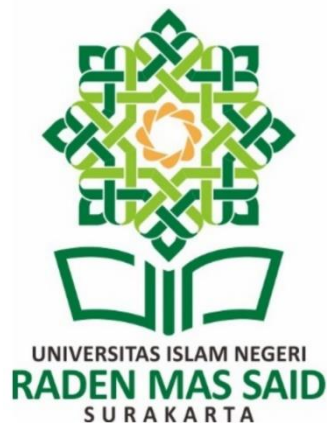


**PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, PERSEPSI KEMANFAATAN, DAN
PERSEPSI RISIKO TERHADAP MINAT *TOP UP* MENGGUNAKAN
QRIS DI APLIKASI *BSI MOBILE* PADA MASYARAKAT
KOTA SURAKARTA**

SKRIPSI

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



Oleh:

AFREDO OKTA RIADY
NIM.19.52.31.115

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

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, PERSEPSI KEMANFAATAN, DAN
PERSEPSI RISIKO TERHADAP MINAT *TOP UP* MENGGUNAKAN *QRIS*
DI APLIKASI BSI *MOBILE* PADA MASYARAKAT
KOTA SURAKARTA**

SKRIPSI

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

Oleh:

Afredo Okta Riady
NIM : 19.52.31.115

Surakarta, 16 Oktober 2023

Disetujui dan disahkan oleh:
Dosen Pembimbing Skripsi



Taufiq Wijaya S.H.I.M.S.I
NIP. 19791218 2009011 010

SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

Assalamu'alaikum Wr.wb.

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : AFREDO OKTA RIADY

NIM : 195231115

JURUSAN : PERBANKAN SYARIAH

FAKULTAS : EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Menyatakan bahwa penelitian berjudul “Pengaruh persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, dan persepsi risiko terhadap minat *top up* menggunakan qris di aplikasi bsi *mobile* pada masyarakat kota Surakarta”.

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

Demikian surat ini dibuat dengan sungguh-sungguh untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr.wb

Surakarta, 16 Oktober 2023



Afredo Okta Riady

SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Assalamu'alaikum Wr.wb.

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : AFREDO OKTA RIADY

NIM : 195231115

JURUSAN : PERBANKAN SYARIAH

FAKULTAS : EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Menyatakan bahwa penelitian berjudul “Pengaruh persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, dan persepsi risiko terhadap minat *top up* menggunakan qris di aplikasi bsi *mobile* pada masyarakat kota Surakarta”.

Dengan ini saya menyatakan bahwa benar-benar melakukan penelitian. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini menggunakan data yang tidak sesuai dengan data yang sebenarnya, saya bersedia menerima sanksi peraturan berlaku.

Demikian surat ini dibuat dengan sungguh-sungguh untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr.wb

Surakarta, 16 Oktober 2023



Afredo Okta Riady

Taufiq Wijaya S.H.I.M.S.I
Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

NOTA DINAS

Hal : Skripsi
Sdr : Afredo Okta Riady

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 sepenuhnya, kami memutuskan bahwa skripsi saudara Afredo Okta Riady. NIM: 19.52.31.115 yang berjudul: **“PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, PERSEPSI KEMANFAATAN, DAN PERSEPSI RISIKO TERHADAP MINAT *TOP UP* MENGGUNAKAN QRIS DI APLIKASI BSI *MOBILE* PADA MASYARAKAT KOTA SURAKARTA”** Sudah dapat dimunaqasahkan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Ekonomi (SE) dalam bidang ilmu Perbankan Syariah. Oleh karena itu kami mohon agar skripsi tersebut segera dimunaqasahkan dalam waktu dekat.

Demikian, atas dikabulkannya permohonan ini disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta , 16 Oktober 2023
Dosen Pembimbing Skripsi



Taufiq Wijaya S.H.I.M.S.I
NIP. 19791218 2009011 010

PENGESAHAN

PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, PERSEPSI KEMANFAATAN, DAN PERSEPSI
RISIKO TERHADAP MINAT *TOP UP* MENGGUNAKAN *QRIS* DI APLIKASI BSI
MOBILE PADA MASYARAKAT
KOTA SURAKARTA

Oleh:

AEREDO OKTA RIADY
NIM. 19.52.31.115

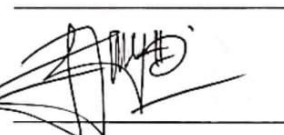
Telah dinyatakan lulus dalam ujian munaqasyah
pada hari Senin tanggal 06 November 2023 M / 22 Rabiul Akhir 1445 H dan dinyatakan
telah memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Ekonomi

Dewan Penguji:

Penguji I (Merangkap Ketua Sidang)
Yulfan Arif Nurrohman, M.M.
NIK. 19860613 201701 1 177



Penguji II
Dr. Budi Sukardi, S.E.I., M.S.I.
NIP. 19791111 200604 1 003



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

Mengetahui,

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


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

MOTTO

“Hidup yang tidak dipertaruhkan tidak akan pernah dimenangkan dan untuk memulai hal yang baru dan mencoba sesuatu yang lain terkadang kita harus berani mempertaruhkan apa yang kita punya”

“Kalau tidak ada tantangan tidak akan merubah hidup, kalo jalan yang ditempuh susah berarti kita di jalan yang benar”

(Qory Gore)

“Jika kau menungguku untuk menyerah, maka kau akan menungguku selamanya”

(Uzumaki Naruto)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan dengan segenap cinta dan doa

Karya yang sederhana ini untuk :

Bapak dan Mama tercinta,

Yang selalu memberikan doa, semangat dan kasih sayang yang tulus dan tidak ternilai besarnya

Terimakasih

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.wb.

Penelitian ini berjudul “Pengaruh persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, dan persepsi risiko terhadap minat *top up* di aplikasi bsi *mobile* pada masyarakat Kota 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. Toto Suharto, S.Ag., M.Ag selaku Rektor UIN Raden Mas Said Surakarta.
2. Dr. Mohammad Rahmawan Arifin, SE, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, UIN Raden Mas Said Surakarta
3. Budi Sukardi, S.E.I., M.S.i., Ketua Jurusan Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
4. Rais Sani Muharrami, S.E.I, M.E.I Koordinator Jurusan Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
5. Taufiq Wijaya, S.H.I., M.S.I Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak perhatian dan bimbingan selama penulis menyelesaikan skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
7. Kedua orang tua dan keluarga terima kasih atas doa, cinta kasih, dukungan, dan dorongan yang telah diberikan.
8. Teman-teman angkatan 2019 khususnya kelas PBS C yang telah memberikan semangat kepada penulis sehingga bisa menempuh dan menyelesaikan studi di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta.
9. Kepada kedua orang tuaku tercinta dan juga adik-adikku sebagai penyemangat disaat saya butuh dukungan baik secara moral dan mental dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada Yohana Lhisa Sutarlan yang selalu mensupport saya dan selalu menyemangati saya dari awal kuliah hingga sampai dalam penyusunan skripsi ini.
11. Kepada teman-teman saya Aldhea, Tomy, dan Rifki yang selalu ada di saat duka maupun suka dalam pembuatan skripsi ini.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 16 Oktober 2023

Penulis

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of perceived convenience, perceived usefulness and perceived risk on top up interest using qris in the bsi mobile application in the Surakarta community. This study uses quantitative methods, the data collection techniques used are observation and questionnaire distribution. In this study, analyzing data using SPSS 25 windows with a sample of 98 respondents.

