penelitian ini merupakan nasabah BSI yang menggunakan metode pembayaran dengan menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile.
2. Penetapan lokasi penelitian merupakan tahap penting, karena dengan menetapkan lokasi penelitian akan mempermudah peneliti melakukan penelitian. Penelitian dilakukan di Kota Surakarta karena wilayah tersebut dapat dijangkau oleh peneliti dan mengetahui perkembangan terhadap penggunaan QRIS.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut di atas, berikut adalah rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apakah kemudahan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile?
2. Apakah manfaat berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile?
3. Apakah risiko berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile?

1.5 Tujuan Penelitian

Dengan memperhatikan masalah di atas, maka tujuan penelitian dalam permasalahan ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile.
2. Untuk mengetahui pengaruh manfaat terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile.
3. Untuk mengetahui pengaruh risiko terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, di antaranya:

1. Hasil kajian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk implementasi dan sosialisasi Bank Syariah Indonesia dan QRIS (Quick Response Code Indonesia Standard).

2. Memperluas khazanah literatur di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, serta Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
3. Bagi peneliti, untuk mempelajari bagaimana menerapkan ilmu dalam perkuliahan dan untuk mendapatkan pengetahuan tentang topik pembahasan dalam penelitian ini.

1.7 Jadwal Penelitian

Jadwal terlampir.

1.8 Sistematika Penulisan

Penulisan yang disusun secara sistematis dalam kajian ini terdiri dari lima bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, jadwal penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI, berisikan landasan teori, hasil penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN, berisikan jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, teknik pengambilan sampel, variabel penelitian, sumber data, definisi operasional variabel dan analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisikan gambaran objek penelitian, gambaran umum responden, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V PENUTUP, berisikan kesimpulan, saran dan implikasi penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) telah menjadi kerangka teoritis untuk meneliti bagaimana teknologi baru dapat diterima oleh pengguna. Theory of Reasoned Action (TRA) dikembangkan oleh Vallerand dan Theory of Planned Behavior dikembangkan oleh Ajzen adalah dua teori utama yang menjelaskan bagaimana orang berperilaku saat menggunakan teknologi baru. Teori tersebut digunakan untuk memahami dan menjelaskan mengenai penerimaan suatu teknologi oleh pengguna dan kemudian dikembangkan menjadi teori Technology Acceptance Model (TAM). Model TAM telah menjadi landasan teoritis yang populer untuk pengguna yang menggunakan teknologi baru.

Technology Acceptance Model (TAM) digunakan untuk menentukan bagaimana teknologi tertentu diterima dan digunakan oleh penggunanya. Pemilihan model didasari oleh Davis yang membuat pernyataan bahwa TAM merupakan model terbaik untuk pengukuran sistem informasi. TAM lima bidang fokus utama, yaitu kegunaan yang diterima, kemudahan penggunaan yang dirasakan, sikap terhadap perilaku atau penggunaan teknologi, niat perilaku atau niat untuk menggunakan technology serta perilaku atau penggunaan technology.

Pengguna akan mengadopsinya ketika merasa suatu teknologi itu berguna dan mudah digunakan. Dua variabel eksogen yang disebutkan Davis adalah kemudahan dan manfaat yang diperoleh pengguna atau sistem informasi baru tertentu. Kemudahan penggunaan dan manfaat memiliki pengaruh terhadap perilaku sehingga penerimaan teknologi dapat diprediksi dengan keputusan penggunaan oleh pengguna. Sesuai penuturan Ajzen dan Fishbein (1986) dalam (Kurniawati S. , 2017) Model penerimaan Teknologi (TAM) menunjukkan bahwa ada hubungan kausal antara keyakinan (manfaat dan kemudahan penggunaan sistem informasi) dan sikap pengguna terhadap sistem informasi.

Selain menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) sebagai penunjang penelitian ini, penelitian ini akan menambah satu komponen pengukuran keputusan penggunaan yaitu risiko yang berkaitan dengan Theory of Planned Behavior (TPB) dikembangkan oleh Ajzen yang digunakan untuk memprediksi perilaku pengguna secara lebih spesifik. Teori ini menjelaskan bahwa terdapat risiko dan kepercayaan yang dapat mempengaruhi perilaku atau keputusan pengguna dalam penggunaan teknologi. Faktor keputusan penggunaan yang diambil sebagai variabel pada penelitian ini merupakan risiko yang menjadi faktor keputusan penggunaan teknologi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan melalui teori TAM dengan komponen (Kemudahan dan Manfaat) serta TPB dengan komponen (Risiko) mengenai sistem inovasi pembayaran berbasis teknologi digital

melalui pemanfaatan menggunakan QR Code, yaitu *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) pada aplikasi BSI Mobile. Tingkat keputusan penggunaan dan penerimaan melalui pembayaran QRIS pada BSI Mobile dapat diukur melalui pendekatan dengan teori tersebut. Dengan pendekatan variabel kemudahan penggunaan, manfaat dan risiko dapat diketahui alasan atau jawaban pengguna terhadap penerapan dengan metode QRIS pada aplikasi BSI Mobile.

2.1.2 Kemudahan

2.1.2.1 Pengertian Kemudahan

Menurut Davis (1989) dalam (Romadon, 2020) Kemudahan adalah ketika seseorang menganggap segala sesuatunya mudah dan tidak perlu berusaha keras untuk menggunakan teknologi informasi. Hal ini mengacu pada rincian tujuan penggunaan teknologi informasi dan kemudahan sistem yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut sesuai dengan harapan pengguna. Kemudahan dapat didefinisikan sebagai tingkat keyakinan bahwa teknologi informasi dapat menghemat tenaga dan mempermudah pekerjaan.

Kemudahan adalah sistem yang mudah dipahami dan dioperasikan yang mempengaruhi interaksi individu dan pengambilan keputusan. Dengan demikian, seseorang akan bersedia menerima teknologi yang mudah digunakan, memahami dan menggunakannya. QRIS BSI memberikan kemudahan untuk pembayaran zakat, infaq dan shadaqah. Selain itu QRIS BSI memberikan kemudahan saat mengirim

dana atau melakukan transfer menggunakan QR Code, sehingga nasabah tidak perlu untuk mengunjungi bank ketika akan bertransaksi.

2.1.2.2 Indikator Kemudahan

Menurut Venkatesh dan Davis (2000) dalam (Sari, 2021) dan (Dirwan D. &, 2020) indikator berikut digunakan untuk Kemudahan sebagai berikut:

1. Jelas dan dapat dimengerti

Pengetahuan akan cara pemakaian layanan uang elektronik sangat diperlukan untuk mendukung penerapan QRIS pada aplikasi BSI Mobile di kalangan masyarakat. Masyarakat perlu mendapatkan pemahaman mengenai layanan QRIS yang dapat diakses melalui *smartphone*. Namun hanya merchant yang telah bekerja sama dengan PJSP (Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran) yang dapat menggunakan QRIS di aplikasi BSI Mobile.

2. Mudah digunakan

QRIS merupakan alternatif alat pembayaran secara non tunai. Apabila seseorang ingin menggunakan layanan QRIS pada aplikasi BSI Mobile, maka pastikan terdapat saldo yang cukup. Cara penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile hanya dengan *scan* QR Code yang terdapat pada *merchant* melalui aplikasi BSI Mobile.

3. Mudah dipelajari

Adanya transaksi non tunai melalui QRIS pada aplikasi BSI Mobile tentu menjadi hal baru bagi masyarakat. Yang harus dipelajari

masyarakat dalam penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile adalah terlebih dahulu menjadi nasabah BSI, karena fitur QRIS hanya terdapat pada aplikasi BSI Mobile. Dengan pemahaman dan pengetahuan, masyarakat menjadi mengetahui cara penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile ketika melakukan transaksi pembayaran secara non tunai.

4. Sangat fleksibel dan praktis

Penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile yang bertujuan untuk memudahkan seseorang dalam melakukan aktivitas transaksi sehari-hari secara non tunai. Dalam penggunaan QRIS tentu memiliki keunggulan yaitu dengan adanya nilai praktis yang selama ini merupakan keunggulan dari QRIS maupun uang elektronik.

Untuk menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile, syarat utamanya ialah saldo dalam BSI Mobile. Bila sudah terdapat saldo, maka pengguna hanya scan QR Code yang terdapat pada *merchant* dan melakukan transaksi pembayaran. Selain itu, nilai praktis dalam penggunaan QRIS yaitu *merchant* tidak perlu mencari uang recehan untuk kembalian, sehingga dapat mempersingkat waktu.

5. Terampil

Di era sekarang ini masyarakat lebih banyak membawa smartphone daripada membawa dompet ketika berada di luar rumah. Dengan adanya transaksi pembayaran secara non tunai, salah satunya dengan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile tentunya akan membantu masyarakat ketika melakukan pembayaran. Masyarakat menjadi

terampil dalam penggunaannya karena sering melakukan transaksi secara non tunai serta penggunaan atau cara pakai QRIS pada aplikasi BSI Mobile sangat mudah, efektif dan efisien

2.1.3 Manfaat

2.1.3.1 Pengertian Manfaat

Menurut (Gea, 2021) Setiap individu akan menggunakan teknologi jika memiliki manfaat bagi dirinya. Manfaat merupakan kepercayaan seseorang terhadap suatu teknologi dapat meningkatkan kinerja dan performanya (Davis, 1989). Jadi, ketika seseorang berpikir teknologi dapat membawa manfaat, maka akan menggunakan dan begitu juga sebaliknya. Menurut (Wibowo, 2008) Kemanfaatan merupakan dimana ketika seseorang menggunakan suatu teknologi dapat bermanfaat untuk kehidupannya.

Pemanfaatan QRIS sebagai inovasi pembayaran digital untuk membantu dalam memudahkan transaksi keuangan (Josef E. S., 2020). Adanya QRIS pada aplikasi BSI Mobile memberikan transaksi yang ringkas, otomatis dan efisien sehingga dapat mempercepat pekerjaan seseorang dalam interval waktu yang singkat dan dapat melakukan transaksi dimanapun. Selain itu, QRIS BSI memudahkan untuk mengelola uang masuk dan uang keluar, sehingga terhindar dari perilaku konsumtif.

2.1.3.2 Indikator Manfaat

Menurut Venkatesh dan Davis (2000) dalam (Sari, 2021) dan (Dirwan D. &, 2020) indikator dari variabel manfaat sebagai berikut:

1. Memperbaiki kinerja individu

QRIS pada aplikasi BSI Mobile memberikan manfaat kepada pengguna dan penjual (merchant). Merchant tidak perlu lagi menyiapkan uang recehan untuk kembalian sehingga dapat memperbaiki kinerja pada saat melakukan proses transaksi secara non tunai.

2. Meningkatkan efektivitas kinerja

Efektivitas yang diperoleh dari penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile, yaitu pengguna tidak perlu menyiapkan uang tunai pada saat melakukan pembayaran, hanya perlu memindai kode QR yang ada di merchant, memasukkan nominal dan password dan secara otomatis saldo akan berkurang sesuai nominal pembayaran.

3. Memberikan manfaat bagi pengguna

Penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile telah memberikan manfaat secara langsung bagi pengguna QRIS pada aplikasi BSI Mobile melalui kecepatan transaksi dan efektifitasnya.

4. Meningkatkan produktivitas

Kecepatan transaksi dan efektifitas adalah dua hal yang secara langsung mempengaruhi keputusan penggunaan dalam menggunakan layanan QRIS pada aplikasi BSI Mobile. Dengan kecepatan transaksi dan efektivitas QRIS, pengguna dapat melakukan aktivitas transaksi dengan efektif dan efisien, tanpa perlu mengambil langkah tambahan

sehingga dapat menyelesaikan tugas lain dalam periode waktu yang sama

5. Mempercepat proses

Dalam penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile memiliki keunggulan, yaitu kecepatan proses transaksi. Ketika melakukan proses transaksi hanya memerlukan waktu yang singkat karena pengguna hanya *scan* QR Code yang tersedia pada *merchant*, setelah itu memasukkan nominal transaksi dan password, sehingga proses transaksi dapat terselesaikan dengan waktu yang singkat.

2.1.4 Risiko

2.1.4.1 Pengertian Risiko

Menurut Davis (1989) dalam (Supriyanto, 2022) Risiko merupakan suatu ketidakpastian yang tidak diinginkan oleh seseorang ketika menggunakan suatu teknologi. Risiko dapat diartikan sebagai sebuah ketidakpastian yang dialami oleh individu akibat kesalahan dalam memprediksi dari keputusan objek tertentu yang dilakukan (Schiffman L. G., 2012). Menurut penuturan (Laukkanen, 2008) Risiko yang dirasakan dapat didefinisikan sebagai sejauh mana risiko terlibat dalam inovasi. Risiko atau ketidakpastian adalah yang ada di dalam inovasi teknologi dan memiliki beberapa tingkat risiko.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, risiko didefinisikan sebagai konsekuensi yang tidak diinginkan atau hasil negatif yang mungkin dialami seseorang saat melakukan atau menggunakan aktivitas tertentu. Risiko dapat menjadi penghambat dalam mencapai tujuan dan

dapat memberikan dampak buruk terhadap pencapaian tersebut. Semakin kecil risiko yang dirasakan individu terhadap suatu teknologi, maka tingkat keputusan penggunaan akan semakin meningkat dan sebaliknya.

Dengan adanya QRIS BSI sebagai sistem pembayaran secara non tunai berisiko mengakibatkan adanya gaya hidup yang konsumtif. Nasabah akan mempertimbangkan risiko dari penggunaan QRIS BSI. Selain itu, maraknya penyalahgunaan QR Code menyebabkan nasabah merasa khawatir ketika menggunakan QRIS BSI dan terjadi gagal transaksi yang diakibatkan oleh jaringan internet yang kurang stabil atau system mengalami *error*. Nasabah yang menyadari adanya risiko ketika menggunakan QRIS BSI sebagai sistem pembayaran, namun QRIS BSI tetap menjadi salah satu keputusan penggunaan pembayaran non tunai.

2.1.4.2 Indikator Risiko

Menurut Hanafi (2009) dalam (Supriyanto, 2022) dan (Yogananda, 2017) dalam (Putri A. N., 2019) indikator risiko sebagai berikut:

1. Tingkat keamanan

Penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile tentu telah memiliki tingkat keamanan yang tinggi pada saat melakukan transaksi pembayaran. Sehingga nasabah tidak merasa khawatir ketika menggunakan sistem tersebut ketika bertransaksi.

2. Jaminan keamanan

Dengan adanya tingkat keamanan yang baik pada saat melakukan transaksi menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile karena memiliki jaminan keamanan terhadap proses transaksi. Apabila proses transaksi berhasil dilakukan, maka akan ada bukti pembayaran, begitu juga sebaliknya.

3. Risiko privasi

Penggunaan QRIS dalam aplikasi BSI Mobile menjaga kerahasiaan data pengguna ketika sedang melakukan transaksi pembayaran secara non tunai. Dalam aplikasi BSI Mobile, pengguna dapat mengetahui nota pembayaran ketika telah melakukan transaksi.

4. Efisiensi waktu

QRIS pada aplikasi BSI Mobile memberikan manfaat berupa efisiensi waktu. Dalam penggunaan QRIS, pengguna dapat mempersingkat waktu ketidak melakukan transaksi karena pengguna tidak perlu menunggu uang kembalian.

5. Pertimbangan risiko

Pengguna dalam memilih berbagai alternatif cara pembayaran secara online atau non tunai memiliki pertimbangan masing-masing pada saat transaksinya. QRIS pada aplikasi BSI Mobile memiliki tingkat keamanan yang baik. Pengguna tidak perlu mengkhawatirkan mengenai pertimbangan risiko yang akan terjadi.

2.1.5 Keputusan Penggunaan

2.1.5.1 Pengertian Keputusan Penggunaan

Keputusan merupakan sebuah pertimbangan antara dua opsi atau lebih. Jika seseorang ingin menggunakan suatu barang atau jasa, maka harus mempunyai pilihan alternatif. Menurut (Mihadi, 2019) Keputusan merupakan langkah yang diambil dalam menentukan pilihan. Menurut (Ghozali I. , 2016) Keputusan merupakan suatu pengakhiran dari pemikiran seseorang dengan memilih dari berbagai pilihan yang ada. Menurut Sumarwan dalam (Wiwaha, 2017) Keputusan penggunaan adalah ketika seseorang membeli atau menggunakan suatu produk atau jasa untuk memuaskan kebutuhan dan keinginannya.

Seseorang akan memutuskan untuk memilih dari sekian banyak pilihan yang sudah tersedia. Dalam proses pengambilan keputusan dikarenakan seseorang akan berusaha memenuhi kebutuhan. Ketika seseorang diberikan pilihan antara dua pilihan untuk memakai atau tidak memakai, mereka dapat mengambil keputusan. Orang yang memutuskan tidak ada yang tahu apa yang dia lakukan. Keputusan penggunaan QRIS BSI sebagai sistem pembayaran merupakan suatu keinginan yang mendorong nasabah untuk menggunakan QRIS BSI dalam melakukan transaksi pembelian.

2.1.5.2 Indikator Keputusan Penggunaan

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

1. Pengenalan masalah atau kebutuhan

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

2. Pencarian informasi

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

3. Evaluasi alternatif

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

4. Keputusan penggunaan

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

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

5. Perilaku pasca penggunaan

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

2.1.6 QRIS BSI

Untuk memastikan semua sistem dan saluran terintegrasi, Bank Indonesia menetapkan pembayaran kode QR standar untuk memfasilitasi pembayaran digital di Indonesia yaitu QRIS. Selain digunakan di e-wallet, QRIS juga dapat digunakan pada aplikasi mobile banking. Asosiasi Sistem Pembayaran Digital (ASPI) mengembangkan QRIS, kode QR dengan tujuan meningkatkan keamanan dan efisiensi terhadap transaksi nontunai.