The results of this study indicate: Perceived convenience has a positive and significant effect on top up interest in using qris in the bsi mobile application in the Surakarta community. Perception of usefulness has a positive and significant effect on top up interest in using qris in the bsi mobile application in the Surakarta community. Perception of risk has no effect and is not significant to the interest in topping up using qris in the bsi mobile application in the Surakarta community.

Keywords: BSI Mobile application, perceived convenience, perceived usefulness, perceived risk, Interest in using

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan dan persepsi risiko terhadap minat *top up* menggunakan qris di aplikasi bsi *mobile* pada masyarakat Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan penyebaran kuisioner. Pada penelitian ini, menganalisis data menggunakan SPSS 25 windows dengan sampel 98 responden.

Hasil penelitian ini menunjukkan: Persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat *top up* menggunakan qris di aplikasi bsi *mobile* pada masyarakat Surakarta. Persepsi kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat *top up* menggunakan qris di aplikasi bsi *mobile* pada masyarakat Surakarta. Persepsi risiko tidak berpengaruh dan tidak signifikan terhadap minat *top up* menggunakan qris di aplikasi bsi *mobile* pada masyarakat Surakarta.

Kata Kunci: aplikasi BSI *Mobile*, Persepsi Kemudahan, Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Risiko, Minat Menggunakan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
NOTA DINAS	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
<i>ABSTRACT</i>	xi
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	10
1.3. Rumusan Masalah	10
1.4. Tujuan Penelitian.....	10
1.5. Batasan Penelitian	11
1.6. Jadwal Penelitian	11
1.7. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II.....	14
LANDASAN TEORI.....	14
2.1. Landasan Teori	14

2.1.1 Sistem Pembayaran Digital	14
2.1.2. Penerimaan Teknologi Dalam Perspektif Islam	15
2.1.3. <i>Technology Acceptance Model</i>	16
2.1.4. Minat Menggunakan	18
2.1.5. Persepsi Kemudahan	20
2.1.6. Persepsi Kemanfaatan	21
2.1.7. Persepsi Risiko	22
2.2 Penelitian Yang Relevan	23
2.3. Kerangka Berfikir	38
2.4. Hipotesis	39
BAB III	42
METODE PENELITIAN	42
3.1. Jenis Penelitian	42
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	42
3.3. Populasi dan Sampel	42
3.3.2. Sampel	43
3.4. Teknik Pengambilan Sampel	44
3.5. Teknik Pengumpulan Data	45
3.6. Variabel Penelitian	46
3.7. Definisi Operasional Variabel	47
3.8. Analisis Data	49
BAB IV	54
ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	54
4.2. Temuan Hasil Penelitian	54
4.2.1 Gambaran Umum Responden	54
4.3. Pengujian dan Hasil Analisis Data	57
4.3.1 Uji Instrumen	57
1. Uji Validitas	57
2. Uji Reliabilitas	59
4.3.2. Uji Asumsi Klasik	60
1. Uji Normalitas	60

2. Uji Multikolinearitas	61
3. Uji Heteroskedastisitas	62
4.3.3. Uji Ketepatan Model	63
1. Koefisien Determinasi (R^2)	63
2. Uji F.....	64
4.3.4. Uji Regresi Linear Berganda	65
4.3.5 Uji t.....	66
4.4 Pembahasan dan Analisis Data.....	68
4.4.1. Pengaruh Persepsi Kemudahan terhadap minat <i>top up</i> menggunakan QRIS pada aplikasi BSI <i>Mobile</i>	68
4.4.2. Pengaruh Persepsi Kemanfaatan terhadap minat <i>top up</i> menggunakan QRIS pada aplikasi BSI <i>Mobile</i>	69
4.4.3. Pengaruh Persepsi Risiko terhadap minat <i>top up</i> menggunakan QRIS pada aplikasi BSI <i>Mobile</i>	70
BAB V.....	72
PENUTUP.....	72
5.1. Kesimpulan.....	72
5.2 Keterbatasan Penelitian	72
5.3. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data metode pembayaran yang diminati di Indonesia.....	7
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	23
Tabel 3. 1 Jumlah Penduduk Kota Surakarta	43
Tabel 3. 2 Skala likert	46
Tabel 3. 3 Definisi Operasional Variabel.....	47
Tabel 4. 1 Responden berdasarkan Domisili.....	55
Tabel 4. 2 Responden berdasarkan Usia	56
Tabel 4. 3 Responden berdasarkan Pekerjaan.....	57
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas Persepsi Kemudahan	58
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas Variabel kemanfaatan	58
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas Variabel Risiko	59
Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas Variabel Minat Menggunakan	59
Tabel 4. 8 Hasil Uji Reliabilitas	60
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas dengan <i>Kolmogrov-Smirnov</i>	61
Tabel 4. 10 Hasil Uji Multikolinieritas	62
Tabel 4. 11 Hasil Uji Heteroskedastisitas dengan uji Glejser	63
Tabel 4. 12 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	63
Tabel 4. 13 Uji F	64
Tabel 4. 14 Hasil Regresi Linier Berganda.....	65
Tabel 4. 15 Uji t	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Gambar Peredaran Uang	2
Gambar 2. 1 Teori TAM	18
Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Tabulasi Data Responden	84
Lampiran 1. 2 Hasil Output SPSS.....	93
Lampiran 1. 3 Jadwal Penelitian	100
Lampiran 1. 4 Daftar Riwayat Hidup.....	101
Lampiran 1. 5 Hasil Cek Plagiasi.....	102

BAB I

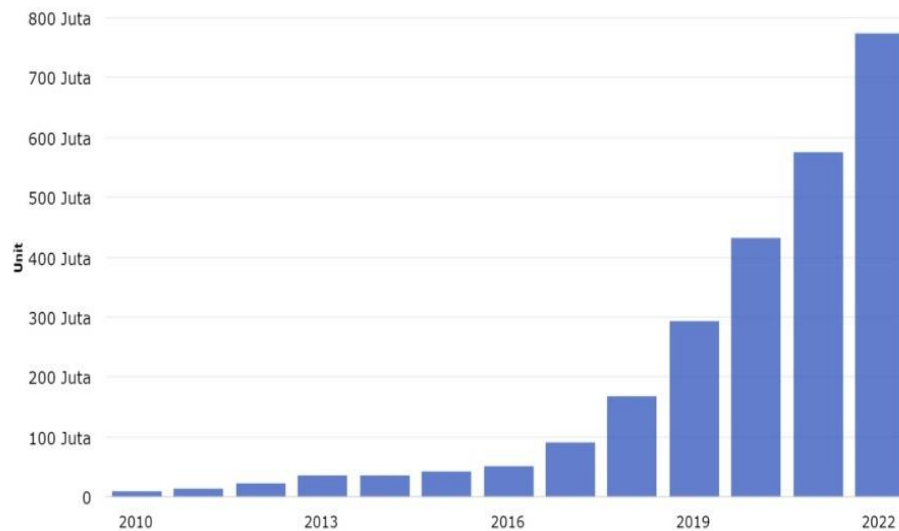
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era digital saat ini, progres teknologi telah merambah hampir kesatuan aspek kehidupan manusia, dari belanja, keuangan, transportasi, keuangan, pariwisata, bahkan donasi serta keinginan ekonomi lainnya yang dapat diakses secara digital. Gaya hidup masyarakat saat ini telah bergeser akibat manusia lebih dekat dengan teknologi dan internet, dan fasilitas pelayanan yang berbasis teknologi telah menunjang aktivitas masyarakat. Hal ini mendorong kemajuan dibidang teknologi digital. Salah satu perkembangan teknologi di bidang keuangan yaitu *Fintech*. *Fintech* bergabung dengan perbankan syariah agar transaksi keuangan seperti jual beli, pembayaran, saham, peminjaman, dan lainnya agar mudah dengan teknologi Heni Ayu (2019).