Sebelum adanya QRIS, hanya merchant yang sudah terdaftar di PJSP yang dapat menggunakan aplikasi pembayaran. Saat menggunakan QRIS, merchant dapat dengan mudah menerima pembayaran dari aplikasi apapun hanya dengan membuat akun di salah satu PJSP yang menangani pembayaran melalui sistem. Karena setiap akun dapat digunakan hanya dengan satu kode, yaitu QRIS. Merchant yang sudah memiliki QR Code dari PJSP lain semakin dimudahkan dengan hadirnya QRIS.

Merchant Presented Mode (MPM) adalah mode yang digunakan oleh QR Code QRIS dan dirancang dengan interkoneksi antar pengguna yang disesuaikan secara khusus. Alhasil, untuk menyelesaikan transaksi, pengguna hanya perlu memindai kode QR yang tersedia dari mitra bisnis yang pernah bekerja sama dengan PJSP dan memasukkan kode jumlah nominal pembayaran ke dalam aplikasi. Pembayaran digital yang dilakukan menggunakan QRIS dapat dilakukan melalui e-wallet atau mobile banking untuk setiap pengguna. Salah satu aplikasi yang memanfaatkan fitur QRIS merupakan aplikasi BSI Mobile.

PT. Bank Syariah Indonesia, Tbk mulai beroperasi pada 1 Februari 2021. Sebagai hasil dari tergabungnya tiga bank syariah dari Himpunan Bank Milik Negara (Himbara). BSI menjadi bank terbesar di Indonesia. Tujuan dari rencana pemerintah untuk memberikan pilihan masyarakat untuk sektor perbankan baru dan memperkuat perekonomian nasional.

Proses operasional dan produksi bank syariah sesuai dengan hukum Al-Qur'an dan Hadist. Dalam menjalankan tugas operasionalnya, bank berpegang teguh pada prinsip syariah dengan tujuan untuk memajukan keadilan, kebersamaan dan pemerataan kesejahteraan di tengah masyarakat luas. Perbankan syariah menganut prinsip muamalah, dan tidak boleh dilakukan jika tidak ada larangan dalam Al-Qur'an dan hadist.

Selain melakukan modernisasi sistem pembayaran, Bank Indonesia juga melakukan kebijakan moneter. Sesuai dengan Peraturan Bank Indonesia No.16/08/PBI/2014, BI telah menyelesaikan implementasi sistem

kebijakan dengan menggunakan QRIS. QRIS dapat diharapkan untuk mengoptimalkan layanan transaksi keuangan untuk kepuasan nasabah terhadap BSI. QRIS BSI memberikan tarif dan biaya MDR kepada mitra bisnis, yaitu:

1. Merchant usaha mikro, masjid, merchant sosial dan lembaga pemerintah sebesar 0%.
2. SPBU sebesar 0,4%.
3. Merchant pendidikan sebesar 0,6%
4. Merchant usaha besar dan menengah sebesar 0,7%.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah fokus dan perhatian utama peneliti saat melakukan penelitian. Dengan penambahan penelitian yang relevan akan dijadikan sebagai sumber referensi dan pembandingan penelitian. Beberapa penelitian yang relevan terkait dengan penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Variabel	Hasil
1	(Michelle Olivia, 2022)	<i>Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Customer Satisfaction, Continue Intention.</i>	<i>Perceived Ease of Use dan Perceived Usefulness</i> berdampak terhadap <i>Customer Satisfaction</i> . Pengguna mendapatkan manfaat dari penggunaan e-wallet, seperti kenyamanan dan peningkatan kinerja. <i>Perceived Ease of Use</i> berdampak terhadap <i>Continuance Intention</i> .

			<p>Artinya semakin mudah digunakan, pengguna merasakan e-wallet semakin mudah. Oleh karena itu akan membuat pengguna berniat untuk terus menggunakan e-wallet.</p> <p><i>Perceived Usefulness</i> tidak berdampak terhadap <i>Continuance Intention</i>, tapi secara tidak langsung berpengaruh terhadap <i>Customer Satisfaction</i>.</p>
2	(Risma Nurhapsari, 2022)	<p><i>Product Knowledge, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Perceived Risk, Intention to Use.</i></p>	<p><i>Product Knowledge, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use</i> and <i>Perceived Risk</i> berpengaruh terhadap UMKM di Kota Semarang yang menggunakan QRIS.</p> <p>Hasil ini membuktikan bahwa semakin tinggi tingkat <i>Product Knowledge, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use</i> yang dirasakan oleh UMKM, semakin tinggi niat mereka untuk menggunakan QRIS.</p> <p>Sementara itu, semakin tinggi <i>perceived risk</i> yang dirasakan oleh UMKM dapat menurunkan niat mereka untuk menggunakan QRIS. Pasalnya, UMKM masih merasa khawatir dengan sistem keamanan di QRIS yang dapat menyebabkan masalah dalam transaksi keuangan.</p>
3	(Supriyanto, 2022)	<p>Pengetahuan, Manfaat dan Risiko.</p>	<p>Pengetahuan berdampak terhadap minat penggunaan QRIS. Dikarenakan</p>

			<p>masyarakat mengetahui cara penggunaan.</p> <p>Manfaat berdampak terhadap minat penggunaan QRIS. Dikarenakan apabila mendapat keuntungan yang tinggi, maka minat seseorang akan meningkat.</p> <p>Risiko berdampak terhadap minat penggunaan QRIS. Dikarenakan masyarakat lebih mementingkan manfaat daripada risiko yang akan terjadi.</p>
4	(Mubarak M. R., 2022)	<p><i>Perceived Usefulness, Perceived Easy of Use, Perceived Risk, Perceived Compatibility.</i></p>	<p><i>Perceived Usefulness</i> berdampak terhadap keputusan penggunaan mobile banking. Dikarenakan apabila nasabah merasakan manfaat yang tinggi, maka semakin tinggi keputusan menggunakannya.</p> <p><i>Perceived Easy of Use</i> berdampak terhadap keputusan penggunaan mobile banking. Dikarenakan nasabah merasa mudah dalam penggunaannya.</p> <p><i>Perceived Risk</i> berdampak terhadap keputusan penggunaan. Dikarenakan BSI Mobile memiliki risiko yang minim.</p> <p><i>Perceived Compatibility</i> memiliki dampak terhadap keputusan penggunaan. Dikarenakan aplikasi BSI Mobile kompatibel untuk melakukan aktivitas, maka meningkatkan penggunaan aplikasi tersebut.</p>

5	(Yudistira Andi Permadi, 2021)	<i>Easiness, Trust, Usefulness, Risk, Interest.</i>	<p>Mahasiswa sudah memiliki dompet digital, tetapi masih ada yang tidak mengerti dengan baik definisi dan manfaat menggunakan QRIS. Mahasiswa menggunakan fitur QRIS antara lain tetap melakukan pembayaran melalui transfer antar rekening, pembayaran tunai, dan pembayaran menggunakan kartu kredit atau debit.</p> <p>37,7% responden merasa kurang aman dan kurang percaya diri untuk bertransaksi QRIS meskipun sudah merasakan kemudahan bertransaksi menggunakan QRIS.</p> <p>Manfaat utama yang dirasakan responden dengan QRIS adalah transaksi menjadi efektif dan efisien</p> <p>Kepercayaan sejalan dengan karakteristik risiko. Dalam penelitian ditemukan bahwa responden yang bertransaksi menggunakan QRIS cukup riskan dan cenderung tidak aman karena pencurian dan penyalahgunaan data pribadi.</p>
6	(Zuliani S. M., 2021)	Persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi risiko, persepsi biaya dan persepsi kepatuhan syariah.	<p>Persepsi Manfaat tidak berdampak terhadap minat nasabah. Dikarenakan nasabah merasa tidak dapat meningkatkan produktivitas mereka.</p> <p>Persepsi kemudahan penggunaan berdampak terhadap minat. Dikarenakan</p>

			<p>nasabah merasa mudah menggunakan.</p> <p>Persepsi risiko berdampak terhadap minat. Dikarenakan semakin tinggi risiko penggunaan, maka semakin sedikit minatnya.</p> <p>Persepsi biaya berdampak terhadap minat. Dikarenakan nasabah tidak perlu datang ke bank, sehingga menghemat biaya.</p> <p>Persepsi kepatuhan syariah berdampak terhadap minat. Dikarena apabila terdapat “label” syariah, sehingga dapat menarik orang untuk mencoba suatu hal baru.</p>
7	(Ningsih H. A., 2021)	Persepsi Manfaat, Persepsi kemudahan Penggunaan dan Persepsi Risiko.	Semua variabel memiliki dampak positif signifikan terhadap variabel keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS.
8	(Jhon Fernos, 2021)	Kemudahan Penggunaan, Manfaat dan Kepercayaan.	<p>Variabel manfaat tidak memberikan dampak terhadap minat masyarakat menggunakan mobile banking. Dikarenakan nasabah tidak mengetahui secara pasti produk mobile banking.</p> <p>Variabel kepercayaan berdampak terhadap minat masyarakat menggunakan mobile banking. Dikarenakan nasabah merasa bahwa perusahaan menjamin kejujuran</p> <p>Variabel kemudahan berdampak terhadap minat. Dikarenakan nasabah sudah</p>

			mengetahui cara penggunaan mobile banking.
9	(Hermawan Lonardi, 2021)	<i>Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Perceived Security, Privacy Risk, Trust, Facilitating Condition, Behavior Intention, Use Behavior.</i>	<p><i>Privacy Risk, Trust</i> dan <i>Perceived Security</i> dan memiliki dampak terhadap <i>Behavior Intention</i> dan <i>Use Behavior</i>, hal ini membuktikan bahwa pengguna QRIS paham pentingnya kerahasiaan informasi pribadi dalam memberikan informasi kepada suatu lembaga.</p> <p><i>Perceived Security, Trust</i> dan <i>Behavior Intention</i> dan tidak memiliki dampak secara tidak langsung terhadap <i>Use Behavior</i>. Hal ini membuktikan bahwa dalam transaksi keuangan digital aman. Pengguna akan memilih menggunakan sistem pembayaran yang dirasa aman</p> <p><i>Effort Expectancy</i> memiliki dampak terhadap <i>Behavior Intention</i> dan pengaruh tidak langsung terhadap <i>Use Behavior</i>. Hal ini membuktikan bahwa dalam transaksi digital kemudahan penggunaan berpengaruh pada penggunaan nasabah, nasabah akan memilih menggunakan sistem pembayaran yang mudah digunakan.</p> <p><i>Performance Expectancy</i> memiliki dampak terhadap <i>Behavior intention</i> dan pengaruh tidak langsung terhadap <i>Use Behavior</i>. Pengguna akan memilih</p>

			<p>untuk menggunakan sistem yang dapat memberikan manfaat yang lebih baik.</p> <p><i>Social Influence</i> memiliki dampak terhadap <i>Behavior Intention</i>. Seseorang akan merekomendasikan kepada orang lain jika suatu layanan/aplikasi memberikan nilai yang dirasa berguna dan bermanfaat bagi pengguna.</p> <p><i>Trust</i> memiliki dampak terhadap <i>Use Behavior</i>. Hal ini membuktikan bahwa pengaruh orang terdekat bisa meningkatkan niat Perilaku pelanggan.</p> <p><i>Behavior Intention</i> memiliki dampak terhadap <i>Use Behavior</i>. Hal ini membuktikan bahwa <i>Behavioral Intention</i> berpengaruh perilaku penggunaan pelanggan, dengan hasil ini, perusahaan harus meningkatkan niat perilaku pengguna.</p>
10	(Hana Zahra Salsabila, 2021)	Persepsi Risiko, Manfaat dan Kemudahan Penggunaan.	<p>Persepsi risiko memiliki dampak negatif terhadap keputusan pembelian.</p> <p>Manfaat dan kemudahan penggunaan memiliki dampak positif terhadap keputusan pembelian.</p>
11	(Fitriani Latief, 2020)	Promosi, Kemanfaatan dan Kemudahan.	Promosi tidak berdampak pada keputusan penggunaan uang digital. Hal ini dikarenakan bahwa masyarakat lebih kritis dalam menilai suatu produk dan

			<p>promosi bukan penentu dari suatu pilihan.</p> <p>Kemanfaatan berdampak terhadap keputusan penggunaan uang digital. Hal ini dikarenakan bahwa dalam penggunaan uang digital proses transaksi menjadi lebih ringkas dan cepat.</p> <p>Kemudahan berdampak terhadap keputusan penggunaan uang digital. Hal ini dikarenakan bahwa tampilan uang digital dinilai sederhana dan mudah digunakan ketika akan bertransaksi.</p>
12	(Ruslan G. M., 2019)	<i>Variabel Perceived Ease of Use (PE), Perceived Usefulness (PU), Attention toward Using (AT) and Intention to Use (IU).</i>	<p>Saat menggunakan mobile banking, kode QR dapat digunakan secara luas sebagai alternatif pembayaran nontunai menggunakan smartphone.</p> <p>Masuk ke mobile banking diperlukan untuk mengakses kode QR untuk transaksi yang aman.</p> <p>QR Code pada Mobile Banking memberikan kemudahan kepada nasabah.</p> <p>Nasabah dapat menentukan sumber dana yang digunakan untuk bertransaksi menggunakan QR Code, sehingga secara tidak langsung mengurangi transaksi tarik tunai.</p>
13	(Sarofah I. F., 2019)	Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Keamanan.	Keamanan berdampak terhadap minat. Dikarenakan mahasiswa percaya terhadap kerahasiaan data.

			<p>Manfaat berdampak terhadap minat. Dikarenakan mahasiswa dapat menghemat waktu.</p> <p>Kemudahan tidak berdampak terhadap minat. Dikarenakan mahasiswa harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu ketika menggunakan mobile banking.</p>
14	(Ruslinda Agustina, 2018)	Kebermanfaatan, Risiko, Kepercayaan dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Nasabah Menggunakan <i>Internet Banking</i> .	<p>Kebermanfaatan berdampak terhadap minat menggunakan <i>internet banking</i>. Dikarenakan memiliki manfaat yang dapat meningkatkan kinerja dan memberikan manfaat secara langsung dalam menggunakannya.</p> <p>Risiko tidak berdampak terhadap minat menggunakan <i>internet banking</i>. Dikarenakan nasabah beranggapan bahwa <i>internet banking</i> tidak memiliki risiko yang berarti.</p> <p>Kepercayaan tidak berdampak terhadap minat menggunakan <i>internet banking</i>. Dikarenakan nasabah memiliki kepercayaan yang rendah dan memiliki rasa khawatir jika data disalahgunakan oleh pihak bank.</p> <p>Persepsi Kemudahan tidak berdampak terhadap menggunakan <i>internet banking</i>, Dikarenakan nasabah merasa kesulitan dan kurang paham cara penggunaannya.</p>

15	(Wardhana, 2016)	<p>Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, Pengaruh Sosial, Persepsi Nilai, Kepercayaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan <i>E-commerce</i>.</p>	<p>Persepsi kegunaan berdampak terhadap minat menggunakan <i>e-commerce</i>. Dikarenakan <i>e-commerce</i> dapat meningkatkan efisiensi individu.</p> <p>Persepsi kemudahan berdampak terhadap minat menggunakan <i>e-commerce</i>. Dikarenakan <i>e-commerce</i> memberikan kemudahan dibanding menggunakan sistem jual beli konvensional.</p> <p>Pengaruh sosial berdampak terhadap minat menggunakan <i>e-commerce</i>. Dikarenakan pengguna dalam menggunakan <i>e-commerce</i> dipengaruhi oleh lingkungan sekitar.</p> <p>Persepsi nilai tidak berdampak terhadap minat menggunakan <i>e-commerce</i>. Dikarenakan pengguna keberatan dengan adanya biaya tambahan, seperti adanya biaya kirim dan waktu yang diperlukan untuk mengirim produk.</p> <p>Kepercayaan berdampak terhadap minat menggunakan <i>e-commerce</i>. Dikarenakan <i>e-commerce</i> memiliki tingkat keamanan dan reputasi yang baik, sehingga pengguna memiliki motivasi yang kuat terhadap penggunaan <i>e-commerce</i>.</p> <p>Persepsi risiko tidak berdampak terhadap minat penggunaan <i>e-commerce</i>. Dikarenakan meningkatnya</p>
----	------------------	---	--

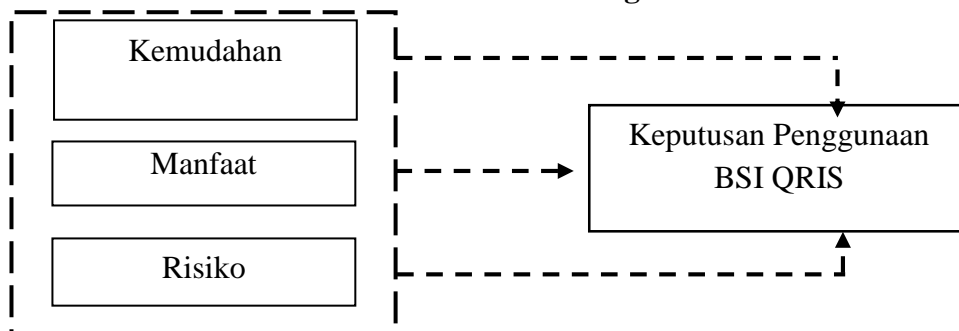
			keamanan yang tinggi yang disediakan oleh penyedia layanan <i>e-commerce</i> .
--	--	--	--

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah alur berpikir yang digunakan untuk melakukan penelitian yang menggambarkan secara menyeluruh serta sistematis setelah memiliki teori pendukung dalam penelitian ini. Perkembangan teknologi telah mengembangkan inovasi baru pada sektor ekonomi digital. Dengan adanya teknologi digital dapat mempermudah dalam mengakses sehingga dapat memenuhi suatu kebutuhan.

Adanya perkembangan inovasi pada pembayaran digital menjadi jalan keluar untuk seseorang memenuhi suatu kebutuhan dengan mudah dan efisien. Kemudahan, manfaat dan risiko dapat mendorong adanya keputusan penggunaan BSI QRIS pada aplikasi BSI Mobile. Sehingga kerangka pemikiran yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut

Gambar 2. 1 Model Kerangka Penelitian



Keterangan:

— — ➔ = Uji secara parsial

Keterangan:

Y = Keputusan penggunaan BSI QRIS.