Transaksi uang elektronik di Indonesia terus mengalami kenaikan setiap tahunnya. Tumbuhnya transaksi menggunakan uang elektronik dikarenakan tuntutan ingin mendapatkan kemudahan dalam proses transaksi yang dapat di akses setiap saat, Hal ini memperkuat minat penggunaan transaksi uang elektronik di Indonesia meningkat tajam dari tahun ke tahunnya.

Gambar 1. 1
Peredaran Uang Elektronik di Indonesia



Sumber : [Databoks](#) (diolah), 2023

Dapat dilihat dari gambar diatas, bahwa jumlah kenaikan transaksi uang elektronik dari tahun ketahun mengalami kenaikan yang diawali pada tahun 2010 sampai dengan tahun 2022. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan uang elektronik dalam layanan pembayaran di Indonesia sangat tinggi.

Uang telah mengalami kemajuan, diawali dari pembayaran secara tunai sampai pembayaran elektronik yang tidak tunai. Ekonomi digital dan kemajuan inklusi keuangan negara akan diukur dari perkembangan teknologi dan informasi. Pembayaran transaksi non tunai adalah salah satu contohnya. Pengguna uang elektronik mengalami kenaikan yang tinggi dalam kurun tahun terakhir, sebagaimana yang diperlihatkan dari data Bank Indonesia, yang menyatakan

peningkatan nilai transaksi uang elektronik hingga 66,65% hingga Januari 2022 Welliam (2011).

Ekonomi digital dan kemajuan inklusi keuangan negara akan didorong oleh kemajuan teknologi dan informasi. Pembayaran transaksi non-tunai adalah salah satu contohnya. Dompet digital atau disebut *e-wallet* telah hadir sebagai alternatif uang elektronik seiring dengan peningkatan kelebihan pembayaran digital. Pengguna dapat memakai dompet digital ini untuk menyimpan sejumlah dana tertentu di dalam aplikasi yang dapat diakses melalui perangkat *smartphone*. Beberapa aplikasi dompet digital yang populer di Indonesia termasuk OVO, GoPay, Dana, Doku, dan LinkAja. Selain itu perbankan melancarkan upaya agar mempermudah transaksi bagi penggunanya dengan mempersiapkan layanan *e-banking*. Dengan layanan *e-banking*, transaksi dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja selama jaringan layanan tersedia. Layanan ini mempermudah pengguna untuk memperoleh informasi,, komunikasi, dan melakukan transaksi perbankan dari media alat seperti ATM, Mesin EDC, SMS Banking, *Phone Banking*, dan *Mobile Banking*, alat pembayaran yang biasanya tersedia untuk transaksi *e-banking* Nawawi (2020).

Dengan kemajuan aplikasi yang ada di zaman sekarang bisa memudahkan transaksi baik penjualan maupun pembelian secara online. Hal ini tak bisa menyangkal banyaknya masyarakat yang menggunakan layanan secara *online* tersebut. Dengan ramainya pengguna Bank Syariah Indonesia juga tak ingin mengalami ketinggalan pada perkembangan teknologi tersebut. Maka BSI menciptakan aplikasi yang bisa dipakai untuk memudahkan transaksi oleh

nasabah. Dengan dibuatnya BSI *Mobile* yang ada fitur dapat digunakan oleh siapapun kapanpun dan dimanapun pengguna memerlukannya.

Melalui berkembangnya aplikasi *e-wallet* di Indonesia untuk mempermudah nasabah untuk proses *top up* atau pengisian ulang saldo *e-wallet* sekarang ada fitur *QRIS* di dalam aplikasi BSI *Mobile* hal ini dilakukan agar dapat mempermudah proses *top up* nasabah dan mempermudah proses pembayaran yang di mana pengimplementasikan *QRIS* sebagai alat untuk mewujudkan hal tersebut yang membuat nasabah tidak perlu ke atm untuk tarik tunai dan melakukan *top up* manual ke *merchant* atau tempat lainnya cukup menggunakan aplikasi BSI *Mobile* dengan fitur *QRIS* sudah dapat mempercepat proses pembayaran.

BSI *Mobile* adalah fasilitas dari *Mobile Banking* yang disediakan oleh Bank Syariah Indonesia (BSI), menyediakan nasabahnya kemudahan akses ke rekening dan transaksi *online*. Berdasarkan situs web resmi Bank Syariah Indonesia (BSI), BSI *Mobile* memberikan tiga keunggulan, yaitu sebagai sahabat finansial, sahabat sosial, dan sahabat spiritual. Secara finansial, BSI *Mobile* mendukung pengguna mengatur keuangan mereka dengan lebih mudah.

Ada banyak fitur yang disediakan di aplikasi, termasuk informasi rekening yang mencakup saldo, mutasi, dan informasi portofolio, transfer, buku pindah, online, SKN, QRIS, Pembayaran PLN, telepon, HP pendidikan, lembaga, tiket, asuransi, zakat, infaq, BPJS, MPN, PDAM, Internet TV kabel, dan e-commerce; dan pembelian: voucher HP, PLN Prabayar, E-money, paket data, *top up E-*

Wallet, *aqiqah*, *streaming*. Jadi pengguna *BSI Mobile* tidak perlu *top up e-wallet* menggunakan uang tunai melainkan dapat *top up* secara non tunai langsung dan cepat menggunakan fitur yang ada di *BSI Mobile*.

Pembayaran berbasis digital, atau *cashless*, menjadi salah satu metode pembayaran yang paling populer karena dapat mempermudah dalam proses penyelesaian pembayaran, termasuk penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* Septi & Aries (2021). pemakaian dan kemudahan yang diberikan *QRIS* sebagai metode pembayaran telah mendorong terciptanya sistem pembayaran yang terintegritas melalui standarisasi kode QR pembayaran Saputri, (2020). Sistem pembayaran non tunai atau bisa disebut uang elektronik berkembang dengan teknologi sistem yang semakin maju membuat pengguna dan penyedia jasa sistem pembayaran uang elektronik terus meningkatkan sistem pembayaran agar lebih mudah digunakan oleh konsumen Putri, Munawar, and Komalasari (2022).

Minat merupakan perilaku yang didefinisikan sebagai tingkatan seberapa kuat ketertarikan seseorang untuk melakukan suatu hal tertentu. Pada dasarnya seseorang akan minat menggunakan apabila mereka merasakan kemudahan dan manfaat yang di dapat karena memakai layanan tersebut (Rodiah and Melati 2020).

Quick Response [QR] Code Indonesian Standard (QRIS) merupakan salah satu metode pembayaran digital yang dilakukan melalui aplikasi uang elektronik yang berbasis server, dompet elektronik, atau perbankan mobile. PADG

No.21/18/2019, Implementasi Standar Internasional QRIS untuk Pembayaran yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia (BI), mengatur penggunaan QRIS.

Tujuan QRIS yaitu untuk menciptakan pembayaran digital menjadi lebih mudah bagi orang-orang dan memperbaiki peraturan pengawasan satu pintu. Komponen QRIS, seperti inklusi, interoperabilitas, keamanan, dan interkoneksi, memiliki karakteristik unggul yang universal, mudah, bermanfaat, dan langsung, yang telah ditetapkan oleh Bank Indonesia. Ningsih, Sasmita, and Sari (2021).

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan suatu model penerimaan sistem teknologi informasi yang akan digunakan oleh pemakai. *TAM* bertujuan untuk menjelaskan dan memperkirakan penerimaan (*acceptance*) pengguna terhadap suatu sistem informasi. *TAM* menjelaskan hubungan sebab akibat antara keyakinan (akan manfaat suatu sistem informasi dan kemudahan penggunaannya) dan perilaku, tujuan/keperluan, dan penggunaan aktual dari pengguna/user suatu sistem informasi Davis (1989).