X1 = Kemudahan.

X2 = Manfaat.

X3 = Risiko.

2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah jenis penalaran atau suatu argumen yang dimaksudkan untuk digunakan bersama dengan fakta lain yang dibahas dan digunakan sebagai petunjuk dalam pengambilan keputusan. Dari kerangka penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian sebagai berikut:

2.4.1 Pengembangan Hipotesis Kemudahan

Menurut penuturan (Davis, 1989) Istilah “Kemudahan” adalah saat pengguna menyadari bahwa teknologi atau sistem dapat digunakan dengan mudah dan tanpa kendala. Frekuensi penggunaan dan interaksi antara pengguna dan sistem juga dapat mengungkapkan kemudahan penggunaan. Semakin banyak sistem yang digunakan menandakan bahwa sistem yang dimaksud lebih mudah dipahami, dioperasikan dan digunakan oleh pengguna. QRIS BSI memberikan kemudahan untuk pembayaran zakat, infaq dan shadaqah.

Hasil penelitian (Risma Nurhapsari, 2022) bahwa *perceived ease of use* berdampak terhadap niat untuk menggunakan. Berdasarkan survei, UMKM perlu mengetahui bahwa QRIS mudah digunakan. Seperti UMKM, mereka lebih cenderung menggunakan QRIS karena dianggap sebagai teknologi yang user friendly, mudah dioperasikan dan tidak terlalu rumit pengoperasiannya. Selain itu, hasil penelitian (Fitriani Latief, 2020)

menyatakan bahwa kemudahan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan uang digital. Pasalnya, menggunakan ponsel untuk bertransaksi dan tidak harus menggunakan uang tunai dalam jumlah besar akan memudahkan masyarakat umum.

H₁ : Kemudahan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile.

2.4.2 Pengembangan Hipotesis Manfaat

Menurut penuturan (Davis, 1989) Manfaat yang dirasakan menjadi penentu sistem, adopsi dan perilaku pengguna. Sebuah teknologi dapat dikatakan berhasil jika memiliki nilai kegunaan yang dibutuhkan oleh pelanggan. Menurut (Gea, 2021) Ketika kemajuan teknologi menguntungkan pengguna, semua orang akan menggunakannya. Pemanfaatan QRIS sebagai inovasi pembayaran digital untuk membantu dalam memudahkan transaksi keuangan. Adanya QRIS BSI memberikan transaksi yang ringkas, otomatis dan efisien sehingga dapat mempercepat pekerjaan seseorang dalam interval waktu yang singkat dan dapat melakukan transaksi dimanapun.

Hasil penelitian (Fitriani Latief, 2020) dengan hasil bahwa manfaat berdampak terhadap keputusan penggunaan uang digital. Hal ini dikarenakan uang digital memberikan manfaat transaksi yang dapat cepat terselesaikan. Dengan adanya proses transaksi yang lancar merupakan kebutuhan generasi milenial karena generasi milenial dituntut untuk memiliki *multitasking* atau dapat menyelesaikan beberapa pekerjaan dalam

waktu yang berdekatan. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan (Mubarak M. R., 2022) menyatakan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh terhadap keputusan nasabah menggunakan *mobile banking*. Hal ini dikarenakan semakin banyak kemanfaatan yang diterima oleh nasabah sehingga tingkat keputusan mereka dalam menggunakan *mobile banking* juga semakin meningkat.

H₂: Manfaat berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile.

2.4.3 Pengembangan Hipotesis Risiko

Risiko kaitannya dengan sebuah ketidakpastian yang dialami oleh individu akibat kesalahan dalam memprediksi dari keputusan objek tertentu yang dilakukan (Schiffman L. G., 2012) Risiko dapat mempengaruhi tingkat kepercayaan individu. Semakin kecil risiko yang dirasakan individu terhadap suatu produk, semakin besar tingkat kepercayaan dan niat untuk menggunakannya, begitu pula sebaliknya. Maraknya QR Code palsu menyebabkan nasabah merasa khawatir ketika menggunakan BSI QRIS dan terjadi gagal transaksi yang diakibatkan oleh jaringan internet yang kurang stabil atau system mengalami error. Selain itu, nasabah merasa khawatir jika menggunakan pembayaran non-tunai akan mengakibatkan terjadinya gaya hidup yang konsumtif.

Hasil penelitian (Supriyanto, 2022) menyatakan bahwa risiko berdampak terhadap minat penggunaan QRIS pada saat pandemi. Hal ini dikarenakan masyarakat lebih mementingkan manfaat daripada risiko yang

akan terjadi. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan (Ningsih H. A., 2021) menyatakan bahwa persepsi risiko berdampak terhadap keputusan menggunakan uang elektronik QRIS. Hal ini dikarenakan mahasiswa memiliki rasa aman ketika melakukan transaksi menggunakan QRIS.

H₃: Risiko berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang memiliki tujuan untuk menganalisis hipotesis dan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel independen terdiri dari manfaat, risiko dan kemudahan, sedangkan variabel dependen terdiri dari keputusan penggunaan. Metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang mencakup pengumpulan data dengan angka statistik dalam mengolah.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan kepada nasabah Bank Syariah Indonesia (BSI) di Kota Surakarta (Laweyan, Serengan, Pasar Kliwon, Jebres, Banjarsari) yang telah menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile dalam melakukan transaksi keuangan dengan menyebar kuesioner secara online melalui Google Form. Alasan peneliti mengambil lokasi penelitian di Kota Surakarta karena peneliti cukup mengetahui perkembangan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian saat ini dimulai pada bulan Januari 2023 sampai dengan penelitian selesai.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah nasabah BSI yang telah menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile dalam melakukan transaksinya di Kota Surakarta.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari ukuran populasi dan sifat kepribadian. Untuk memperkirakan jumlah populasi penduduk menggunakan Rumus Lemeshow. Peneliti menggunakan Rumus Lemeshow untuk memperkirakan besarnya populasi. Rumus Lemeshow digunakan karena jumlah populasi tidak diketahui secara jelas. Adapun Rumus (Lemeshow, 1997) sebagai berikut:

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

Keterangan:

n = Jumlah sampel yang dibutuhkan

z = Skor kepercayaan 95% = 1,96

P = Maksimal estimasi = 0,5

d = Alpha (0,10) atau sampling error = 10%

Dengan perhitungan $n = \frac{1,960^2 (0,5) (1-0,5)}{0,10^2}$

$$n = \frac{3,8416 (0,25)}{0,01}$$

$$n = 96,04$$

Berdasarkan perhitungan rumus di atas dan dengan menggunakan rumus dari Lemeshow, jumlah sampel yaitu sekitar 96,04, kemudian diubah menjadi 96 sampel. Jadi, jumlah sampel minimum dalam penelitian ini yaitu sebanyak 96 sampel.

3.4 Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel dengan *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel populasi dalam penelitian ini dengan memiliki kriteria tertentu. Kriteria dalam pemilihan sampel dengan jumlah sampel sebanyak 96 nasabah BSI di Kota Surakarta yang menggunakan QRIS sebagai media transaksi. Data dianalisis menggunakan program SPSS untuk menjawab hipotesis penelitian. Adapun kriteria responden dalam penelitian ini:

1. Nasabah BSI yang memiliki aplikasi BSI Mobile.
2. Domisili di Kota Surakarta (Serengan, Pasar Kliwon, Laweyan, Banjarsari dan Jebres)
3. Pernah menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile sebagai sistem pembayaran non tunai.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel merupakan suatu objek pengamatan penelitian yang berperan dalam penelitian yang diteliti. Menurut (Siyoto, 2015) Variabel independen atau variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi terhadap variabel dependen. Sedangkan variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang disebabkan adanya variabel independen.

Judul dalam penelitian ini sebagai berikut “Pengaruh Kemudahan, Manfaat dan Risiko Terhadap Keputusan penggunaan QRIS Pada Aplikasi BSI Mobile (Studi kasus pada nasabah BSI di Kota Surakarta)”. Variabel yang digunakan adalah:

3.5.1 Variabel Independen

Variabel independen ialah kemudahan, manfaat dan risiko yang disimbolkan dengan X.

3.5.2 Variabel Dependen

Variabel dependen ialah keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile di Kota Surakarta yang disimbolkan dengan Y.

3.6 Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini disebut “data primer” yang diperoleh melalui penyebaran angket kuesioner kepada nasabah BSI Kota Surakarta yang menggunakan QRIS. Data-data tersebut kemudian dilengkapi dengan “data sekunder” yang merupakan hasil penelitian terdahulu berupa literatur, buku, jurnal dan internet. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

3.6.1 Data Primer

Data primer adalah informasi yang diperoleh langsung dari subjek dan berhubungan dengan penelitian ini. Data primer diambil dari angket kuesioner yang diajukan kepada nasabah BSI yang telah menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile di Kota Surakarta. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menyebarluaskan kuesioner yang berisi pernyataan dibantu untuk pengukuran menggunakan skala likert lima poin.

Skala likert digunakan untuk mengetahui perspektif individu atau kesimpulan mengenai fenomena sosial. Dengan memanfaatkan Skala Likert, maka variabel yang diukur akan dijelaskan menjadi indikator variabel.

Tabel 3. 1 Skala Likert

Pilihan Jawaban Pertanyaan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

3.6.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang secara tidak langsung berkaitan dengan penelitian ini dan dikumpulkan oleh peneliti untuk menambah data primer. Dalam hal ini, peneliti memperolehnya dari informasi jurnal akademik dan informasi di internet yang berkaitan dengan subjek ini.

3.6.3 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah bagian untuk menjabarkan sebuah konsep atau variabel agar dapat diukur. Variabel operasional dalam penelitian ini adalah:

Tabel 3. 2 Definisi Operasional Penelitian

Variabel	Indikator	Pernyataan	Skala Pengukuran

Kemudahan (X1) Vankatesh dalam (Sari, 2021) dan (Dirwan D. &, 2020)	Jelas dan dapat dimengerti.	1. Nasabah mengerti dengan jelas ketika menggunakan.	Skala Likert.
	Mudah digunakan.	2. Nasabah mampu menggunakan QRIS BSI dengan mudah.	Skala Likert.
	Mudah dipelajari.	3. QRIS BSI mudah dipelajari oleh nasabah.	Skala Likert.
	Sangat fleksibel dan praktis.	4. QRIS BSI tidak perlu menyediakan uang kembalian.	Skala Likert.
	Terampil.	5. Nasabah menjadi terampil ketika bertransaksi.	Skala Likert.
Manfaat (X2) Vanketesh dalam (Sari, 2021) dan (Dirwan D. &, 2020)	Memperbaiki kinerja individu.	6. Nasabah dapat memperbaiki kinerja ketika menggunakan QRIS BSI.	Skala Likert.
	Meningkatkan efektivitas kinerja.	7. QRIS BSI dapat meningkatkan efektivitas kinerja.	Skala Likert.
	Memberikan manfaat bagi pengguna.	8. QRIS BSI dapat memberikan manfaat ketika bertransaksi.	Skala Likert.
	Meningkatkan produktivitas.	9. QRIS BSI dapat meningkatkan produktivitas.	Skala Likert.
	Mempercepat proses.	10. QRIS BSI dapat mempercepat proses transaksi.	Skala Likert.
Risiko (X3) Hanafi (2009) dalam (Supriyanto, 2022)	Tingkat keamanan.	11. Memiliki tingkat layanan yang aman.	Skala Likert.
	Jaminan keamanan.	12. Memiliki jaminan keamanan saat menggunakan.	Skala Likert.

	Risiko privasi.	13. Menjaga kerahasiaan data transaksi nasabah.	Skala Likert
	Efisiensi waktu.	14. Pengguna dapat mengoptimalkan waktu ketika transaksi.	Skala Likert.
	Pertimbangan risiko.	15. QRIS BSI tidak memiliki risiko yang berarti.	
Keputusan Penggunaan (Y) Kotler dan Keller (2012) dalam (Genady, 2018)	Pengenalan masalah atau kebutuhan.	16. Nasabah mengetahui kenapa menggunakan produk atau sistem.	Skala Likert.
	Pencarian informasi.	17. Nasabah mencari tahu tentang produk beserta fiturnya.	Skala Likert.
	Evaluasi alternatif.	18. Nasabah membandingkan sistem dengan pilihan yang ada.	Skala Likert.
	Keputusan penggunaan.	19. Nasabah membentuk preferensi atas pilihan yang ada.	Skala Likert.
	Perilaku Pasca penggunaan.	20. Nasabah merekomendasikan penggunaan BSI QRIS.	Skala Likert.

3.7 Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jawaban atas rumusan masalah dan hipotesis yang sudah dibuat. Kemudian penelitian ini dianalisa dengan software SPSS. SPSS (Statistical Product and Service Solution) merupakan software untuk membantu menganalisis data dan

melakukan perhitungan statistik. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam proses penelitian, yaitu:

3.7.1 Uji Instrumen

3.7.1.1 Uji Validitas

Untuk menentukan suatu alat ukur tertentu dinyatakan sah atau tidak, digunakan uji validitas. Pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di dalam kuesioner sebagai alat ukur (Ghozali I. , 2018). Cara melakukan uji signifikansi dengan dibandingkannya r hitung dan r tabel pada penelitian ini dengan r tabel untuk *degree of freedom* (df) = $n-2$, n disebut jumlah sampel. Dasar pengambilan keputusan uji validitas (Corrected Item-Total Correlation), yaitu:

1. Jika r hitung $>$ r tabel, maka item-item pernyataan dinyatakan valid.
2. Jika r hitung $<$ r tabel atau r hitung negatif, maka item-item pernyataan dinyatakan tidak valid.

3.7.1.2 Uji Reliabilitas

Untuk menentukan apakah kuesioner yang digunakan dalam penelitian reliabel atau tidak reliabel adalah menggunakan uji reliabilitas. Secara umum, uji reliabilitas berfungsi sebagai alat untuk mengetahui tingkat konsistensi atau kestabilan data. Ketika pernyataan seseorang tentang pernyataan atau indikator konsisten antara satu responden dengan yang lain (memiliki pemikiran yang sama), itulah yang dinamakan reliabel (Ghozali I. , 2018). Pengujian reliabilitas dengan menggunakan uji statistik Cronbach Alpha.

Nilai alpha cronbach dapat dibandingkan dengan nilai 0,70 untuk menentukan apakah suatu data dapat dikatakan reliabel. Dasar pengambilan keputusan pada uji reliabilitas, yaitu jika nilai cronbach's alpha $> 0,70$, maka dinyatakan reliabel sebagai alat pengumpul data dalam penelitian. Dasar pengambilan keputusan uji reliabilitas, yaitu:

1. Jika nilai *cronbach's alpha* $> 0,70$, maka dinyatakan reliabel sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.
2. Jika nilai *cronbach's alpha* $< 0,70$, maka dinyatakan tidak reliabel sebagai alat pengumpul data.

3.7.2 Uji Asumsi Klasik

3.7.2.1 Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah residual, variabel pengganggu atau model regresi berdistribusi normal atau tidak, digunakan uji normalitas (Ghozali I. , 2018). Untuk mengetahui apakah nilai residual mempunyai distribusi normal atau tidak normal dengan alat bantu uji statistik. Uji yang dipakai dalam uji normalitas yaitu dengan uji Kolmogorov Smirnov dengan alat statistik SPSS 25. Dasar pengambilan keputusan uji normalitas sebagai berikut:

1. Data berdistribusi normal, jika nilai sig (signifikansi) $> 0,05$.
2. Data berdistribusi tidak normal, jika nilai sig (signifikansi) $< 0,05$.

3.7.2.2 Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk mengetahui apakah model regresi terbentuk adanya hubungan atau korelasi tinggi atau sempurna

antar variabel bebas (Ghozali I. , 2018). Model regresi yang baik yaitu tidak terjadi hubungan di antara variabel independen dalam penelitian ini. Dasar Pengambilan keputusan dalam uji multikolinieritas berdasarkan nilai Tolerance dan VIF, yaitu:

1. Tidak terjadi gejala multikolinieritas, jika nilai Tolerance $> 0,10$ dan jika nilai VIF $< 10,00$.
2. Terjadi gejala multikolinieritas, jika nilai Tolerance $< 0,10$ dan jika nilai VIF $> 10,00$.

3.7.2.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya kasus atau penyimpangan asumsi klasik. Heteroskedastisitas merupakan adanya perbedaan varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi (Ghozali I. , 2018). Tidak adanya gejala heteroskedastisitas merupakan model regresi yang baik. Uji heteroskedastisitas dapat menggunakan dengan Uji Glejser. Dasar pengambilan keputusan uji glejser, yaitu:

1. Jika nilai sig (signifikansi) $> 0,05$, maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.
2. Jika nilai sig (signifikansi) $< 0,05$, maka terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.

3.7.3 Uji Regresi

3.7.3.1 Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda bertujuan untuk menentukan pengaruh variabel dependen dengan variabel independen. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah keputusan penggunaan, sedangkan variabel independen dalam penelitian ini adalah risiko, manfaat dan kemudahan. Model persamaan analisis linier berganda, yaitu:

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

Keterangan:

Y = Keputusan penggunaan BSI QRIS

α = Koefisien konstanta

$\beta_1 \beta_2 \beta_3$ = Koefisien regresi

X_1 = Kemudahan

X_2 = Manfaat

X_3 = Risiko

e = *error*

3.7.4 Uji Hipotesis

3.7.4.1 Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi bertujuan untuk mengetahui tingkat pengaruh variabel independen (X) kemudahan, manfaat dan risiko mempengaruhi variabel dependen (Y) keputusan penggunaan QRIS.

3.7.4.2 Uji F (Uji Simultan)

Uji F atau yang disebut uji secara simultan digunakan untuk menguji seberapa besar pengaruh semua variabel independen dalam

penelitian ini secara bersama-sama dapat mempengaruhi variabel dependen. Dasar pengambilan dalam Uji F (Uji Simultan), yaitu:

1. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka semua variabel independen dalam penelitian ini secara bersama-sama dapat mempengaruhi variabel dependen.
2. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka semua variabel dalam penelitian ini secara bersama-sama tidak dapat mempengaruhi variabel dependen.