Sistem pembayaran *QRIS* ini menerapkan konstruk konsep *TAM (Technology Acceptance Model)* yaitu persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) dan persepsi Kemudahan (*perceived usefulness*), yang mana diterapkannya dengan sistem verifikasi *biometric* pada aplikasi *QRIS*, sehingga mempermudah konsumen dalam pembayaran digital dengan cepat, murah, aman, dan andal Syaifuddin (2022).

Dengan banyaknya metode pembayaran digital sekarang bukan hanya dapat menggunakan *QRIS* saja akan tetapi banyak sekali metode pembayaran yang tersedia. menunjukkan dompet digital semakin menjadi metode pembayaran paling yang dipilih masyarakat digital Indonesia, dibanding metode pembayaran yang lain.

Tabel 1. 1 Data metode pembayaran yang diminati di Indonesia

Metode Pembayaran	Total (%)
Uang Tunai	49%
Transfer Bank	24%
<i>QRIS</i>	21%
<i>Paylater</i>	18%
Kartu Debit	17%
Virtual Account	16%

Sumber: [Databoks](#) (diolah),2023

Menurut data di tabel 1.1 masih banyak penduduk Indonesia yang menggunakan *QRIS* masih berada di bawah pengguna uang tunai (*cash on delivery*). Yang dimana masyarakat lebih memilih melakukan *top up* menggunakan uang tunai dari pada menggunakan pembayaran non tunai. Kurangnya minat masyarakat dalam menggunakan *QRIS* sebagai metode pembayaran non tunai melalui *M-Banking* masyarakat lebih memilih metode uang tunai dibandingkan menggunakan *QRIS* dalam melakukan *top up e-wallet*.

Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan observasi kepada 61 masyarakat di kota Surakarta yang dipilih dengan acak yang menggunakan *BSI Mobile*. Hasil observasi tersebut menunjukkan 24 masyarakat tertarik menggunakan *QRIS* sebagai metode pembayaran sedangkan 37 masyarakat tidak tertarik menggunakan sistem pembayaran *QRIS*.

Minat adalah kecenderungan, rasa senang atau tidak senang, dan rasa ketertarikan seseorang terhadap suatu objek. (Rahmawati, 2016). Apabila seseorang merasakan kemudahan dan kegunaan dalam menggunakan suatu layanan, maka akan mendorong minat untuk menggunakan Syaifuddin et al (2022).

Persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha Jogiyanto (2009). Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya Prawita, Lukitaningsih, and Welsa (2021).

Persepsi Kemanfaatan dimana apabila seseorang percaya bahwa menggunakan suatu sistem akan meningkatkan kinerjanya Davis (1989). jika pengguna mempercayai kalau sistem tersebut bermanfaat maka tentu akan menggunakannya, tetapi sebaliknya jika tidak percaya kalau bermanfaat maka jawabannya pasti tidak akan menggunakannya Priambodo dan Prabawani (2015).

Persepsi Risiko merupakan keyakinan konsumen tentang potensi ketidakpastian yang terkait dengan hasil negatif dalam situasi pembelian, merupakan salah satu hambatan utama yang membuat konsumen enggan untuk melakukan pembayaran *cashless* Salsabila (2021).

Hasil penelitian dari Juliansya (2018) mengatakan bahwa persepsi kemudahan dan kebermanfaatan memiliki pengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat nasabah menggunakan internet banking dan hasil penelitian dari

Syahril and Rikumahu (2019) mengatakan bahwa persepsi resiko berpengaruh dan signifikan terhadap minat pembayaran *cashless* Berbeda dengan penelitian dari Awalina (2019) yang mengatakan persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh positif dan hasil penelitian Putritama, Shinta, and Sari (2020) mengatakan tidak ada pengaruh persepsi risiko terhadap minat pembayaran *cashless*. Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini menyatukan variabel independen persepsi kemudahan persepsi kemanfaatan dan persepsi risiko dengan variabel dependen minat menggunakan *QRIS* pada aplikasi *BSI Mobile* dan sampel yang digunakan adalah masyarakat di kota Surakarta yang merupakan kebaruan dari penelitian sebelumnya.

Alasan peneliti memilih masyarakat di kota Surakarta karena pertumbuhan jumlah *merchant QRIS* di Surakarta setiap tahunnya meningkat drastis, Surakarta merupakan kota yang memiliki *merchant* terbanyak di Solo Raya. Akan tetapi yang mengalami kenaikan hanya dari segi *merchant* bukan penggunaanya, yang dimana kebanyakan masyarakat lebih memilih metode pembayaran uang tunai dibandingkan menggunakan metode pembayaran non tunai Solopos.com. Hal ini yang membuat peneliti tertarik meneliti di kota Surakarta.

Berdasarkan paparan masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Persepsi Kemudahan Persepsi Kemanfaatan dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan *QRIS* di Aplikasi *BSI Mobile* Pada Masyarakat Kota Surakarta”

1.2. Identifikasi Masalah

Bersumber uraian latar belakang masalah di atas penulis mengidentifikasi berbagai masalah antara lain:

1. Penduduk Indonesia masih banyak menggunakan pembayaran tunai dibandingkan dengan menggunakan pembayaran non tunai .
2. Minimnya minat masyarakat di kota Surakarta dalam menggunakan *QRIS* sebagai metode pembayaran.
3. Adanya *research gap* dalam penelitian terdahulu.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasar pemaparan pernyataan dibagian sub bab sebelumnya, maka dibuatlah perumusan permasalahannya sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat menggunakan *QRIS* pada masyarakat Surakarta?
2. Apakah ada pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap minat menggunakan *QRIS* pada masyarakat Surakarta?
3. Apakah ada pengaruh persepsi risiko terhadap minat menggunakan *QRIS* pada masyarakat Surakarta?

1.4. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat menggunakan *QRIS* pada masyarakat Surakarta
2. Mengetahui pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap minat menggunakan *QRIS* pada masyarakat Surakarta
3. Mengetahui pengaruh persepsi risiko terhadap minat menggunakan *QRIS* pada masyarakat Surakarta

1.5. Batasan Penelitian

Melihat adanya masalah pada penelitian ini maka dibuat batasan penelitian mengenai masalah penelitian guna menghindarkan terjadinya penyimpangan masalah, agar penulis membuat batasan penelitian tetap focus dan terarah .

1.6. Jadwal Penelitian

Terlampir

1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan ini dibagi menjadi lima bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini sesuai dengan membahas masalah di atas, penelitian ini ingin mengetahui variabel apa yang mempengaruhi minat masyarakat di wilayah Solo dengan pendekatan *Technology Acceptance Model(TAM)*, karena pada teori ini menyatakan bahwa

minat menggunakan dipengaruhi oleh persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan dan persepsi risiko. Selain itu, pada bab ini juga di sampaikan terkait rumusan masalah, tujuan masalah, rumusan masalah, batasan masalah, jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan bagian yang di dalamnya menjabarkan *Technology Acceptance Model(TAM)* serta pembahasan variabel independen dan dependen yang meliputi minat menggunakan, persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko QRIS. Yang membantu peneliti dalam menggambarkan landasan teori, hasil penelitian yang relevan, kerangka berfikir dan hipotesis serta membandingkan dengan penelitian terdahulu.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis memaparkan waktu dan wilayah penelitian, jenis penelitian, populasi, sampel, teknik pengambilan sampel, data, sumber data, teknik pengumpulan data, serta teknik pengolahan data dengan menggunakan metode regresi linier berganda untuk mengetahui bagaimana pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, dan juga menyampaikan terkait defenisi operasional variabel.