3.7.4.3 Uji T (Uji Parsial)

Uji T bertujuan untuk mengetahui apakah variabel independen memiliki pengaruh secara parsial terhadap variabel dependen. Pengujian ini dengan nilai signifikansi sebesar 5% (0,05). Dasar pengambilan keputusan uji T, yaitu

1. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai sig. (signifikansi) $< 0,05$, maka variabel independen (X) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap variabel dependen (Y).
2. Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan nilai sig. (signifikansi) $> 0,05$, maka variabel independen (X) tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel dependen (Y).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum Kota Surakarta

4.1.1.1 Geografis dan Administrasi Wilayah

Secara geografis, Kota Surakarta terletak antara $110^{\circ}45'15''$ - $110^{\circ}45'35''$ Bujur Timur dan $7^{\circ}36'-7^{\circ}56'$ Lintang Selatan. 44,04 km² adalah luas wilayah Kota Surakarta.

Kota Surakarta terbagi atas lima kecamatan, yaitu Serengan, Laweyan, Pasar Kliwon, Banjarsari dan Jebres serta terbagi atas 54 kelurahan yang mencakup 626 RW dan 2.784 RT.

4.1.1.2 Jumlah Penduduk

Berdasarkan statistik dari Disadmindukcapil Kota Surakarta, jumlah penduduk kota tersebut adalah 579.212 jiwa pada awal semester 1 tahun 2020. Jika dibandingkan dengan penduduk perempuan, jumlah penduduk laki-laki lebih sedikit. Jumlah penduduk laki-laki berjumlah 285.432 jiwa, sedangkan penduduk perempuan berjumlah 293.780 jiwa. Di kota Surakarta kondisi penduduk masih belum merata. Pada tahun 2022, Kecamatan Banjarsari memiliki kepadatan penduduk tertinggi, dengan jumlah penduduk 185.468 jiwa. Sebaliknya, Kecamatan Serengan memiliki kepadatan penduduk terendah, dengan jumlah penduduk hanya 54.436 jiwa.

Tabel 4. 1 Jumlah Penduduk Kota Surakarta

Wilayah	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
Kecamatan Laweyan	50.309	52.550	102.859
Kecamatan Serengan	26.750	27.686	54.436
Kecamatan Pasar Kliwon	43.242	44.123	87.365
Kecamatan Jebres	73.824	75.260	149.084
Kecamatan Banjarsari	91.307	94.161	185.468
Kota Surakarta	285.432	293.780	579.212

Sumber: Disadmindukcapil Kota Surakarta, 2022

4.1.1.3 Ekonomi

Pengaruh positif dari masyarakat merupakan faktor penting dalam upaya dunia usaha untuk meningkatkan produksi dan meningkatkan produktivitas tenaga kerja. Pengguna berbagai barang dan jasa yang besar dapat memberikan manfaat tambahan. Kebutuhan tinggi akan suatu barang tertentu dapat meningkatkan jumlah penduduk di Kota Surakarta. Di sektor pariwisata dan bisnis, Surakarta merupakan pusatnya. Pendirian bisnis dapat ditemukan di sepanjang Jalan Slamet Riyadi di Kota Surakarta. Ada beberapa bank, hotel, dan lokasi museum di sepanjang jalan tersebut.

Kota Surakarta merupakan salah satu kota di Jawa Tengah yang mengikuti perkembangan zaman dalam sektor QRI). Kota Surakarta menjadi pengguna QRIS tertinggi di wilayah Soloraya. Menurut data dari Kantor Perwakilan Bank Indonesia (BI) Kota Surakarta pada tahun 2022, jumlah *merchant* QRIS di Soloraya mengalami peningkatan. Jumlah *merchant* QRIS di Soloraya pada Juli tahun 2022 sebanyak 358.410 *merchant*. Kota Surakarta menjadi urutan pertama sebesar 26%

dari total 358.410 *merchant*. Bagi pedagang, QRIS memudahkan ketika melakukan transaksi karena tidak perlu mencari uang recehan untuk kembalian dan masyarakat di Kota Surakarta lebih banyak membawa handphone dibandingkan dengan membawa uang tunai.

4.1.2 Gambaran Umum BSI di Surakarta

4.1.2.1 Sejarah Bank Syariah Indonesia

Bank Syariah Indonesia merupakan hasil merger atau penggabungan Bank BRI Syariah, BNI Syariah dan Bank Mandiri Syariah pada tanggal 1 Februari 2021, yaitu sesuai dengan tanggal 19 Jumadil Akhir 1442 H. Pada tanggal 27 Januari 2021, dengan nomor SR-3/PB.1/2021, Otoritas Jasa Keuangan merilis pernyataan terkait merger tiga bank syariah. Melalui kerjasama dengan entitas pemerintah dan komitmen melalui Kementerian BUMN, Bank Syariah Indonesia diharapkan dapat mendunia. Hasil penggabungan ketiga bank tersebut menawarkan keunggulan dalam hal pelayanan yang lebih komprehensif, jangkauan yang lebih luas dan kapasitas permodalan yang lebih baik.

Penggabungan tiga bank syariah menjadi Bank Syariah Indonesia merupakan inisiatif lahirnya perbankan syariah yang merupakan kepentingan umat, yang ditakdirkan menjadi pembangunan nasional dan dapat berkontribusi bagi kesejahteraan masyarakat. Keberadaan Bank Syariah Indonesia merupakan wajah baru Bank Indonesia syariah yang modern, internasional dan mampu menyebarkan kebaikan dalam segala situasi (Rahmatan Lil'Aalamiin).

4.1.2.2 Kantor Cabang Bank Syariah Indonesia di Surakarta

Adapun kantor cabang atau kantor kas Bank Syariah Indonesia di Kota Surakarta, yaitu:

1. KC Solo Slamet Riyadi 1.
2. KC Solo Slamet Riyadi 2 .
3. KC Solo Veteran.
4. KCP Solo Urip Sumoharjo (Telah Terintegrasi).
5. KCP Solo Tandean (Telah Terintegrasi).
6. KCP Solo Pasar Kliwon (Telah Terintegrasi).
7. KCP Solo Pasar Klewer (Telah Terintegrasi).
8. KK Solo Manahan (Telah Terintegrasi).
9. PP RS JIH Solo.

4.2 Gambaran Umum Responden

Untuk memahami karakteristik responden dalam penelitian ini, dimaksudkan pada bagian kuesioner yang disebar. Penelitian ini dilakukan di Kota Surakarta. Data penelitian yang diperoleh dari kuesioner yang dibagikan kepada nasabah BSI yang telah menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile di Kota Surakarta terkumpul 97 responden. Gambaran mengenai karakteristik responden diperoleh melalui data yang terdapat pada kuesioner. Adapun karakteristik responden dalam penelitian ini, yaitu:

4.2.1 Responden Berdasarkan Alamat Domisili

Berdasarkan hasil penelitian melalui angket atau kuesioner mengenai karakteristik berdasarkan alamat domisili dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4. 2 Responden Berdasarkan Alamat Domisili

Alamat Domisili	Frekuensi	Persentase
Banjarsari	23	23,7%
Jebres	15	15,5%
Laweyan	16	16,5%
Pasar Kliwon	22	22,7%
Serengan	21	21,6%
Total	97	100%

Sumber: data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nasabah BSI yang telah menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile di Kota Surakarta yang menjadi responden dalam penelitian ini tersebar di berbagai kecamatan di Kota Surakarta. Data yang diperoleh melalui kuesioner menunjukkan bahwa responden yang berdomisili di Kecamatan Banjarsari sebanyak 23, Kecamatan Jebres sebanyak 15 Kecamatan Laweyan sebanyak 16, Kecamatan Pasar Kliwon sebanyak 22 dan Kecamatan Serengan sebanyak 21 dengan. Jadi, dapat ditarik kesimpulan mayoritas responden dalam penelitian ini berdomisili di Kecamatan Banjarsari.

4.2.2 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil penelitian melalui angket atau kuesioner mengenai karakteristik berdasarkan alamat domisili dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4. 3 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	31	32%
Perempuan	66	68%
Total	97	100%

Sumber: data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nasabah BSI yang telah menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile yang menjadi responden dalam penelitian ini tidak terbatas dalam jenis kelamin. Data yang diperoleh melalui kuesioner menunjukkan bahwa responden yang berjenis kelamin laki laki sebanyak 31 dan responden yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 66. Oleh karena itu, ditarik kesimpulan mayoritas responden dalam penelitian ini yang berjenis kelamin perempuan.

4.2.3 Responden Berdasarkan Umur

Berdasarkan hasil penelitian melalui angket atau kuesioner mengenai karakteristik berdasarkan umur dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4. 4 Responden Berdasarkan Umur

Umur	Frekuensi	Persentase
<17	2	2,1%
18-30	73	75,3%
31-40	15	15,5%
41-50	5	5,2%
>51	2	2,1%
Total	97	100%

Sumber: data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nasabah BSI yang telah menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile yang menjadi responden dalam penelitian ini tidak terbatas pada umur. Data yang diperoleh melalui kuesioner menunjukkan bahwa responden dengan umur <17 tahun sebanyak 2, umur 18-30 tahun sebanyak 73, umur 31-40 tahun sebanyak 15, umur 41-50 tahun sebanyak 5 dan umur >51 tahun sebanyak 2. Oleh karena itu,

ditarik kesimpulan mayoritas responden dalam penelitian ini dengan umur 18-30 tahun karena umur tersebut merupakan usia produktif berada di lingkungan pekerjaan.

4.2.4 Responden Berdasarkan Pendidikan

Berdasarkan hasil penelitian melalui angket atau kuesioner mengenai karakteristik berdasarkan pendidikan dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4. 5 Responden Berdasarkan Pendidikan

Pendidikan	Frekuensi	Persentase
SMA/K	39	40,2%
Diploma	9	9,3%
S1 (Sarjana)	47	48,5%
S2 (Magister)	2	2,1%
Total	97	100%

Sumber: data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nasabah BSI yang telah menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile yang menjadi responden dalam penelitian ini terdapat berbagai jenjang pendidikan. Data yang diperoleh melalui kuesioner menunjukkan bahwa responden dengan jenjang pendidikan SMA/K sebanyak 39, Diploma sebanyak 9, S1 (Sarjana) sebanyak 47, S2 (Magister) sebanyak 2. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini dengan jenjang pendidikan S1 (Sarjana).

4.2.5 Responden Berdasarkan Pekerjaan

Berdasarkan hasil penelitian melalui angket atau kuesioner mengenai karakteristik berdasarkan pekerjaan dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4. 6 Responden Berdasarkan Pekerjaan

Pekerjaan	Frekuensi	Persentase
Karyawan Swasta	35	36,1%
Wiraswasta	12	12,4%
Wirausaha	13	13,4%
PNS	9	9,3%
Lainnya	28	28,9%
Total	97	100%

Sumber: data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nasabah BSI yang telah menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile yang menjadi responden dalam penelitian ini terdapat berbagai jenis pekerjaan. Data yang diperoleh melalui kuesioner menunjukkan bahwa responden dengan pekerjaan Karyawan Swasta sebanyak 35, Wiraswasta sebanyak 12, Wirausaha sebanyak 13, PNS sebanyak 9 dan pekerjaan lainnya sebanyak. Oleh karena itu, ditarik kesimpulan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini adalah jenis pekerjaan Karyawan Swasta.

4.2.6 Responden Berdasarkan Pendapatan

Berdasarkan hasil penelitian melalui angket atau kuesioner mengenai karakteristik berdasarkan pendapatan dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4. 7 Responden Berdasarkan Pendapatan

Pendapatan	Frekuensi	Persentase
< 2.000.000	35	36,1%
2.000.000-3.000.000	37	38,1%
3.000.000-4.000.000	14	14,4%
4.000.000-5.000.000	8	8,2%
> 5.000.000	3	3,1%
Total	97	100%

Sumber: data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nasabah BSI yang telah menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile yang menjadi responden dalam penelitian ini terdapat berbagai jumlah pendapatan. Data yang diperoleh melalui kuesioner menunjukkan bahwa responden dengan pendapatan < 2.000.000 sebanyak 35, pendapatan 2.000.000-3.000.000 sebanyak 37, pendapatan 3.000.000-4.000.000 sebanyak 14, pendapatan 4.000.000-5.000.000 sebanyak 8 dan pendapatan > 5.000.000 sebanyak 4 atau. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini adalah dengan pendapatan < 2.000.000, responden dengan pendapatan tersebut lebih sering menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile sebagai transaksi pembayaran secara non tunai.

4.2.7 Responden Menggunakan QRIS Pada Aplikasi BSI Mobile

Berdasarkan hasil penelitian melalui angket atau kuesioner mengenai karakteristik berdasarkan responden yang telah menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4. 8 Jumlah Responden Menggunakan QRIS PAda Aplikasi BSI Mobile

Apakah anda pernah menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile sebagai sistem pembayaran non tunai?	Frekuensi	Persentase
Ya	97	100%
Total	97	100%

Sumber: daya primer yang diolah, 2023

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nasabah BSI yang telah menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile yang menjadi responden dalam penelitian ini. Data yang diperoleh melalui kuesioner menunjukkan bahwa responden yang telah menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile di Kota Surakarta sebanyak 97 dengan persentase 100%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh sudah mencapai minimum sampel pada penelitian ini.

4.2.8 Responden Berdasarkan Jumlah Penggunaan QRIS Pada Aplikasi BSI Mobile

Berdasarkan hasil penelitian melalui angket atau kuesioner mengenai karakteristik berdasarkan jumlah penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile selama satu bulan dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 4. 9 Jumlah Penggunaan QRIS Pada Aplikasi BSI Mobile Selama Satu Bulan

Berapa kali anda menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile selama satu bulan	Frekuensi	Persentase
1-10 kali	65	67%
11-20 kali	26	26,8%
21-30 kali	3	3,1%

>31 kali	3	3,1%
Total	97	100%

Sumber: data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nasabah BSI yang telah menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile yang menjadi responden dalam penelitian ini berdasarkan jumlah penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile. Data yang diperoleh melalui kuesioner menunjukkan bahwa responden dengan jumlah penggunaan 1-10 kali sebanyak 65, responden dengan jumlah penggunaan 11-20 kali sebanyak 26, responden dengan jumlah penggunaan 21-30 kali sebanyak 3 dan responden dengan jumlah penggunaan >31 kali sebanyak 3. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden yang menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile sebanyak 1-10 kali pemakaian transaksi.

4.3 Analisis Data

4.3.1 Uji Instrumen

4.3.1.1 Uji Validitas

Untuk menentukan suatu alat ukur tertentu dinyatakan sah atau tidak, digunakan uji validitas. Pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di dalam kuesioner sebagai alat ukur (Ghozali I. , 2018). Uji signifikansi dilakukan dengan membandingkan antara r hitung (Corrected Item-Total Correlation) pada penelitian ini dengan r tabel untuk degree of freedom (df) = $n-2$, n merupakan jumlah sampel pada penelitian ini, maka didapatkan (df) = $97 - 2 = 95$, r tabel adalah 0,1996.

Dasar pengambilan keputusan uji validitas (Corrected Item-Total Correlation), yaitu:

1. Jika r hitung $>$ r tabel, maka item-item pertanyaan dinyatakan valid.

Uji validitas akan digunakan masing-masing variabel dalam penelitian ini, meliputi risiko, manfaat, kemudahan penggunaan dan keputusan penggunaan di kalangan nasabah BSI di Kota Surakarta. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 97 sampel.

Tabel 4. 10 Hasil Uji Validitas

Variabel	Item Pertanyaan	r hitung (Corrected Item-Total Correlation)	r tabel	Kriteria
Kemudahan	X1.1	0,581	0,1996	Valid
	X1.2	0,6		
	X1.3	0,537		
	X1.4	0,448		
	X1.5	0,56		
Manfaat	X2.1	0,542		
	X2.2	0,612		
	X2.3	0,541		
	X2.4	0,597		
	X2.5	0,673		
Risiko	X3.1	0,701		
	X3.2	0,67		
	X3.3	0,711		
	X3.4	0,531		
	X3.5	0,621		
Keputusan Penggunaan	Y.1	0,551		
	Y.2	0,475		
	Y.3	0,58		
	Y.4	0,613		
	Y.5	0,644		

Sumber: data primer yang diolah, 2023

Sesuai dengan kriteria r hitung (*Corrected Item Total Correlation*) $>$ r tabel (0,1996), tabel 4.10 menunjukkan bahwa variabel kemudahan, manfaat, risiko dan keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile memiliki kriteria valid untuk setiap pernyataan yang diajukan pada kuesioner.

4.3.1.2 Uji Reliabilitas

Untuk menentukan apakah kuesioner yang digunakan dalam penelitian reliabel atau tidak reliabel adalah menggunakan uji reliabilitas. Secara umum, uji reliabilitas berfungsi sebagai alat untuk mengetahui tingkat konsistensi atau kestabilan data. Ketika pernyataan seseorang tentang pernyataan atau indikator konsisten antara satu responden dengan yang lain (memiliki pemikiran yang sama), itulah yang dinamakan reliabel (Ghozali I. , 2018). Pengujian reliabilitas dengan menggunakan uji statistik Cronbach Alpha. Nilai alpha cronbach dapat dibandingkan dengan nilai 0,70 untuk menentukan apakah suatu data dapat dikatakan reliabel. Dasar pengambilan keputusan pada uji reliabilitas, yaitu jika nilai cronbach's alpha $>$ 0,70, maka dinyatakan reliabel sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

Tabel 4. 11 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	N of Items	Cronbach's Alpha	Nilai	Keterangan
Kemudahan	5	0,773	0,70	Reliabel
Manfaat		0,805		
Risiko		0,841		
Keputusan penggunaan		0,793		

Sumber: data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan tabel 4.11 di atas, dari hasil uji Reliabilitas masing-masing variabel memiliki nilai Cronbach's Alpha $> 0,70$, yaitu:

1. Variabel Kemudahan (X1)

Nilai Cronbach's Alpha sebesar $0,773 > 0,70$, oleh karena itu variabel kemudahan dikatakan reliabel sebagai alat pengumpul data.

2. Variabel Manfaat (X2)

Nilai Cronbach's Alpha sebesar $0,805 > 0,70$, oleh karena itu variabel manfaat dikatakan reliabel sebagai alat pengumpul data.

3. Variabel Risiko (X3)

Nilai Cronbach's Alpha sebesar $0,841 > 0,70$, oleh karena itu variabel risiko dikatakan reliabel sebagai alat pengumpul data.

4. Variabel Keputusan Penggunaan (Y)

Nilai Cronbach's Alpha sebesar $0,793 > 0,70$, oleh karena itu variabel keputusan penggunaan dikatakan reliabel sebagai alat pengumpul data.

4.3.2 Uji Asumsi Klasik

4.3.2.1 Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah residual, variabel pengganggu atau model regresi berdistribusi normal atau tidak, digunakan uji normalitas (Ghozali I. , 2018). Untuk mendeteksi apakah nilai residual mempunyai

distribusi normal atau tidak normal dengan menggunakan uji statistik. Uji normalitas yang digunakan adalah uji normalitas Kolmogorov Smirnov dengan software statistik SPSS 25. Dasar pengambilan keputusan uji normalitas sebagai berikut:

1. Data berdistribusi normal, jika nilai sig (signifikansi) $> 0,05$.
2. Data berdistribusi tidak normal, jika nilai sig (signifikansi) $< 0,05$.

Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		106
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	1,55146215
Most Extreme Differences	Absolute	0,120
	Positive	0,085
	Negative	-0,120
Test Statistic		0,120
Asymp. Sig. (2-tailed)		,001 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

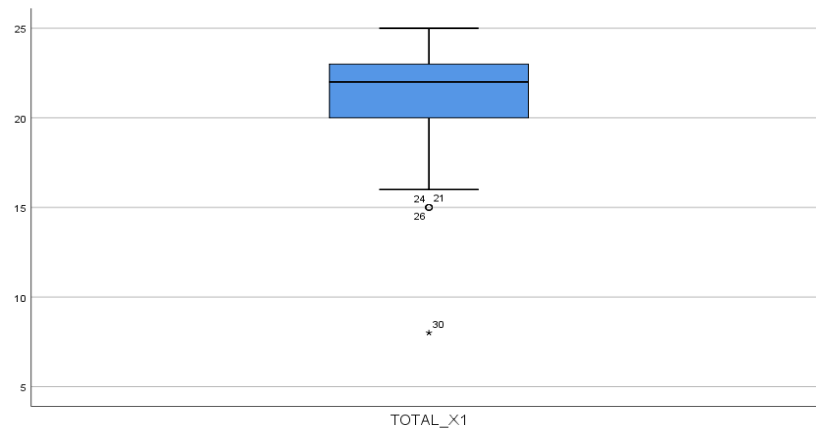
c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: data primer yang diolah, 2023

Tabel 4.12 menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,001. Artinya, data tersebut tidak berdistribusi secara normal karena nilai signifikansi $< 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi pada penelitian ini tidak memenuhi uji asumsi klasik, yaitu uji normalitas. Maka,

penelitian ini menggunakan cara lain dengan melakukan outlier data atau menghilangkan data yang memiliki nilai ekstrim.

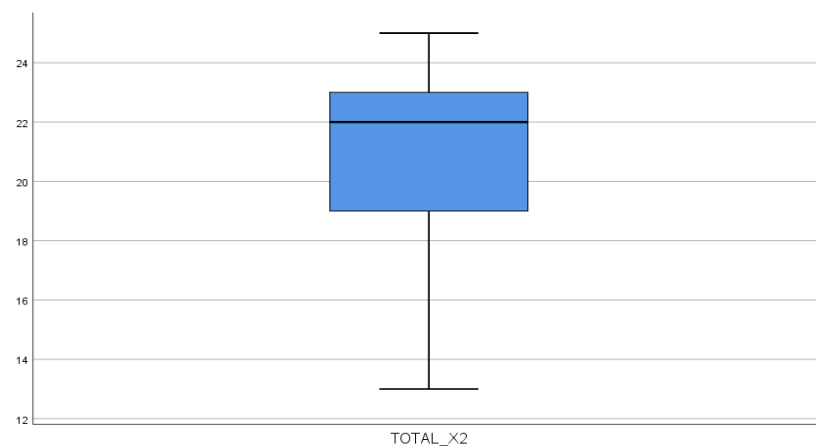
Tabel 4. 13 Hasil Boxplot Variabel Kemudahan Penggunaan



Sumber: data primer yang diolah, 2023

Pada tabel 4.13 terdapat grafik boxplot pada variabel kemudahan penggunaan (X1) dan terdapat data yang memiliki nilai ekstrim atau outlier yaitu data pada nomor 21, 24, 26 dan 30 yang dapat dihapus atau dihilangkan agar data dapat berdistribusi secara normal.

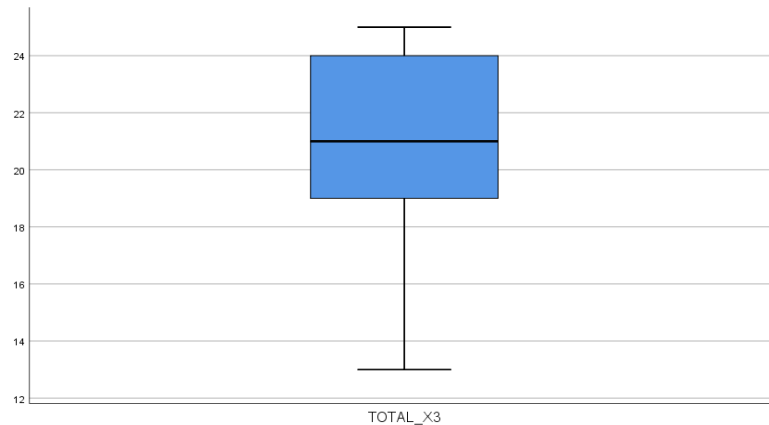
Tabel 4. 14 Hasil Boxplot Variabel Manfaat



Sumber: data primer yang diolah, 2023

Sedangkan pada tabel 4.14 terdapat tabel boxplot variabel manfaat (X2) dan tidak terdapat data yang memiliki nilai ekstrim atau outlier, sehingga data yang ada di variabel manfaat tidak perlu di outlier.

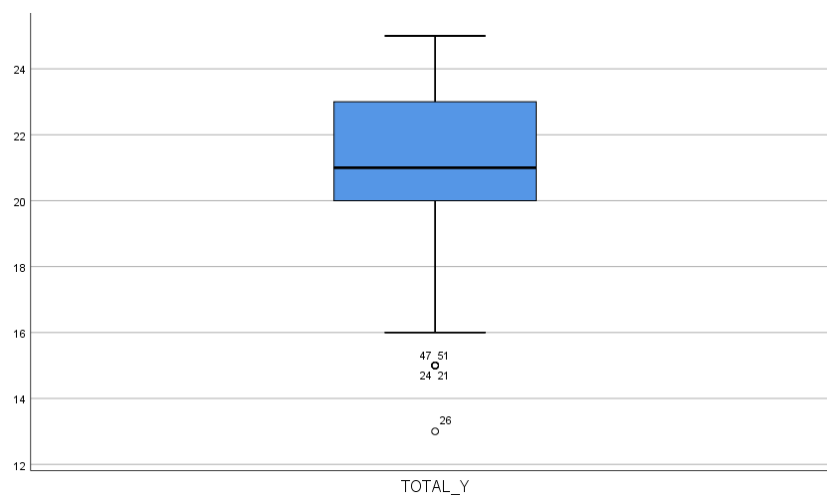
Tabel 4. 15 Hasil Boxplot Variabel Risiko



Sumber: data primer yang diolah, 2023

Sedangkan pada tabel 4.15 terdapat tabel boxplot variabel risiko (X3) dan tidak terdapat data yang memiliki nilai ekstrim atau outlier, sehingga data yang ada di variabel manfaat tidak perlu di outlier.

Tabel 4. 16 Hasil Boxplot Variabel Keputusan Penggunaan



Sumber: data primer yang diolah, 2023

Pada tabel 4.16 terdapat grafik boxplot pada variabel keputusan penggunaan (Y) dan terdapat data yang memiliki nilai ekstrim atau outlier yaitu data pada nomor 21, 24, 26, 47 dan 51 yang dapat dihapus atau dihilangkan agar data dapat berdistribusi secara normal.

Tabel 4. 17 Hasil Tabel Casewise Diagnostics

Casewise Diagnostics ^a				
Case Number	Std. Residual	TOTAL_Y	Predicted Value	Residual
21	-3,134	16	20,92	-4,923
35	-4,768	16	23,49	-7,490
43	-2,612	16	20,10	-4,104

a. Dependent Variable: TOTAL_Y

Sumber: data primer yang diolah, 2023

Pada tabel 4.17 terdapat tabel casewise diagnostics terdapat data yang memiliki nilai ekstrim atau outlier yaitu data pada nomor 21, 35 dan 43 yang dapat dihapus atau dihilangkan agar data dapat berdistribusi secara normal. Setelah melakukan outlier data atau dihilangkan data yang memiliki nilai ekstrem, maka data tersebut diuji kembali dengan menggunakan uji *one sample kolmogorof smirnov*

Tabel 4. 18 Hasil Uji Normalitas Setelah Outlier Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		97
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0,0000000
	Std. Deviation	1,19145427
Most Extreme Differences	Absolute	0,085
	Positive	0,064
	Negative	-0,085
Test Statistic		0,085
Asymp. Sig. (2-tailed)		,079 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: data primer yang diolah, 2023

Setelah melakukan outlier data atau menghilangkan data yang memiliki nilai ekstrim dan melakukan uji normalitas kembali menggunakan uji one sample kolmogorov smirnov, maka mendapatkan nilai yang signifikan sebesar 0,079. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa dapat berdistribusi secara normal.

4.3.2.2 Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi terbentuk adanya hubungan atau korelasi tinggi atau sempurna antar variabel bebas (Ghozali I. , 2018). Model regresi yang baik yaitu tidak terjadi hubungan antara variabel independen dalam penelitian ini. Dasar Pengambilan keputusan dalam uji multikolinieritas dengan melihat nilai Tolerance dan VIF, yaitu:

1. Tidak terjadi gejala multikolinieritas, jika nilai Tolerance $> 0,10$ dan jika nilai VIF $< 10,00$.
2. Terjadi gejala multikolinieritas, jika nilai Tolerance $< 0,10$ dan jika nilai VIF $> 10,00$.

Tabel 4. 19 Hasil Uji Multikolinieritas

Model		Coefficients ^a						Collinearity Statistics	
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Tolerance	VIF	
		B	Std. Error	Beta					
1	(Constant)	1,145	1,172		0,976	0,331			
	TOTAL_X1	0,288	0,088	0,275	3,266	0,002	0,341	2,935	
	TOTAL_X2	0,523	0,085	0,523	6,167	0,000	0,337	2,971	
	TOTAL_X3	0,134	0,072	0,151	1,858	0,066	0,369	2,709	

a. Dependent Variable: TOTAL_Y

Sumber: data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan tabel 4.19 di atas, dari hasil uji Tolerance pada output SPSS tabel coefficient masing-masing variabel independen memiliki nilai Tolerance dengan nilai $> 0,10$, yaitu:

1. Variabel Kemudahan (X1)

Nilai Tolerance sebesar $0,341 > 0,10$, oleh karena itu variabel kemudahan tidak terjadi gejala multikolinieritas.

2. Variabel Manfaat (X2)

Nilai Tolerance sebesar $0,337 > 0,10$, oleh karena itu variabel manfaat tidak terjadi gejala multikolinieritas.

3. Variabel Risiko (X3)

Nilai Tolerance sebesar $0,369 > 0,10$, oleh karena itu variabel risiko tidak terjadi gejala multikolinieritas.

Berdasarkan tabel 4.19, masing-masing koefisien variabel independen memiliki nilai Variance Inflation Factor (VIF) $< 10,0$ dalam model regresi, sebagai berikut:

1. Nilai VIF variabel kemudahan (X1) sebesar $2,935 < 10,0$, oleh karena itu variabel kemudahan penggunaan tidak terjadi gejala multikolinieritas.
2. Nilai VIF variabel manfaat (X2) sebesar $2,971 < 10,0$, oleh karena itu variabel manfaat tidak terjadi gejala multikolinieritas.
3. Nilai VIF variabel risiko (X3) sebesar $2,709 < 10,0$, oleh karena itu variabel risiko tidak terjadi gejala multikolinieritas.

4.3.2.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya kesalahan pada asumsi klasik. Heteroskedastisitas didefinisikan sebagai adanya varian residual yang berbeda untuk model regresi. Tidak adanya gejala heteroskedastisitas merupakan model regresi yang baik. Uji heteroskedastisitas dapat menggunakan dengan Uji Glejser. Dasar pengambilan keputusan uji glejser, yaitu:

1. Jika nilai sig (signifikansi) $> 0,05$, maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.
2. Jika nilai sig (signifikansi) $< 0,05$, maka terjadi gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.

Tabel 4. 20 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,452	,741		1,959	,053
	TOTAL_X1	,038	,056	,120	,685	,495
	TOTAL_X2	,003	,054	,010	,057	,955
	TOTAL_X3	-,067	,046	-,247	-1,470	,145

a. Dependent Variable: Abs_RES

Sumber: data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan tabel 4.20 merupakan output uji heteroskedastisitas (Uji Glejser), jika nilai tingkat signifikansi $> 0,05$, maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas. tabel coefficients masing-masing variabel independen memiliki nilai tingkat signifikansi $> 0,05$, yaitu:

1. Nilai signifikansi variabel kemudahan (X1) sebesar $0,495 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.
2. Nilai signifikansi variabel manfaat (X2) sebesar $0,955 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa variabel manfaat tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.
3. Nilai signifikansi variabel risiko (X3) sebesar $0,145 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa variabel risiko tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

4.3.3 Analisis Regresi Linier Berganda

Tujuan dari analisis regresi adalah untuk mengetahui adanya dampak atau pengaruh variabel dependen dengan variabel independen.

Variabel dependen dalam penelitian ini meliputi risiko, manfaat dan kemudahan. Sedangkan untuk variabel dependen adalah keputusan penggunaan QRIS BSI. Adapun model persamaan analisis regresi linier berganda:

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

Keterangan:

Y = Keputusan penggunaan BSI QRIS.

α = Koefisien konstanta.

$\beta_1 \beta_2 \beta_3$ = Koefisien regresi.

X_1 = Kemudahan.

X_2 = Manfaat.

X_3 = Risiko.

e = error.

Tabel 4. 21 Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,145	1,172		,976	,331
	TOTAL_X1	,288	,088	,275	3,266	,002
	TOTAL_X2	,523	,085	,523	6,167	,000
	TOTAL_X3	,134	,072	,151	1,858	,066
a. Dependent Variable: TOTAL_Y						

Sumber: data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan tabel 4.21 merupakan hasil pengujian regresi linier berganda yang telah diperoleh dari koefisien regresi, maka terbentuk suatu persamaan regresi, yaitu:

$$Y = 1,145 + 0,288X_1 + 0,523X_2 + 0,134X_3 + e$$

Keterangan:

X_1 = Kemudahan

X_2 = Manfaat

X_3 = Risiko

Y = Keputusan Penggunaan

Berdasarkan persamaan model regresi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa:

$$b_1 = 0,288$$

Nilai koefisien regresi tersebut diketahui variabel kemudahan (X_1) berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile (Y) dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,288. Artinya, untuk setiap kontribusi yang diberikan oleh variabel kemudahan (X_1) seperti penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile dapat dimengerti dengan jelas dan mudah dipelajari dalam penggunaannya, sehingga pengguna tidak merasa kebingungan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile.

$$b_2 = 0,523$$

Nilai koefisien regresi tersebut diketahui variabel manfaat (X_2) berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile (Y) dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,523. Artinya, untuk

setiap kontribusi yang diberikan oleh variabel manfaat (X_2) seperti penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile dapat memperbaiki kinerja dan meningkatkan efektivitas kinerja pengguna dalam bertransaksi dapat mempengaruhi terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile.

$$b_3 = 0,134$$

Nilai koefisien regresi tersebut diketahui variabel risiko (X_3) berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile (Y) dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,134. Artinya, untuk setiap kontribusi yang diberikan oleh variabel risiko (X_3) seperti penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile memiliki tingkat keamanan yang tinggi dan adanya jaminan keamanan dapat mempengaruhi terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile.

4.3.4 Uji Hipotesis

4.3.4.1 Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi bertujuan untuk mengetahui seberapa besar variabel independen (X) mempengaruhi variabel dependen (Y).

Tabel 4. 22 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,880 ^a	,775	,767	1,211
a. Predictors: (Constant), TOTAL_X3, TOTAL_X1, TOTAL_X2				

Sumber: data primer yang diolah, 2023

Menurut tabel 4.22, nilai koefisien determinasi (R^2) yang didapat adalah 0,775 atau 77,5%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai 0,775 atau 77,5% variabel yang menjelaskan mengapa nasabah menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile dapat dijelaskan oleh tiga faktor yaitu risiko, kemudahan dan manfaat. Sebaliknya, sisanya adalah 0,225 atau 22,5% dijelaskan oleh faktor lain yang tidak digunakan dalam penelitian ini.

4.3.4.2 Uji F (Uji Simultan)

Uji F atau yang disebut uji secara simultan digunakan untuk menguji seberapa besar pengaruh semua variabel independen dalam penelitian ini secara bersama-sama dapat mempengaruhi variabel dependen. Dasar pengambilan dalam Uji F (Uji Simultan), yaitu:

1. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka semua variabel independen dalam penelitian ini secara bersama-sama dapat mempengaruhi variabel dependen.
2. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka semua variabel dalam penelitian ini secara bersama-sama tidak dapat mempengaruhi variabel dependen.