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Menguraikan tentang gambaran umum penelitian, pengujian dan hasil analisis data, serta pembahasan hasil analisis data.

BAB V PENUTUP

Menguraikan tentang kesimpulan dan saran

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Landasan Teori

2.1.1 Sistem Pembayaran Digital

Pembayaran digital menggunakan teknologi. Pembayaran digital mengambil penyimpanan dan pemrosesan uang serta mendapatkan informasi digital melalui sistem pembayaran elektronik Tarantang et al. (2019) menyampaikan bahwa pembayaran tradisional menggunakan uang tunai, cek, atau kartu kredit, sedangkan pembayaran digital menggunakan *software* tertentu, yaitu aplikasi pemindahan uang, infrastruktur jaringan, peraturan dan prosedur yang mengatur penggunaan sistem. Untuk membeli dan menjual barang dan jasa melalui platform internet Ramadaey (2023).

Pembayaran digital biasanya menggunakan dompet digital, yaitu *e-wallet*, untuk melakukan transaksi tertentu. Akan tetapi sekarang Anda dapat mengisi dompet digital atau *top up* lewat jaringan ATM, *M-Banking*, atau Internet Banking. Mempermudah pelanggan melakukan *top up* dan pembayaran lainnya kapan pun mereka mau adalah salah satu tujuan BSI *Mobile*. Hoetor & Sastra (2020) mengatakan bahwa pembayaran elektronik memiliki banyak keuntungan bagi komunitas penggunanya, antara lain:

1. Memberikan tingkat keamanan yang lebih baik untuk transaksi dibandingkan dengan tunai

Selain manfaat, penggunaan pembayaran digital juga memiliki kekurangan Ginantra et al (2020), yaitu :

1. Jika jaringan tidak berfungsi dengan baik, ada kemungkinan bahwa transaksi gagal dan dana sudah terpotong.
2. tindakan kriminal seperti pencurian dan penyalahgunaan data konsumen.

2.1.2. Penerimaan Teknologi Dalam Perspektif Islam

Menurut Zulkipli (2019), kehadiran teknologi di era digital membuka banyak peluang bagi umat islam saat ini guna menyebarkan ilmu. Bagi masyarakat Islam, banyak sarjana dan ilmuan Islam khawatir tentang keakuratan indormasi, terutama yang berkaitan dengan agama Islam. Ini karena sebagian besar informasi yang sulit ditentukan bersifat sangkaan dan rumor. Informasi ini berasal dari orang lain yang menganut agama lain dan golongan Islam yang melampau.

Berdasarkan pendekatan Teori Penerimaan Teknologi (TAM), makalah ini berfokus pada diskusi tentang penerimaan maklumat Islam di Internet dalam kalangan pengguna berpendidikan agama. Beberapa fokus diskusi adalah TAM itu sendiri dan masalah yang berkaitan dengan TAM dalam konteks penerimaan maklumat Islam di Internet. Dalam sebuah Hadits, Rasulullah juga menjelaskan betapa pentingnya menguasai ilmu pengetahuan atau teknologi, dan dia juga meminta para orang tua untuk memberikan pendidikan terbaik kepada anak-anaknya. "Menuntut ilmu itu diwajibkan bagi setiap muslimin, sesungguhnya Allah mencintai para penuntut ilmu (HR Ahmad)." Oleh karena itu, jika ada

teknologi yang dapat mempermudah pekerjaan manusia, maka gunakan dengan bijak teknologi tersebut.

Masyarakat muslim menggunakan teknologi modern untuk memberikan zakat dengan mudah. Sebelumnya, orang harus datang ke amil zakat untuk membayar zakat, tetapi sekarang dengan jaringan internet di rumah mereka, tidak perlu datang ke amil zakat.

Teknologi finansial, juga dikenal sebagai *fintech*, berkembang semakin pesat sebagai akibat dari kemudahan transaksi saat ini. Pembayaran zakat, infaq, dan sedekah juga dipengaruhi oleh kemajuan teknologi finansial ini. Gambar di atas menunjukkan bahwa preferensi muzakki untuk membayar ZIS telah berubah; 78,57 persen dari mereka memilih untuk melakukan pembayaran ZIS secara online daripada secara offline. Angka tersebut jauh berbeda daripada tahun 2019, dimana preferensi pembayaran ZIS melalui daring sebesar 48.31 persen. Pembayaran ZIS melalui daring ini dapat dilakukan antara lembaga amil zakat serta platform fintech yang telah melakukan kerjasama, seperti misalnya platform GoPay, OVO, LinkAja, Dana, transfer mobile banking, serta dapat pula melalui QRIS (KNEKS, 2019). Bahkan berdasarkan penuturan Ketua Baznas, hingga Oktober 2019 dana zakat yang telah dikumpulkan melalui layanan digital telah menyentuh angka Rp. 29 miliar (Pikiran Rakyat, 2019).

2.1.3. *Technology Acceptance Model*

Menurut Davis (1989), Teori Penerimaan Teknologi Model (TAM) menyatakan persepsi kemudahan dan manfaat adalah dasar yang mempengaruhi

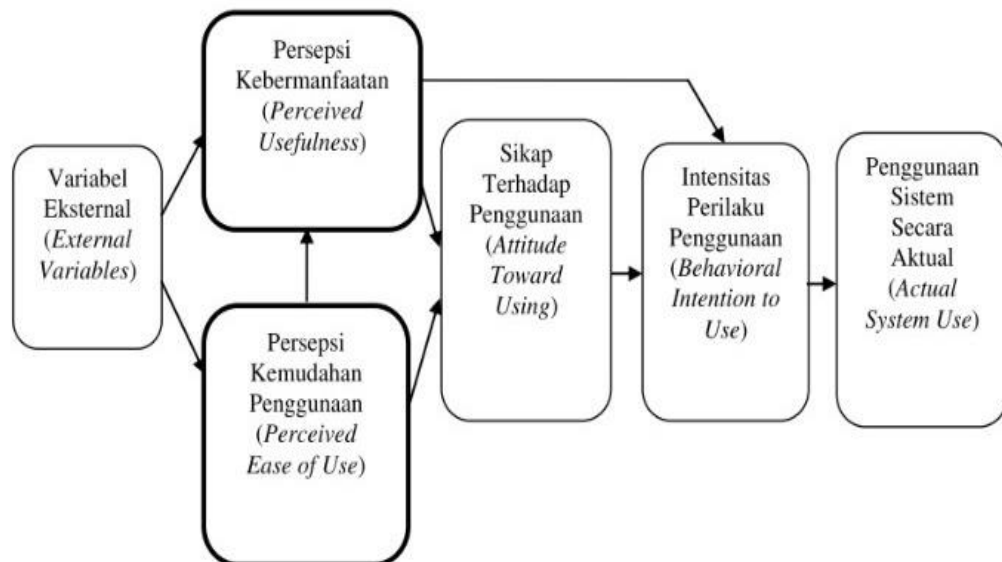
perilaku pengguna dan tingkat penerimaan sistem teknologi. Tujuan TAM adalah untuk mengawasi sikap pemakai teknologi. Model ini digunakan untuk mengukur bagaimana individu berperilaku dengan teknologi. Jika sistem teknologi diduga bermanfaat atau bermanfaat dan mudah digunakan oleh pengguna, minat menggunakannya akan muncul. Sistem ini cepat dan mudah digunakan, memberi pengguna banyak waktu untuk melakukan hal lain. Oleh karena itu, efektifitas kinerja Fatmawati (2015).