Tabel 4. 23 Hasil Uji F (Uji Simultan)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	468,361	3	156,120	106,541	,000 ^b
	Residual	136,278	93	1,465		
	Total	604,639	96			

a. Dependent Variable: TOTAL_Y

b. Predictors: (Constant), TOTAL_X3, TOTAL_X1, TOTAL_X2

Sumber: data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan tabel 4.23 hasil uji f diketahui nilai F_{hitung} sebesar 106,541 dan F_{tabel} diketahui dengan rumus $(k ; n-k)$. Dimana “k” merupakan jumlah variabel independen dalam penelitian ini sebanyak 3. Sementara “n” merupakan jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 97. Setelah itu perhitungannya menjadi $(3 ; 97-3) = (3; 94)$, angka tersebut digunakan untuk mencari F_{tabel} , sehingga F_{tabel} yaitu sebesar 2,70. Kesimpulannya adalah jika $F_{hitung} 106,541 > F_{tabel} 2,70$, maka variabel independen dalam penelitian ini secara bersama-sama (simultan) dapat mempengaruhi variabel dependen.

4.3.4.3 Uji T (Uji Parsial)

Uji T bertujuan untuk mengetahui apakah variabel independen memiliki pengaruh secara parsial terhadap variabel dependen. Pengujian ini dengan nilai signifikansi sebesar 5% (0,05). Dasar pengambilan keputusan uji T, yaitu

1. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai sig. (signifikansi) $< 0,05$, maka variabel independen (X) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap variabel dependen (Y).
2. Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan nilai sig. (signifikansi) $> 0,05$, maka variabel independen (X) tidak berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap variabel dependen (Y).

Tabel 4. 24 Hasil Uji T (Uji Parsial)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,145	1,172		,976	,331
	TOTAL_X1	,288	,088	,275	3,266	,002
	TOTAL_X2	,523	,085	,523	6,167	,000
	TOTAL_X3	,134	,072	,151	1,858	,066

a. Dependent Variable: TOTAL_Y

Sumber: data primer yang diolah, 2023

Hasil Uji T (Uji Parsial) sebagai berikut:

1. Hasil Pengujian Hipotesis Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Pada Aplikasi BSI Mobile

H_1 = Kemudahan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile.

Berdasarkan tabel 4.25 merupakan output dari uji T (Uji Parsial).

Diketahui bahwa nilai t_{hitung} variabel Kemudahan (X_1) sebesar 3,266 disisi lain t_{tabel} dapat dihitung $\alpha = 0,05$ dikarenakan menggunakan hipotesis dua arah ketika mencari t_{tabel} , nilai α dibagi dua menjadi 0,025 serta cara mencari t_{tabel} dengan rumus $t_{tabel} = t(\alpha/2 ; n-k-1) = t(0,025 ; 93)$ didapat nilai dari t_{tabel} sebesar 1,985 sehingga hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $3,266 > 1,985$ dan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$ sehingga H_1 diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan (X_1) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile.

Hasil ini sama dengan penelitian yang dilakukan (Risma Nurhapsari, 2022) bahwa persepsi kemudahan penggunaan berdampak terhadap niat untuk menggunakan. Berdasarkan survei, UMKM perlu mengetahui bahwa QRIS mudah digunakan. Seperti UMKM, mereka lebih cenderung menggunakan QRIS karena dianggap sebagai teknologi yang user friendly, mudah dioperasikan dan tidak terlalu rumit pengoperasiannya.

2. Hasil Pengujian Hipotesis Manfaat Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Pada Aplikasi BSI Mobile

H_2 = Manfaat berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile.

Diketahui bahwa nilai t_{hitung} variabel manfaat sebesar 6,167 disisi lain t_{tabel} sebesar 1,985 sehingga hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $6,167 > 1,985$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_2 diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa variabel manfaat berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile.

Hasil ini sama dengan penelitian yang dilakukan (Fitriani Latief, 2020) dengan hasil bahwa manfaat berdampak terhadap keputusan penggunaan uang digital. Hal ini dikarenakan uang digital memberikan manfaat transaksi yang dapat cepat terselesaikan. Dengan adanya proses transaksi yang lancar merupakan kebutuhan generasi milenial karena generasi milenial dituntut untuk memiliki *multitasking* atau dapat menyelesaikan beberapa pekerjaan dalam waktu yang berdekatan.

3. Hasil Pengujian Hipotesis Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Pada Aplikasi BSI Mobile

H_3 = Risiko berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile.

Diketahui bahwa nilai t_{hitung} variabel risiko sebesar 1,858 disisi lain t_{tabel} sebesar 1,985 sehingga hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$ dimana $1,858 < 1,985$ dan nilai signifikansi $0,066 > 0,05$ sehingga H_3 ditolak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa variabel risiko tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile.

Hasil tersebut didukung oleh (Ruslinda Agustina, 2018) dengan hasil risiko tidak berpengaruh terhadap penggunaan *internet banking*. Hal ini dikarenakan nasabah beranggapan *internet banking* tidak memiliki risiko yang berarti dan dapat memberikan informasi kepada nasabah.

4.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil uji-uji yang telah dilakukan sebelumnya, maka didapatkan hasil uji hipotesis mengenai Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Manfaat dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Pada Aplikasi BSI Mobile. Adapun hasil dari pengujian masing-masing hipotesis, yaitu:

1. Pengaruh Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Pada Aplikasi BSI Mobile

Berdasarkan tabel 4.24 merupakan output dari uji T (Uji Parsial). Diketahui bahwa nilai t_{hitung} variabel Kemudahan (X_1) sebesar 3,266 disisi lain t_{tabel} sebesar 1,985 sehingga hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $3,266$

$> 1,985$ dan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$ sehingga H_1 diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan (X_1) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile.

Menurut Davis (1989) dalam (Romadon, 2020) Kemudahan penggunaan adalah ketika seseorang menganggap segala sesuatunya mudah dan tidak perlu berusaha keras untuk menggunakan teknologi informasi. QRIS BSI memberikan kemudahan untuk pembayaran zakat, infaq dan shadaqah. Selain itu QRIS BSI memberikan kemudahan saat mengirim dana atau melakukan transfer menggunakan QR Code, sehingga nasabah tidak perlu untuk mengunjungi bank ketika akan bertransaksi.

Hasil ini sama dengan penelitian yang dilakukan (Risma Nurhapsari, 2022) bahwa *perceived ease of use* penggunaan berdampak terhadap niat untuk menggunakan. Berdasarkan survei, UMKM perlu mengetahui bahwa QRIS mudah digunakan. Seperti UMKM, mereka lebih cenderung menggunakan QRIS karena dianggap sebagai teknologi yang user friendly, mudah dioperasikan dan tidak terlalu rumit pengoperasiannya.

Selain itu, hasil penelitian (Fitriani Latief, 2020) menyatakan bahwa kemudahan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan uang digital. Pasalnya, menggunakan ponsel untuk bertransaksi dan tidak harus menggunakan uang tunai dalam jumlah besar akan memudahkan masyarakat umum.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemudahan pada aplikasi BSI Mobile berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile di kalangan nasabah BSI di Kota Surakarta. Hal ini dapat disimpulkan bahwa semakin banyak kemudahan yang dirasakan nasabah dalam penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile, seperti sistem kerja QRIS yang dapat dimengerti, mudah digunakan pada saat bertransaksi, mudah dipelajari dalam penggunaan, sangat praktis dan terampil ketika menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile sebagai metode pembayaran yang menyebabkan nasabah memutuskan untuk menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile sebagai metode transaksi secara non tunai.

2. Pengaruh Manfaat Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Pada Aplikasi BSI Mobile

Berdasarkan tabel 4.25 merupakan output uji T (Uji Parsial). Diketahui bahwa nilai t_{hitung} variabel manfaat (X_2) sebesar 6,167 disisi nilai dari t_{tabel} sebesar 1,985 sehingga hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $6,167 > 1,985$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_2 diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa variabel manfaat berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile.

Menurut (Davis, 1989) Manfaat merupakan kepercayaan seseorang terhadap suatu teknologi dapat meningkatkan kinerja dan performanya. Adanya QRIS pada aplikasi BSI Mobile memberikan transaksi yang ringkas, otomatis dan efisien sehingga dapat mempercepat pekerjaan seseorang dalam interval waktu yang singkat dan dapat melakukan transaksi

dimanapun. Selain itu, QRIS BSI memudahkan untuk mengelola uang masuk dan uang keluar, sehingga terhindar dari perilaku konsumtif.

Hasil ini sama dengan penelitian yang dilakukan (Fitriani Latief, 2020) dengan hasil bahwa manfaat berdampak terhadap keputusan penggunaan uang digital. Hal ini dikarenakan uang digital memberikan manfaat transaksi yang dapat cepat terselesaikan. Dengan adanya proses transaksi yang lancar merupakan kebutuhan generasi milenial karena generasi milenial dituntut untuk memiliki *multitasking* atau dapat menyelesaikan beberapa pekerjaan dalam waktu yang berdekatan.

Selain itu, penelitian (Mubarak M. R., 2022) menyatakan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh signifikan terhadap keputusan nasabah menggunakan *mobile banking*. Hal ini dikarenakan semakin banyak kemanfaatan yang diterima oleh nasabah sehingga tingkat keputusan mereka dalam menggunakan mobile banking juga semakin meningkat.

Hasil ini menunjukkan bahwa manfaat QRIS pada aplikasi BSI Mobile berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile di kalangan nasabah BSI di Kota Surakarta. Hal ini dapat disimpulkan bahwa semakin banyak manfaat yang dirasakan nasabah dalam penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile, seperti QRIS pada aplikasi dapat memperbaiki kinerja nasabah, meningkatkan efektivitas, memberikan manfaat bagi pengguna, meningkatkan produktivitas dan mempercepat proses transaksi ketika menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile yang

menyebabkan nasabah memutuskan untuk menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile sebagai metode pembayaran secara non tunai.

3. Pengaruh Risiko Terhadap Keputusan penggunaan QRIS Pada Aplikasi BSI Mobile

Berdasarkan tabel 4.25 merupakan output uji T (Uji Parsial). Diketahui bahwa nilai t_{hitung} variabel risiko (X_1) sebesar 1,858 disisi nilai dari t_{tabel} sebesar 1,985 sehingga hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$ dimana $1,858 < 1,985$ dan nilai signifikansi $0,066 > 0,05$ sehingga H_3 ditolak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa variabel risiko tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile di kalangan nasabah.

Hasil ini menunjukkan bahwa risiko tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile di kalangan nasabah BSI di Kota Surakarta. Hal ini dapat disimpulkan bahwa nasabah tidak memikirkan dan mementingkan risiko yang akan terjadi karena tidak adanya fenomena atau kejadian yang dapat merugikan nasabah terhadap penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile di Surakarta, seperti adanya *system* mengalami *error* ketika sedang melakukan transaksi dan kehilangan saldo secara tiba-tiba. Nasabah lebih mementingkan dari segi manfaat dan kemudahan yang dirasakan terhadap penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile.

Risiko kaitannya dengan sebuah ketidakpastian yang dialami oleh individu akibat kesalahan dalam memprediksi dari keputusan objek tertentu yang dilakukan (Schiffman L. G., 2012). Risiko dapat mempengaruhi

tingkat keputusan individu. Semakin besar risiko yang dirasakan individu terhadap suatu produk, semakin kecil tingkat niat atau keputusan untuk menggunakannya, begitu pula sebaliknya. Namun, seiring dengan perkembangan inovasi teknologi, maka pihak BSI terus meningkatkan kualitas layanan pada BSI Mobile dengan meningkatkan sistem keamanan dalam melakukan transaksi.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Ruslinda Agustina, 2018) menunjukkan hasil bahwa risiko tidak memiliki pengaruh terhadap penggunaan *internet banking* pada PT Bank Bukopin Tbk. Hal ini dikarenakan nasabah beranggapan *internet banking* tidak memiliki risiko yang berarti dan nasabah menganggap bahwa *internet banking* dapat memberikan informasi kepada nasabah. Apabila risiko yang dihadapi rendah dapat menarik penggunaan nasabah dalam menggunakan *internet banking*.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan (Wardhana, 2016) menunjukkan hasil bahwa persepsi risiko tidak memiliki pengaruh terhadap minat penggunaan *e-commerce*. Hal ini dikarenakan meningkatnya tingkat keamanan dan *security* yang tinggi yang disediakan oleh penyedia layanan *e-commerce*. Sistem reputasi yang disediakan oleh website dapat membantu menunjukkan kualitas *seller* yang ada. Banyak penyedia layanan menyediakan garansi maupun jaminan untuk risiko yang akan terjadi.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh melalui pengujian yang telah dilakukan terhadap permasalahan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemudahan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile.
2. Manfaat berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile.
3. Risiko tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI.

5.2 Saran

Adapun saran-saran yang dapat disampaikan dalam penelitian ini sehubungan dengan hasil penelitian dan pembahasan sebagai berikut:

1. Bagi BSI di Kota Surakarta

Hasil penelitian ini dengan harapan dapat membuat BSI di Kota Surakarta lebih mengenalkan atau menyebarluaskan mengenai transaksi dengan menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile, memberikan pemahaman mengenai cara bertransaksi menggunakan QRIS kepada nasabah BSI, memberikan informasi mengenai ketentuan atau syarat-syarat kepada *merchant* yang ingin bekerjasama melalui QRIS dan memberitahu

keunggulan serta keuntungan pada saat menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile sebagai metode pembayaran secara non tunai.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dengan harapan dapat menjadi bahan dasar dan referensi untuk peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan penelitian ini, dengan model dan objek penelitian yang berbeda. Untuk memperoleh hasil yang lebih lengkap, peneliti selanjutnya dapat memasukkan variabel lain yang dapat mempengaruhi keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile, selain manfaat, risiko dan kemudahan penggunaan. Karena metode penelitian menggunakan software SPSS, diharapkan penelitian selanjutnya akan menggunakan metode analisis menggunakan software lainnya.

5.3 Implikasi Penelitian

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan bagi Bank Syariah Indonesia sebagai penyedia layanan BSI Mobile. Dalam penelitian ini terdapat tiga konstruk yang mempengaruhi keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile, yaitu kemudahan penggunaan, manfaat dan risiko.

Hasil penelitian mengidentifikasi bahwa keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile bergantung pada kemudahan penggunaan dan manfaat. Hanya konstruk risiko yang tidak berpengaruh dalam penelitian ini. Nasabah tidak memikirkan risiko yang akan terjadi karena tidak adanya fenomena atau kejadian yang dapat merugikan nasabah terhadap penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile di Surakarta

Implikasinya adalah Bank Syariah Indonesia harus terus melakukan sosialisasi atau pemahaman terhadap penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile kepada calon pengguna atau pengguna mengenai tidak adanya risiko dalam penggunaan tersebut dan akan merasakan kemudahan penggunaan dan manfaat yang diperoleh ketika menggunakan agar perilaku keputusan penggunaan semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, R. R. (2019). Pengaruh Status Sosial, Ekonomi Keluarga, Minat Menggunakan Sistem Pembayaran Non Tunai Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang.
- Aeni, A. N. (2017). Eksplorasi penggunaan mobile banking: pendekatan technology acceptance model. *Jurnal Analisis Bisnis Ekonomi*, 86-96.
- Aldhmour, F. (2016). An Investigation Of Factor Influencing Consumers' Intention To Use Online Shopping: An Empirical Study In South Of Jordan. *Journal of Internet Banking and Commerce*, 2-50.
- Alis Santika, R. A. (2022). Persepsi Dan Intensi Pelaku UMKM Terhadap Penggunaan QRIS Sebagai Sistem Pembayaran Digital Di Kota Tasikmalaya. *TRANSEKONOMIKA: Akuntansi, Bisnis dan Keuangan*, 64.
- APJII. (2021). *Laporan Survei Internet APJII 2019-2020*. Diambil kembali dari Retrieved from <https://apjii.or.id/survei>
- Bank, I. (2020). *QR Code Indonesian Standard (QRIS)*.
- BSI. (2021). *Produk dan Layanan*. Diambil kembali dari <https://www.bankbsi.co.id/produk&layanan/digital-banking/1618199324bsi-qrisc>
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 319-340.
- Dirwan. (2022). Keputusan Nasabah Menggunakan Mobile Banking dari Sisi Kemudahan, Manfaat dan Kenyamanan. *Manajemen, Institut Teknologi dan Bisnis Nobel Indonesia*, 323-332.
- Dirwan, D. &. (2020). Aspek Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Uang Digital Di Kota Makassar. *Jurnal Mirai Management*, 288-298.
- DSN-MUI. (2017). *Fatwa Nomor 116/DSN-MUI/IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah*.
- Dwi, H. J. (2021). UMKM Pengguna QRIS Meningkat 316% Selama Pandemi Covid-19. *Databoks*. [Katadata.co.id](https://www.katadata.co.id).

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/01/29/umkm-pengguna-qrisk-meningkat-316-selama-pandemi-covid-19>.