Menurut teori ini, perilaku (*behavioral*) seseorang ditentukan oleh minatnya memberikan keputusan menggunakan. Minat seseorang dalam berperilaku menurut TAM ada dua faktor yang mempengaruhinya yaitu Persepsi Kemudahan (*Ease of Use Perceived*) dan Persepsi kemanfaatan (*Usefulness Perceived*)

Hubungan antar variabel yang terdapat dalam TAM dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2. 1

Teori TAM



Sumber: Davis 1989 dalam Fatmawati (2015)

Secara keseluruhan, *behavioral belief* (keyakinan perilaku) dengan sebuah teknologi akan menciptakan persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan dan sikap terhadap waktu penggunaan terhindar dari risiko yang akan mengakibatkan minat perilaku (*behavioral intention*) dan yang selanjutnya akan menimbulkan perilaku (*behavioral*) Davis (1989).

2.1.4. Minat Menggunakan

1. Pengertian Minat

Minat adalah keinginan untuk mendapatkan atau melakukan sesuatu. Namun demikian, minat seseorang sering kali berubah seiring berjalannya waktu. Ketika seseorang mempunyai minat, mereka biasanya berperilaku secara sadar bahwa mereka harus memperhatikan informasi yang tersedia dan

mempertimbangkan implikasi dari tindakan yang mereka ambil. Jika seseorang sadar dengan implikasi dari tindakannya yang menimbulkan respons positif, maka orang tersebut akan tetap mempertahankan minatnya. Jadi, minat dapat didefinisikan sebagai keinginan seseorang untuk berperilaku dengan cara tertentu. Jogiyanto (2007).

Menarik, atau dorongan awal untuk membeli sesuatu, memicu ketertarikan untuk menggunakan, dan pada akhirnya ingin memilikinya (Kotler dan Keller, 2012). Pengalaman dan pandangan seseorang dapat memengaruhi keinginan mereka untuk menggunakan atau memilih produk tertentu. Seseorang yang pernah mencoba suatu produk dapat termotivasi untuk menggunakannya. Jika seseorang memiliki kesan positif terhadap suatu produk, sikap tersebut dapat mendorong seseorang untuk menggunakannya. Faktor pribadi (faktor internal), seperti sikap suka atau tidak suka, dan faktor sosial (faktor eksternal), seperti lingkungan keluarga, dapat menyebabkan keinginan untuk menggunakan sesuatu.

2. Indikator Minat Menggunakan

Menurut Jogiyanto (2007) minat memiliki beberapa indikator untuk mengukur minat, yakni:

1. Ingin menggunakannya dimasa depan
2. Akan terus menggunakan dimasa depan
3. Secara keseluruhan akan terus menggunakannya dimasa depan

2.1.5. Persepsi Kemudahan

Davis (1989) menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan merujuk pada seberapa yakin seseorang dengan kemampuan mereka untuk menggunakan teknologi. Persepsi tentang bagaimana sistem teknologi digunakan adalah semacam proses pengambilan keputusan. Artinya, seseorang akan memilih untuk menggunakan sistem teknologi jika mereka percaya bahwa itu mudah digunakan, dipahami, dimengerti, dan dipelajari, dan jelas bagaimana menggunakannya. Menurut Jogiyanto (2007), persepsi kemudahan penggunaan adalah keyakinan seseorang bahwa menggunakan teknologi akan memudahkan aktifitasnya. Teknologi yang digunakan mudah digunakan dan penggunaannya jelas. Selain itu, teknologi mudah digunakan dan mudah dipelajari. Pengguna teknologi yang tidak melakukan banyak upaya untuk menggunakannya.

Persepsi kemudahan memberikan indikasi bahwa suatu sistem dirancang bukan untuk menyulitkan penggunanya, tetapi justru mempermudah seseorang dalam menyelesaikan pekerjaannya. Dengan kata lain, seseorang yang menggunakan sistem akan berkerja lebih mudah dibandingkan dengan seseorang yang tidak menggunakan sistem atau bekerja secara manual Hadi dan Novi, (2015).

Menurut Davis (1989) mengemukakan bahwa indikator persepsi kemudahan diantaranya sebagai berikut:

1. Mudah dipelajari
2. Dapat dikontrol

3. Mudah dipahami
4. Fleksibel
5. Mudah digunakan

2.1.6. Persepsi Kemanfaatan

Menurut Davis (1989) Persepsi terhadap kemanfaatan didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya. Adapun menurut Jogiyanto (2007), Persepsi manfaat adalah keyakinan seseorang bahwa penggunaan sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Individu yang meyakini penggunaan sistem tersebut mendapatkan manfaat bagi dirinya mereka akan menggunakan akan tetapi apabila tidak berguna mereka tidak akan menggunakannya.

Seseorang akan menggunakan suatu teknologi apabila suatu teknologi tersebut dapat memberikan manfaat kepada mereka. Jika seseorang merasa percaya bahwa suatu teknologi tersebut berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya, jika menurutnya teknologi tersebut kurang berguna maka ia tidak akan menggunakannya. Seseorang juga akan menggunakan suatu teknologi jika seseorang tersebut mengetahui manfaat positif atas penggunaannya. Oleh Karena itu diharapkan dengan kehadiran teknologi tersebut dapat memberikan manfaat kepada setiap penggunanya agar penggunanya dapat menggunakan teknologi tersebut dengan berbagai manfaat yang berikan.

Menurut Davis (1989) indikator dari persepsi kemanfaatan sebagai berikut:

1. Mempercepat pekerjaan
2. Meningkatkan kinerja
3. Meningkatkan produktivitas
4. Efektifitas
5. Mempermudah pekerjaan

2.1.7. Persepsi Risiko

Risiko adalah suatu keadaan *uncertainty* yang dipertimbangkan orang untuk memutuskan atau tidak melakukan transaksi secara online. Menurut Cho (2006) dalam Dewa dan Wayan (2019), kecenderungan risiko adalah tendensi seseorang dalam pengambilan keputusan apakah seseorang tersebut akan mengambil atau menghindari risiko yang ada. Risiko yang dipersepsikan menimbulkan ketidakpastian yang secara alami ditunjukkan dalam transaksi online yang dilakukan konsumen pada online shop, atau juga bisa dikatakan bahwa konsumen belum semua tujuannya tercapai pada saat membuat keputusan, Widianta (2020).

Menurut Featherman dan Pavlou (2002) Persepsi risiko merupakan suatu persepsi tentang ketidakpastian dan konsekuensi-konsekuensi tidak diinginkan dari menggunakan produk atau layanan Fajar Arie (2015).

Konsep persepsi risiko berhubungan dengan sejumlah risiko atas pembelian suatu produk atau jasa. Oleh karena itu semakin tinggi harga produk dengan semakin tinggi keterlibatan konsumen maka akan semakin tinggi persepsi

risiko konsumen. Pengambilan keputusan yang berbeda setiap orang ditentukan oleh persepsi masing-masing terhadap risiko yang dihadapi dan seberapa penting pengaruhnya. Persepsi risiko adalah bentuk interpretasi atau penilaian terhadap situasi risiko yang didasarkan pada pengalaman atau keyakinan yang dimiliki. Pada pendekatan paradigma psikometri, risiko dinilai sebagai hal yang subyektif dan berada dalam pikiran yang dipengaruhi faktor psikologis, sosial, lembaga, dan budaya.

Beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur persepsi risiko menurut Pavlou (2002) sebagai berikut :

1. Berupa adanya risiko tertentu
2. Mengalami kerugian
3. Pemikiran bahwa berisiko

2.2 Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 2. 1

Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian	Hasil Penelitian
1	Anis, Muhammad	Pengaruh	-Persepsi	-Objek	Kemudaha

	Irbayuni, Sulastri tahun 2021	Persepsi kemanfaatan, Kemudahan, Risiko Terhadap Minat Menggunakan Shopeepay Di Surabaya	Kemudahan Dan Persepsi kemanfaatan sebagai variabel X -Minat Menggunaka n sebagai variabel Y	penelitian pengguna shopeepay di surabaya	n dan kemanfaat an yang diberikan berpengar uh signifikan terhadap minat penggunaa n shopeepay di Surabaya (Anis and Irbayuni 2021)
2	E-wallet tahun 2021	Pengaruh Kemudahan, kemanfaatan, Diskon, dan <i>Cashback</i> , terhadap	- Kemudahan dan kemanfaatan sebagai variabel X	- Objek penelitian mahasiswa di Makassar	Hasil penelitian menemuka n variabel kemudaha n dan

		Konsumsi Mahasiswa Menggunakan E-wallet.			kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap konsumsi mahasiswa menggunakan <i>e-wallet</i> (E-wallet 2021)
3	Mawardani, Fitri Dwijayanti, Renny tahun 2021	Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Promosi <i>Cashback</i> Terhadap Minat Mahasiswa Dalam Menggunakan	- Persepsi Kemudahan Pengguna sebagai variabel X - Minat menggunakan sebagai variabel Y	- Objek penelitian mahasiswa UNPAD	Variabel kemudahan memiliki hubungan yang positif dan signifikan terhadap keputusan mahasiswa

		Dompot Digital Shopeepay Pada Aplikasi Shopee			di UNPAD terhadap minat mengguna kan Shopeepay di aplikasi (Mawarda ni and Dwijayant i 2021)
4	Nisa, Choirun tahun 2021	<i>CashBack Return, Perceived Usefulness and Intention to Use M-Payment toward Customer Commitments in Dana Application in Surabaya</i>	- <i>Perceived Usefulness</i> (persepsi kebermanfaat an) sebagai variabel X - Minat menggunaka n sebagai variabel Y	- Sampel masyarakat kota Surabaya	<i>Perceived Usefulness</i> berpengar uh positif terhadap komitmen mengguna kan dompet Dana digital

					(Nisa 2021)
5	Ratna Raninda, Hadi Oetomo tahun 2022	<i>The Effect of Perceived Usefulness, Ease of Use, Security, and Cashback Promotion on Behavioral Intention toward the DANA E-Wallet</i>	-Persepsi kemudahan dan persepsi kebermanfaatan sebagai variabel X - Minat menggunakan sebagai variabel Y	- Sampel pengguna DANA di daerah Yogyakarta	Hasil penelitian menemukan variabel kemudahan dan kebermanfaatan memiliki hubungan positif dan signifikan terhadap minat pengguna Dana (Raninda, Wisnalma wati, and Oetomo 2022)

6	Khoirunnisa Dwijayanti, Renny tahun 2020	Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Fitur Produk, dan Promosi <i>Cashback</i> terhadap minat mahasiswa menggunakan aplikasi Ovo sebagai alat transaksi	-Kemudahan penggunaan sebagai variabel X - Minat menggunakan sebagai variabel Y	- Sampel mahasiswa jurusan tata niaga di UNS	Hasil penelitian menemukan variabel kemudahan yang diberikan itu berpengaruh signifikan terhadap keputusan mahasiswa program studi tata niaga di UNS untuk menggunakan Ovo dalam transaksi
---	--	---	---	--	--

					(Khoirunnisa and Dwijayanti 2020)
7	F. Meileny, W. Wijaksana 2020	Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Fitur Layanan, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan E-Money Di Jawa Tengah	- Persepsi kemudahan dan persepsi manfaat sebagai variabel X - Minat penggunaan sebagai variabel Y	- Objek penelitian di daerah Jawa Tengah	Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan dan persepsi manfaat berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap minat penggunaan e-money (Meileny and

					Wijaksana 2020)
8	Tjuk Indarsin, Hapzi Ali 2017	<i>Attitude toward Using m- Commerce: The Analysis of Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and Perceived Trust: Case Study in Iken's Wholesale Trade, Jakarta – Indonesia</i>	- <i>Perceived Usefulness(k ebermanfaata n) dan Perceived Ease of Use(kemudah an) sebagai variabel X - Minat menggunaka n sebagai variabel Y</i>	- Objek penelitian pengguna m- Commerce di Indonesia	Hasil penelitian menunjuk an persepsi kebermanf ataan berpengar uh positif dan signifikan dalam minat penggunaa n, sedangkan persepsi kemudaha n penggunaa n

					berpengaruh positif tapi tidak signifikan terhadap minat penggunaan (Indarsin and Ali 2017)
9	Afrizal Tahar, Hosam, Hafiez, Wahyu 2020	<i>Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Perceived Security and Intention to Use E-Filing: The Role of Technology Readiness</i>	- <i>Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Perceived</i> sebagai variabel X - Minat pengguna sebagai variabel Y	- Objek penelitian masyarakat Wajib Pajak di Semarang	Hasil penelitian menunjukkan persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat

					<p>pengguna <i>E-Filing</i> sedangkan persepsi kebermanfaatan tidak berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap minat pengguna. (Tahar et al. 2020)</p>
10	Alifatul, Dwi 2018	<p>Pengaruh Persepsi Kemudahan Pengguna, Persepsi Daya Guna, Persepsi Kepercayaan, dan Persepsi</p>	<p>- Persepsi Kemudahan dan Persepsi Manfaat sebagai variabel X - Minat Menggunaka</p>	<p>- Objek penelitian nasabah bank BRI</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan dan persepsi</p>

		Manfaat Terhadap Minat Nasabah Menggunakan <i>E-Money</i>	n <i>E -Money</i>		kebermanfaatan itu berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan <i>E-Money</i> (Alifatul 2018)
11	Okky Natalia dan Rini Tesniwati (2020)	<i>The Effect Of Perception Of Trust , Perception Of Ease Of Use , Perception Of Benefits , Perception Of Risk And Perception Of</i>	- Meneliti tentang perceived ease of use.	- Meneliti tentang <i>The Effect Of Perception Of Trust , Perception Of Ease Of Use , Perception Of Benefits ,</i>	- results showed that partially or simultaneously the perception of trust, perception

		<i>Service Quality On Interest In Using Mobile Banking Bank Independent In Bekasi City International Journal of Science, Technology & Management</i>		<i>Perception Of Risk And Perception Of Service Quality On Interest In Using Mobile Banking Bank Independent In Bekasi City</i>	<i>of convenience, perception of risk, perception of service quality have a significant effect on interest in using bank Mandiri mobile banking in the city of Bekasi</i>
12	Denny Indra Prastiawan, Siti Aisjah, dan Rofiaty	<i>The Effect of Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Social</i>	- Meneliti tentang <i>perceived ease of use</i>	Meneliti tentang <i>Perceived Usefulness, Perceived</i>	<i>Perceived ease of use with its attributes, namely</i>

	(2021)	<i>Influence on The Use of Mobile Banking through the Mediation of Attitude Towards Use APMBA (Asia Pacific Management and Business Application)</i>		<i>Ease of Use, Social Influence on The Use of Mobile Banking through the Mediation of Attitude Towards Use</i>	<i>interactive, easy to learn, user friendly, has an effect on attitude towards use</i>
13	Ni Made Sari Pirdayanti dan Nih Luh Putu Wiagustini (2021)	<i>The Influence of Perceived Risk, Perceived of Usefulness, and Perceived Ease of Use on the use of Financial Technology American</i>	- Meneliti tentang <i>perceived risk dan perceived easy of use</i>	Meneliti tentang The <i>Influence of Perceived Risk, Perceived of Usefulness, and Perceived Ease of Use</i>	<i>the perceived risk has positive effect on the fintech usage, perceived of usefulness has</i>