- Ersaningtyas, A. &. (2019). Analisis Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Resiko Dan Kualitas Informasi Terhadap Minat Menggunakan Rekening Bersama shopee. *Jurnal Bisnis Indonesia*, 185-198.
- Fachruddin, M. F. (2016). Pengaruh Persepsi Nasabah Atas Risiko, Kepercayaan, Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan Internet Banking (Studi Empiris pada Nasabah Bank Umum di Kota Banda Aceh). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Akuntansi (JIMEKA)*, 264-276.
- Fauziah. S. A., &. A. (2021). Pengaruh Social Influence dan Self-efficacy Terhadap Intention to Use Mobile Payment System Pada Pengguna E-wallet. *Jurnal Ekonomi, Manajemen, Bisnis*, 307-317.
- Febriaty, H. (2019). Pengaruh Sistem Pembayaran Non Tunai Dalam Era Digital Terhadap Tingkat Pertumbuhan Ekonomi Indonesia. *Prosiding FRIMA (Festival Riset Ilmiah Manajemen Dan Akuntansi)*, 307-313.
- Fernos, J. &. (2021). Pengaruh Manfaat, Kepercayaan, Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Nasabah Menggunakan Layanan Mobile Banking Pada Pt. Bank Pembangunan Daerah Sumatera Barat Cabang Koto Baru, Dharmasraya. *Jurnal Manajemen Universitas Bung Hatta*, 115-125.
- Fitriani Latief, D. (2020). Pengaruh Kemudahan, Promosi, Dan Kemanfaatan Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Digital . *Jurnal Ilmiah Akuntansi Manajemen*, 2684-9283.
- Gea, D. &.-A. (2021). The Analysis of Factors Affecting Using Interest of QRIS Payment Systems on E-wallet Applications in Indonesia. . *International Conference on Information Management and Technology (ICIMTech)*, 111-115.
- Genady, D. I. (2018). Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan Dan Promosi Uang Elektronik Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Di Masyarakat (Studi Kasus di Provinsi DKI Jakarta). *Skripsi, Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*. Jakarta.
- Ghozali, I. (2016). Aplikasi Analisis Multivariate dengan program SPSS. *Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro*.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Ginantra, N. R. (2020). *Teknologi Finansial Sistem Finansial Berbasis Teknologi di Era Digital*.
- Hana Zahra Salsabila, S. L. (2021). Pengaruh Persepsi Risiko, Manfaat Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Pembelian Online Pada Aplikasi Shopee. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, 87-96.
- Hanafi, M. M. (2009). *Manajemen Risiko. . UPP STIM YKPN. .*
- Hendra Prasetya, S. E. (2021). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Manfaat dan Risiko pada Minat Penggunaan E-Money di Surabaya. *Jurnal Dinamika Ekonomi dan Bisnis*, 151-158.
- Hermawan Lonardi, N. L. (2021). Analysis of Factors Affecting Use Behavior of QRIS Payment System in DKI Jakarta. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 3709-3728.
- Ismanto, H. W. (2019). *Perbankan Dan Literasi Keuangan . Deepublish*.
- Jhon Fernos, M. A. (2021). Pengaruh Manfaat, Kepercayaan, dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Nasabah Menggunakan Layanan Mobile Banking Pada PT. Bank Pembangunan Daerah Sumatera Barat Cabang Koto Baru, Dharmasraya. *Jurnal Manajemen Universitas Bung Hatta*, 115-125.
- Josef, E. S. (2020). Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Bagi Perkembangan UMKM di Medan. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 287-297.
- Kurniawati, S. (2017). Analisis Pengaruh Perceived Compatibility, Individual Mobility. Dan Driver's Factor Dari Attitude Towards Use Serta Implikasinya Pada Intention To Use: Telaah Pada Calon Pengguna Aplikasi Onesmile di BSD City. *Jurnal Manajemen*, 55-67.
- Latief, F. &. (2020). Pengaruh Kemudahan, Promosi, Dan Kemanfaatan Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Digital. . *Jurnal Ilmiah Akuntansi Manajemen*, 16-30.
- Laukkanen, T. S. (2008). Segmenting bank customers by resistance to mobile banking. *International Journal of Mobile Communications*, 309-320.
- Lemeshow, S. D. (1997). *Besar sampel dalam Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

- Lestari, A. (2022, APRIL). SKRIPSI. *Determinasi Keputusan Konsumen Dalam Menggunakan QRIS Code Bank Syariah Dengan Minat Sebagai Variabel Intervening. (Studi Kasus Pada Nasabah Bank Syariah Indonesia Yogyakarta)*. YOGYAKARTA: STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA.
- Lestari, P. &. (2018). Literasi Uang Elektronik di kalangan Mahasiswa. *Islamic Review: Jurnal Riset Dan Kajian Keislaman*, 94-109.
- Marlina, A. B. (2018). Digitalisasi Bank Terhadap Peningkatan Pelayanan Dan Kepuasan Nasabah Bank. *Inovator*, <https://doi.org/10.32832/inovator.v7i1.1458>.
- Michelle Olivia, N. K. (2022). The Influence of Perceived Ease of Use and Perceived Usefulness on E-Wallet Continuance Intention: Intervening Role of Customer Satisfaction. *Jurnal Teknik Industri*, 13–22.
- Mihadi, Y. S. (2019). Sistem Pengambilan Keputusan. *Sistem Pengambilan Keputusan Makalah*.
- Mubarak, M. R. (2022). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Easy of Use, Perceived Risk, dan Perceived Compatibility Terhadap Proses Keputusan Nasabah Menggunakan Mobile Banking BSI. *Skripsi. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam*. Jakarta
- Mulia, I. (2019). Analisis Faktor Penerimaan Implementasi Cashless Society Dengan Menggunakan Framework UTAUT (Master's thesis). *Program Studi Manajemen Sistem Informasi, Program Pascasarjana Ilmu Komputer*. Jakarta: Universitas Bina Nusantara.
- Ningsih, H. A. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa. *IKRAITH-EKONOMIKA*, 1-9.
- Prasetyowati, H. &. (2022). Teknologi Dan Distribusi Pajak Mendukung Kualitas Pembangunan Manusia . *Transekonomika: Akuntansi, Bisnis Dan Keuangan*, 23-36.
- Putri, A. N. (2019). Pengaruh Kepercayaan, Resiko, Manfaat Dan Pendapatan Terhadap Minat Penggunaan E-Payment Pada Mahasiswa Di Yogyakarta. *Universitas Islam Indonesia Yogyakarta*. Yogyakarta.
- Putri, N. A. (2020). Pelaksanaan Penggunaan Quick Response Code (Kode QR) untuk Sistem Pembayaran Berdasarkan Peraturan Anggota Dewan

- Gubernur No.21/18/PADG/2019 Tentang Implementasi Standar Nasional untuk Pembayaran di Kota Semarang. *Skripsi : Fakultas Hukum, Universitas negeri.*
- Risma Nurhapsari, E. S. (2022). Analysis of the factors of intention to use QRIS for MSMEs. *Jurnal Ekonomi Modernisasi*, 199-211.
- Romadon, S. R. (2020). Pengaruh Kemudahan Terhadap Keputusan Menggunakan E-Banking Pada BNI 46 KC Karangayu Semarang Dengan Minat Nasabah Dan Kepercayaan Sebagai Variabel Mediasi. *Majalah Ilmiah Solusi*, 1–195.
- Ruslan, K. G. (2019). QR Code Payment in Indonesia and Its Application on Mobile Banking. *Conference on Governance and Integrity, KnE Social Science*, 551-568.
- Ruslinda Agustina, R. A. (2018). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Kebermanfaatan, Risiko dan Kepercayaan Terhadap Minat Nasabah Menggunakan Internet Banking Pada PT Bank Bukopin Tbk Banjarmasin. *DINAMIKA EKONOMI < Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 255-268.
- Saputri, O. B. (2020). Consumer preference in using the Indonesian standard quick response code Consumer preference in using the Indonesian standard quick response code. *Journals of Economics and Business Mulawarman (JEBM)*, 237-247.
- Sari, G. O. (2021). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kebermanfaatan Dan Risiko Terhadap Minat Penggunaan Financial Technology Sistem Pembayaran. *State University of Yogyakarta*, 1-17.
- Sarofah, I. F. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Menggunakan Mobile Banking (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Surabaya). *CALYPTRA*, 4425–4437.
- Schiffman, L. G. (2021). Consumer Behavior. *Pearson Prentice Hall*.
- Septi, N. F. (2021). Analisis Pengaruh Technology Readiness terhadap Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use terhadap Behavioral Intention dari Quick Response Indonesian Standard (QRIS) untuk Pembayaran Digital (Studi Kasus: Pengguna Aplikasi e Wallet Go-Pay, DANA, OVO). *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 85-93.
- Siyoto, S. &. (2015). DASAR METODOLOGI PENELITIAN. . *Literasi Media Publishing*.

- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Supriyanto, A. F. (2022). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan QRIS Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi. *IndonesianScientific Journalof Islamic Finance*, 1-21.
- Wardhana, O. H. (2016). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kegunaan, Persepsi Nilai, Pengaruh Sosial, Persepsi Risiko, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-commerce. *Universitas Brawijaya*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Wibowo. (2008). *Manajemen Kinerja*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Wiwaha, I. R. (2017). Pengaruh Word Of Mouth Dan Brand Image Terhadap Keputusan Penggunaan Salon Kecantikan Pada Konsumen Mil Off Beauty Bar. *Jurnal Ilmiah WIDYA Ekonomika*.
- Yogananda, A. S. (2017). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Untuk Menggunakan Instrumen Uang Elektronik. *Universitas Diponegoro*, 1-7.
- Yudistira Andi Permadi, A. W. (2021). Preferences of Using Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Among Students as a Means of Digital Payment . *Journal of Enterprise and Development* , 2685-8258 .
- Yulianti, M. (2021). Pengaruh pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, dan Kemanfaatan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Terhadap Penggunaan E-Wallet Di Kalangan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. *Skripsi. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam*. Banjarmasin: <http://idr.uin-antasari.ac.id/id/eprint/17561>.
- Zuliani, S. M. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Terhadap Minat Nasabah Dalam Penggunaan Mobile Banking. . *Serambi Konstruktivis*, 246.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN

PENGARUH KEMUDAHAN, MANFAAT DAN RISIKO TERHADAP KEPUTUSAN PENGGUNAAN QRIS PADA APLIKASI BSI MOBILE (Studi kasus pada nasabah BSI di Kota Surakarta)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Saya Elsa Shafa Lathifah, Mahasiswi jurusan Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta. Saat ini saya sedang melakukan penelitian guna memenuhi Tugas Akhir (Skripsi) yang berjudul **“Pengaruh Kemudahan, Manfaat dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS pada Aplikasi BSI Mobile (Studi Kasus pada nasabah BSI di Kota Surakarta)”**.

Adapun kriteria responden, yaitu:

1. Nasabah Bank Syariah Indonesia (BSI) yang memiliki aplikasi *BSI Mobile*.
2. Domisili di Kota Surakarta (Laweyan, Serengan, Pasar Kliwon, Jebres dan Banjarsari)
3. Pernah menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile sebagai sistem pembayaran non tunai.

Berkaitan hal tersebut, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu serta Saudara/i berkenan meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner ini dengan sebenar-benarnya. Segala informasi yang diberikan dalam kuesioner ini hanya kepentingan dalam melakukan penelitian dan akan dijaga kerahasiaannya.

Petunjuk pengisian kuesioner

1. Bapak/Ibu/Saudara dimohon untuk mengisi kuesioner untuk menjawab seluruh pertanyaan yang telah disediakan.
2. Berilah tanda pada kolom yang telah tersedia dan pilih sesuai dengan tanggapan anda. Usahakan agar tidak ada jawaban yang dikosongkan.
3. Jawaban yang tersedia berupa Skala Likert yaitu 1-5 yang memiliki arti sebagai berikut:

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

Saya mengucapkan terimakasih dan menghargai atas ketersediaan Bapak/Ibu serta Saudara/i telah meluangkan waktu untuk menjawab pertanyaan dalam kuesioner ini.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Data Responden

Nama:

Alamat Domisili:

- Laweyan
- Serengan
- Pasar Kliwon
- Jebres
- Banjarsari

Jenis Kelamin:

- Laki-laki
- Perempuan

Umur:

- < 17
- 18-30
- 31-40
- 41-50
- > 51

Pendidikan:

- SMA/K
- Diploma
- S1 (Sarjana)
- S2 (Magister)
- S3 (Doktoral)
- Lain-lain

Pekerjaan:

- Karyawan Swasta
- Wiraswasta
- Wirausaha
- PNS
- Lain-lain

Pendapatan:

- < 2.000.000
- 2.000.000 – 3.000.000
- 3.000.000 – 4.000.000
- 4.000.000 – 5.000.000
- > 5.000.000

Apakah anda pernah menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile sebagai sistem pembayaran non tunai

- Ya

Berapa kali anda menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile selama satu bulan:

- 1-10 kali
- 11-20 kali
- 21-30 kali
- > 31 kali

Nomor Telepon/WhatsApp:

PENILAIAN KUESIONER

Kemudahan

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	N	TS	STS
	Jelas dan dapat dimengerti					
1	QRIS BSI jelas dan dapat dimengerti dalam penggunaannya, sehingga saya menggunakan sebagai alat transaksi.					
	Mudah digunakan					
2	QRIS BSI mudah digunakan, sehingga memudahkan saya dalam melakukan transaksi sehari-hari.					
	Mudah dipelajari					
3	QRIS BSI mudah dipelajari dalam penggunaannya, sehingga saya tidak merasa kebingungan ketika melakukan transaksi.					
	Sangat Praktis					
4	QRIS BSI sangat praktis, karena tidak memerlukan uang kembalian pada saat transaksi.					

	Terampil					
5	QRIS BSI membuat saya terampil dalam melakukan transaksi karena mudah digunakan.					

Manfaat

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	N	TS	STS
	Memperbaiki kinerja					
1	QRIS BSI dapat memperbaiki kinerja saya dalam melakukan transaksi sehari-hari.					
	Meningkatkan efektivitas kinerja					
2	QRIS BSI dapat meningkatkan efektivitas kinerja saya dalam transaksi sehari-hari.					
	Memberikan manfaat bagi pengguna					
3	QRIS BSI memberikan manfaat karena menjadi lebih cepat dan mudah ketika melakukan transaksi sehari-hari.					
	Meningkatkan produktivitas					
4	QRIS BSI dapat meningkatkan produktivitas saya ketika melakukan transaksi sehari-hari.					
	Mempercepat proses					
5	QRIS BSI menjadikan transaksi pembayaran menjadi lebih cepat dan mudah.					

Risiko

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	N	TS	STS
	Tingkat keamanan					
1	Saya percaya QRIS BSI memiliki tingkat keamanan sistem yang tinggi.					
	Jaminan keamanan					
2	Saya percaya adanya jaminan keamanan pada saat melakukan transaksi menggunakan QRIS BSI.					
	Risiko privasi					
3	Saya percaya bahwa ketika menggunakan QRIS BSI akan terjaga kerahasiaan datanya.					
	Efisiensi waktu					
4	Saya dapat mengoptimalkan pemakaian waktu ketika menggunakan QRIS BSI sebagai alat transaksi.					
	Pertimbangan risiko					
5	Saya menjadi tidak ragu menggunakan QRIS BSI karena tidak adanya risiko.					

Keputusan Penggunaan

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		STS	TS	N	S	SS
	Pengenalan masalah atau kebutuhan					
1	QRIS BSI dapat memenuhi kebutuhan yang saya inginkan.					
	Pencarian informasi					
2	Saya memperoleh informasi dengan mudah mengenai QRIS BSI dari teman, keluarga dan sosial media.					

	Evaluasi alternatif					
3	QRIS BSI memberikan alternatif pembayaran secara non tunai atas kebutuhan saya.					
	Keputusan penggunaan					
4	Saya memutuskan menggunakan QRIS BSI sebagai salah satu alat transaksi yang saya gunakan.					
	Perilaku pasca penggunaan					
5	Saya merekomendasikan penggunaan QRIS BSI sebagai alat transaksi kepada orang lain.					

Lampiran 2: Jadwal Penelitian

Kegiatan	Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni					
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
Penyusunan Proposal	x	x	x	x																						
Konsultasi					x	x																				
Revisi Proposal							x	x	x																	
Pengumpulan Data										x	x	X	x	x												
Analisis Data															x	x										
Penulisan Akhir Naskah Skripsi															x	x	x									
Pendaftaran Munaqasah																		x								
Munaqasah																						x				

Lampiran 3: Data Kuesioner Responden

No	KEMUDAHAN					MANFAAT				
	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5
1	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5
2	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4
3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5
6	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
7	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4
8	3	4	4	5	3	5	5	4	4	5
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
13	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4
14	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3
15	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
18	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4
19	3	4	2	5	3	4	4	3	4	3
20	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
22	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5
23	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
25	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5
26	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3
27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
29	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
30	1	1	1	1	4	4	5	5	4	4
31	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
32	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5
33	4	5	5	4	4	3	4	5	3	4
34	5	5	4	4	5	3	4	5	3	4
35	4	4	5	5	4	5	4	4	3	4
36	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5
37	4	5	4	3	5	4	4	3	3	5
38	3	4	4	3	4	5	4	5	4	4
39	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5
40	4	5	4	3	4	4	4	3	4	5

15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3
18	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4
19	2	3	3	4	3	4	2	3	4	3
20	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
22	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3
23	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
25	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5
26	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2
27	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
29	4	4	4	5	5	5	3	5	5	5
30	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4
31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
32	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4
33	4	4	4	3	4	5	3	4	5	4
34	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5
35	4	4	3	4	4	3	4	4	5	4
36	4	5	4	3	4	3	4	4	4	4
37	4	3	4	5	3	4	4	5	5	3
38	2	3	4	3	4	5	4	4	5	4
39	5	5	5	5	5	3	4	3	3	3
40	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4
41	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
42	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5
43	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
44	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
46	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
47	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
48	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3
49	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4
50	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
51	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3
52	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5
53	3	4	4	5	4	5	3	5	5	3
54	4	5	5	4	4	4	4	5	5	4

55	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3
56	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4
57	4	3	3	3	3	3	5	4	4	3
58	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4
59	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5
60	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
61	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5
62	4	4	5	4	5	3	4	5	4	5
63	4	4	5	5	4	5	4	3	4	5
64	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4
65	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5
66	4	4	3	4	4	4	4	4	5	3
67	3	4	3	4	5	4	4	5	4	4
68	4	3	4	5	4	3	4	4	4	3
69	4	5	4	5	4	5	3	4	5	4
70	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5
71	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4
72	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3
73	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4
74	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5
75	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4
76	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5
77	5	4	5	4	3	4	5	4	4	4
78	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
79	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
80	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4
81	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4
82	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4
83	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4
84	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
85	4	5	4	4	4	5	3	4	5	5
86	3	4	3	4	4	4	5	4	4	4
87	3	3	3	4	3	4	4	5	4	3
88	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
89	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4
90	4	3	4	3	3	5	4	4	3	3
91	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
92	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3
93	4	3	5	4	5	3	4	5	3	5

94	4	4	5	5	2	5	5	5	5	5
95	3	3	4	4	3	4	5	5	4	5
96	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
97	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
98	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4
99	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4
100	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5
101	4	3	4	5	5	4	5	4	5	4
102	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5
103	2	2	3	5	4	5	4	5	5	5
104	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5
105	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
106	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4

Lampiran 4: R tabel

Tabel r untuk df = 92 - 100

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
92	0.1707	0.2028	0.2396	0.2645	0.3341
93	0.1698	0.2017	0.2384	0.2631	0.3323
94	0.1689	0.2006	0.2371	0.2617	0.3307
95	0.1680	0.1996	0.2359	0.2604	0.3290
96	0.1671	0.1986	0.2347	0.2591	0.3274
97	0.1663	0.1975	0.2335	0.2578	0.3258
98	0.1654	0.1966	0.2324	0.2565	0.3242
99	0.1646	0.1956	0.2312	0.2552	0.3226
100	0.1638	0.1946	0.2301	0.2540	0.3211

Lampiran 5: T tabel

Titik Persentase Distribusi t (df = 81 – 115)

Df	Pr						
	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
85	0.67739	1.29159	1.66298	1.98827	2.37102	2.63491	3.18890
86	0.67735	1.29147	1.66277	1.98793	2.37049	2.63421	3.18772
87	0.67732	1.29136	1.66256	1.98761	2.36998	2.63353	3.18657

88	0.67729	1.29125	1.66235	1.98729	2.36947	2.63286	3.18544
89	0.67726	1.29114	1.66216	1.98698	2.36898	2.63220	3.18434
90	0.67723	1.29103	1.66196	1.98667	2.36850	2.63157	3.18327
91	0.67720	1.29092	1.66177	1.98638	2.36803	2.63094	3.18222
92	0.67717	1.29082	1.66159	1.98609	2.36757	2.63033	3.18119
93	0.67714	1.29072	1.66140	1.98580	2.36712	2.62973	3.18019
94	0.67711	1.29062	1.66123	1.98552	2.36667	2.62915	3.17921
95	0.67708	1.29053	1.66105	1.98525	2.36624	2.62858	3.17825
96	0.67705	1.29043	1.66088	1.98498	2.36582	2.62802	3.17731
97	0.67703	1.29034	1.66071	1.98472	2.36541	2.62747	3.17639
98	0.67700	1.29025	1.66055	1.98447	2.36500	2.62693	3.17549
99	0.67698	1.29016	1.66039	1.98422	2.36461	2.62641	3.17460
100	0.67695	1.29007	1.66023	1.98397	2.36422	2.62589	3.17374

Lampiran 6: F Tabel

df	df untuk pembilang (N1)										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
91	3.95	3.10	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.94	1.90
92	3.94	3.10	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.94	1.89
93	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89
94	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89
95	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.20	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89
96	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89
97	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98	1.93	1.89
98	3.94	3.09	2.70	2.46	2.31	2.19	2.10	2.03	1.98	1.93	1.89
99	3.94	3.09	2.70	2.46	2.31	2.19	2.10	2.03	1.98	1.93	1.89

Lampiran 7: Hasil Uji SPSS Karakteristik Responden

Karakteristik Responden

ALAMAT DOMISILI					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Banjarsari	23	23,7	23,7	23,7
	Jebres	15	15,5	15,5	39,2
	Laweyan	16	16,5	16,5	55,7
	Pasar Kliwon	22	22,7	22,7	78,4

	Serengan	21	21,6	21,6	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

JENIS KELAMIN					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	31	32,0	32,0	32,0
	Perempuan	66	68,0	68,0	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

UMUR					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	< 17	2	2,1	2,1	2,1
	> 51	2	2,1	2,1	4,1
	18-30	73	75,3	75,3	79,4
	31-40	15	15,5	15,5	94,8
	41-50	5	5,2	5,2	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

PENDIDIKAN					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Diploma	9	9,3	9,3	9,3
	S1 (Sarjana)	47	48,5	48,5	57,7
	S2 (Magister)	2	2,1	2,1	59,8
	SMA/K	39	40,2	40,2	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

PEKERJAAN					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Karyawan Swasta	35	36,1	36,1	36,1
	Lainnya	28	28,9	28,9	64,9
	PNS	9	9,3	9,3	74,2
	Wiraswasta	12	12,4	12,4	86,6
	Wirausaha	13	13,4	13,4	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

PENDAPATAN					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	< 2.000.000	35	36,1	36,1	36,1
	> 5.000.000	3	3,1	3,1	39,2
	2.000.000 - 3.000.000	37	38,1	38,1	77,3
	3.000.000 - 4.000.000	14	14,4	14,4	91,8
	4.000.000 - 5.000.000	8	8,2	8,2	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

APAKAH ANDA PERNAH MENGGUNAKAN QRIS PADA APLIKASI BSI MOBILE SEBAGAI SISTEM PEMBAYARAN NON TUNAI?					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	97	100,0	100,0	100,0

BERAPA KALI ANDA MENGGUNAKAN QRIS PADA APLIKASI BSI MOBILE SELAMA SATU BULAN?					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	> 31 kali	3	3,1	3,1	3,1
	1-10 kali	65	67,0	67,0	70,1
	11-20 kali	26	26,8	26,8	96,9
	21-30 kali	3	3,1	3,1	100,0
	Total	97	100,0	100,0	

Lampiran 8: Hasil Uji Validitas

1. Kemudahan

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1.1	17,57	3,686	,581	,718
X1.2	17,37	3,902	,600	,713
X1.3	17,48	3,877	,537	,734
X1.4	17,34	4,268	,448	,761
X1.5	17,37	3,798	,560	,726

2. Manfaat

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X2.1	17,55	4,313	,542	,783
X2.2	17,46	4,251	,612	,761
X2.3	17,36	4,296	,541	,783
X2.4	17,48	4,065	,597	,766
X2.5	17,20	4,242	,673	,745

3. Risiko

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X3.1	16,98	5,083	,701	,793
X3.2	16,96	5,186	,670	,802
X3.3	16,88	5,172	,711	,792
X3.4	16,77	5,719	,531	,838
X3.5	16,95	5,154	,621	,817

4. Keputusan Penggunaan

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y.1	17,32	4,324	,551	,760
Y.2	17,34	4,435	,475	,784
Y.3	17,22	4,338	,580	,751
Y.4	17,28	4,099	,613	,740
Y.5	17,36	4,004	,644	,729

Lampiran 9: Hasil Uji Reliabilitas

1. Kemudahan

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,773	5

2. Manfaat

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,805	5

3. Risiko

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,841	5

4. Keputusan Penggunaan

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,793	5

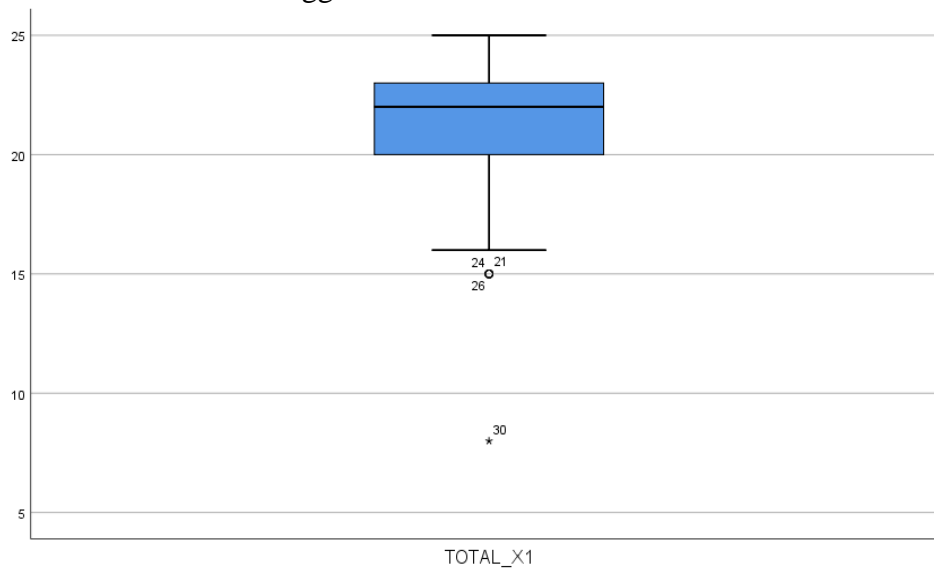
Lampiran 10: Hasil Uji Normalitas

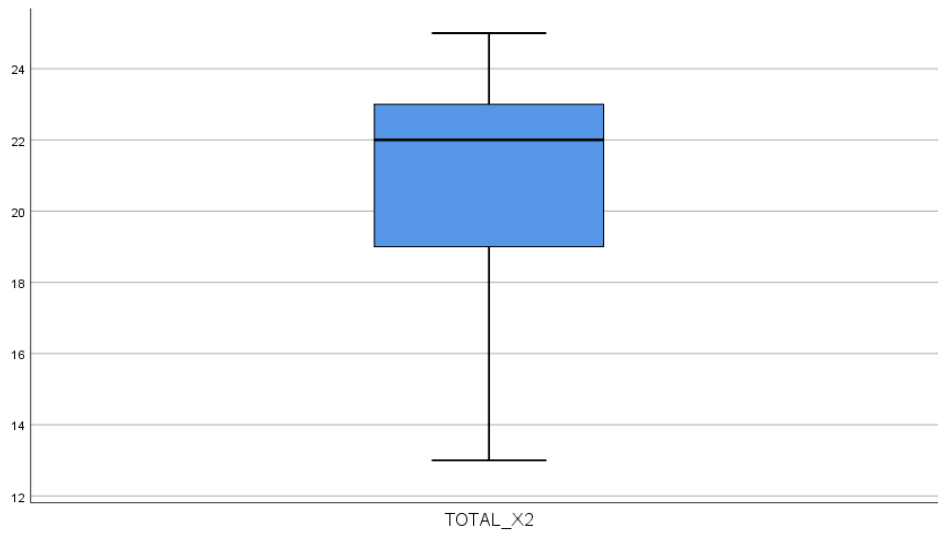
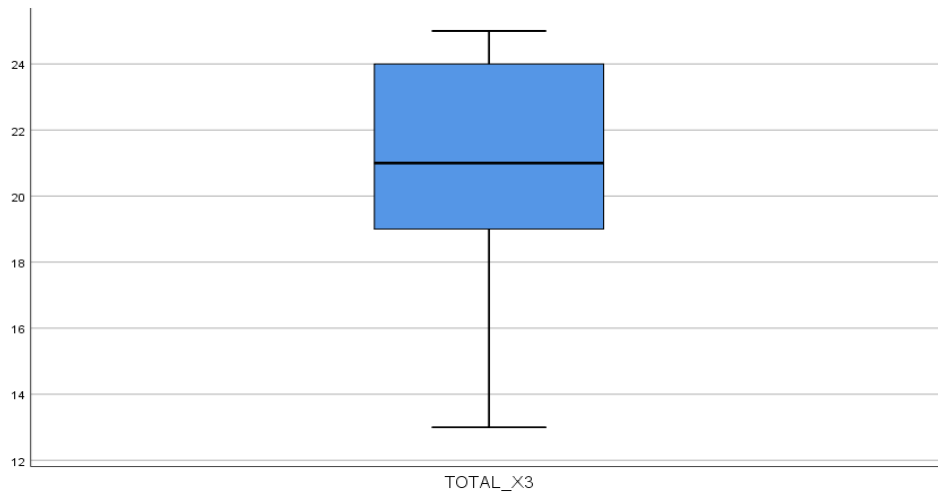
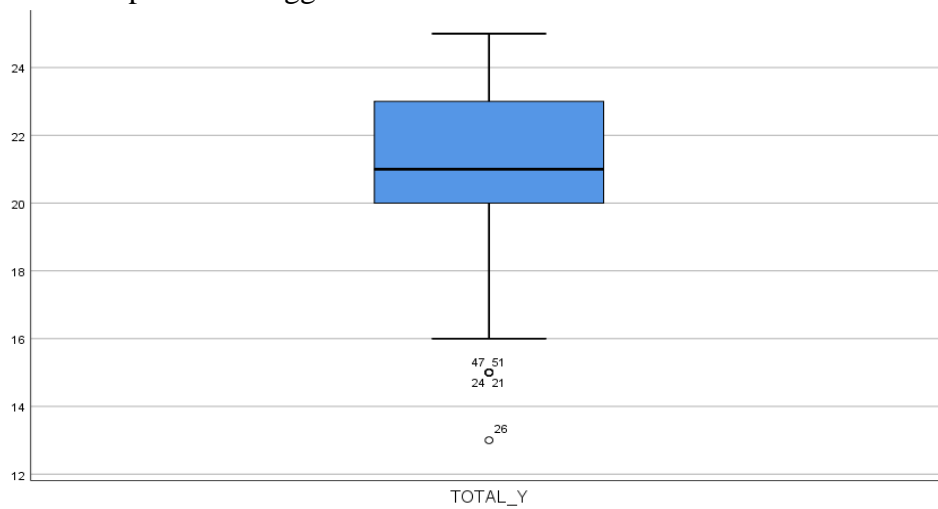
1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		106
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,55146215
Most Extreme Differences	Absolute	,120
	Positive	,085
	Negative	-,120
Test Statistic		,120
Asymp. Sig. (2-tailed)		,001 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

2. Outlier data – Boxplot

a. Kemudahan Penggunaan



b. Manfaat**c. Risiko****d. Keputusan Penggunaan**

3. Outlier data – Casewise Diagnostics

Casewise Diagnostics ^a				
Case Number	Std. Residual	TOTAL_Y	Predicted Value	Residual
21	-3,134	16	20,92	-4,923
35	-4,768	16	23,49	-7,490
43	-2,612	16	20,10	-4,104

a. Dependent Variable: TOTAL_Y

4. Uji Normalitas setelah melakukan outlier data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		97
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,19145427
Most Extreme Differences	Absolute	,085
	Positive	,064
	Negative	-,085
Test Statistic		,085
Asymp. Sig. (2-tailed)		,079 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Lampiran 11: Hasil Uji Multikolinieritas

Coefficients ^a								
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics		
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF	
1	(Constant)	1,145	1,172		,976	,331		
	TOTAL_X1	,288	,088	,275	3,266	,002	,341	2,935
	TOTAL_X2	,523	,085	,523	6,167	,000	,337	2,971
	TOTAL_X3	,134	,072	,151	1,858	,066	,369	2,709

a. Dependent Variable: TOTAL_Y

Lampiran 12: Hasil Uji Heteroskedastisitas

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,452	,741		1,959	,053
	TOTAL_X1	,038	,056	,120	,685	,495
	TOTAL_X2	,003	,054	,010	,057	,955
	TOTAL_X3	-,067	,046	-,247	-1,470	,145

a. Dependent Variable: Abs_RES

Lampiran 13: Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,145	1,172		,976	,331
	TOTAL_X1	,288	,088	,275	3,266	,002
	TOTAL_X2	,523	,085	,523	6,167	,000
	TOTAL_X3	,134	,072	,151	1,858	,066

a. Dependent Variable: TOTAL_Y

Lampiran 14: Hasil Uji Koefisien Determinasi (R²)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,880 ^a	,775	,767	1,211

a. Predictors: (Constant), TOTAL_X3, TOTAL_X1, TOTAL_X2

Lampiran 15: Hasil Uji F (Uji Simultan)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	468,361	3	156,120	106,541	,000 ^b
	Residual	136,278	93	1,465		
	Total	604,639	96			

a. Dependent Variable: TOTAL_Y

b. Predictors: (Constant), TOTAL_X3, TOTAL_X1, TOTAL_X2

Lampiran 16: Hasil Uji T (Uji Parsial)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,145	1,172		,976	,331
	TOTAL_X1	,288	,088	,275	3,266	,002
	TOTAL_X2	,523	,085	,523	6,167	,000
	TOTAL_X3	,134	,072	,151	1,858	,066

a. Dependent Variable: TOTAL_Y

Lampiran 17: Surat Keterangan Turnitin




KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Jl. Pandawa Pucangan Kartasura-Sukoharjo Telp. (0271) 782336 Fax (0271) 782336 Website: iain-surakarta.ac.id. – Email: info@iain-surakarta.ac.id.

SURAT KETERANGAN TURNITIN

Setelah melakukan tes uji *similarity*, menerangkan bawah mahasiswa di bawah ini:

Nama : Elsa Shafa Lathifah
 NIM : 195231042
 Program Studi : Perbankan Syariah
 Judul Skripsi : Pengaruh Kemudahan, Manfaat dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS pada Aplikasi BSI Mobile
 Paper ID : 2123332356
 Date : 27 Juni 2023
 Hasil menunjukkan SIMILARITY INDEX : 20%

Sukoharjo, 27 Juni 2023

 Farah Nilawati, S.Sos.I
 NIK: 198906072018102003

LAMPIRAN

Elsa Shafa Lathifah_195231042_PBS_SKRIPSI.docx

20%	20%	12%	11%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
 eprints.iain-surakarta.ac.id			3%
 Submitted to Universitas Puera Batam			1%
 eprints.walisongo.ac.id			1%
 repository.iain-alauddin.ac.id			1%
 repository.unej.ac.id			1%
 repository.radenintan.ac.id			1%
 idr.uin-antasari.ac.id			1%
 febi.uinsaid.ac.id			1%
 Submitted to Universitas Maria Kudus			1%

Lampiran 18: Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**A. DATA PRIBADI**

Nama : Elsa Shafa Lathifah
Tempat/Tanggal Lahir : Klaten, 15 Mei 2001
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Dawung Tengah, Serengan, Surakarta
No. Hp : 085755053183
Email : elsashafa77@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD Negeri Dawung Tengah No. 191 : Tahun 2008 - 2013
2. SMP Negeri 22 Surakarta : Tahun 2013 – 2016
3. SMK Negeri 3 Surakarta : Tahun 2016 – 2019
4. UIN Raden Mas Said Surakarta : Tahun 2019 – 2023

C. PENGALAMAN MAGANG

1. CV. Bengawan Multi Trading : Tahun 2017 (3 bulan)
2. PT. Bank Syariah Indonesia, Tbk : Tahun 2021 (1 bulan)