		<i>Journal of Humanities and Social Sciences Research (AJHSSR)</i>		<i>on the use of Financial Technology</i>	<i>positive effect on fintech usage and perceived ease of use has positive effect on fintech usage.</i>
14	Mohamed Asmy bin Mohd Thas Thaker, Anwar bin Allah Pitchay, Hassanudin bin Mohd Thas Thaker, Md Fouad bin	<i>Factors influencing consumers' adoption of Islamic mobile banking services in Malaysia: An approach of partial least squares (PLS)</i>	- Meneliti tentang Teori TAM, <i>perceived usefulness dan perceived risk</i>	Meneliti tentang <i>Factors influencing consumers' adoption of Islamic mobile banking services in Malaysia: An</i>	<i>considered to be the first attempt to examine factors that influence Malaysian Islamic banking customers</i>

	Amin (2020)			<i>approach of partial least squares</i>	<i>to adopt Islamic mobile banking services, which is not often considered in previous studies</i>
15	Bramastio Wahyudi, Merlyana Dwinda Yanthi (2021)	<i>Reception Tam theory To Use Mobile Payments With Compatibility As Variable External Journal Accountability</i>	<i>- meneliti about Theory TAM to use Mobile Banking</i>	<i>Meneliti about perception comfort, And compatibility</i>	<i>Perception utility, perception comfort, And compatibility influential positive significant towards attitude</i>

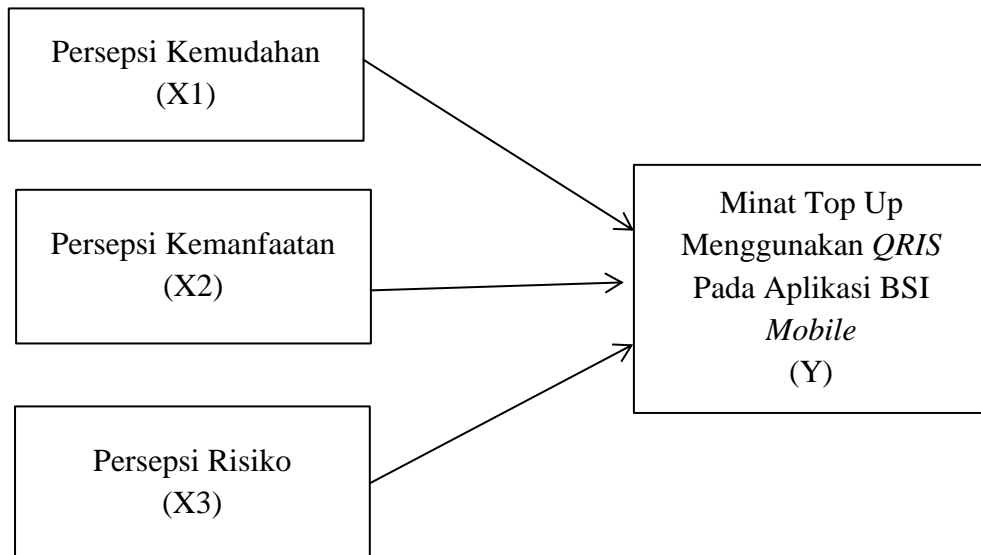
					<i>use mobile applicatio n payments</i>
--	--	--	--	--	---

Penelitian diatas secara global memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu mempunyai variabel persepsi kemudahan dan perspsi kemanfaatan, namun yang membedakan adalah penelitian ini menambah kan variabel independen baru yaitu persepsi risiko dengan minat *top up* menggunakan *QRIS* pada aplikasi *BSI Mobile* dan sampel yang digunakan adalah pengguna *BSI Mobile* yang berada di Kota Surakarta yang merupakan pembaruan pada penelitian terdahulu.

2.3. Kerangka Berfikir

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model(TAM)* untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi kemanfaatan terhadap minat menggunakan *QRIS* di wilayah Surakarta. Berdasarkan paparan penelitian tersebut maka diperoleh kerangka pemikiran sebagai berikut :

Gambar 2. 2
Kerangka Berfikir



Sumber : Balau and Galati (2018)

2.4. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari masalah yang telah diajukan. Dengan kata lain hipotesis merupakan penjelasan atau jawaban sementara tentang perilaku, fenomena dan gejala masalah yang telah dan atau akan terjadi Amir, Junaidi, and Yulmardi (2009).

Berdasarkan pembahasan mengenai pengaruh persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan dan persepsi risiko terhadap minat *top up* menggunakan *QRIS* pada aplikasi *BSI Mobile* yang didukung oleh penelitian terdahulu maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

2.4.1. Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Top Up Menggunakan QRIS

Persepsi kemudahan penggunaan berarti keyakinan individu bahwa menggunakan sistem teknologi informasi tidak akan merepotkan atau membutuhkan usaha yang besar saat digunakan (Alifatul 2018). Pengaplikasian terhadap penelitian ini adalah mempermudah masyarakat dalam melakukan *top up* menggunakan fitur *QRIS* pada aplikasi *BSI Mobile*, akan semakin membuat minat masyarakat dalam melakukan pengisian ulang.

Hasil penelitian Alifatul (2018) menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat isi ulang menggunakan *E-Money*. Maka hipotesis pertama dirumuskan antara lain :

H₁ : Persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat pengguna *BSI Mobile* dalam melakukan *top up* menggunakan fitur *QRIS*.

2.4.2. Persepsi Kemanfaatan Terhadap Minat Top Up Menggunakan QRIS

Persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya (Indarsin and Ali (2017)). Apabila sebuah sistem dapat mempercepat kinerja seseorang dan memiliki manfaat maka akan membuat seseorang akan minat untuk melakukan *top up*.

Hasil penelitian Indarsin and Ali (2017) menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat *top up* menggunakan *BSI Mobile*. Maka hipotesis kedua dirumuskan sebagai berikut?

H₂ : Persepsi kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap minat pengguna *BSI Mobile* dalam melakukan *top up* menggunakan fitur *QRIS*.

2.4.3. Persepsi Risiko Terhadap Minat *Top Up* Menggunakan *QRIS*

Persepsi risiko ialah suatu persepsi pengguna tentang ketidakpastian dan konsekuensi-konsekuensi tidak diinginkan dalam melakukan kegiatan Dowling dan Stealin (1994). Apabila pengguna merasa menggunakan sebuah sistem tidak akan ada risiko dan terhindar dari hal hal yang tidak diinginkan maka akan membuat minat pengguna semakin tinggi.

Hasil penelitian dari Syahril and Rikumahu (2019) mengatakan bahwa persepsi resiko berpengaruh dan signifikan terhadap minat pembayaran *cashless*.

H₃ : Persepsi Risiko berpengaruh signifikan terhadap minat pengguna BSI *Mobile* dalam melakukan *top up* menggunakan fitur *QRIS*

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu dengan pengumpulan data menggunakan alat penelitian serta analisis data bersifat statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan Sugiyono (2015).

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

Waktu riset dijalankan mulai dari penyusunan proposal skripsi pada bulan Januari 2023 hingga selesainya riset. Sedangkan untuk tempat riset ini dilakukan di Kota Surakarta.

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi adalah wilayah generasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono (2015). Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat di Kota Surakarta tahun 2022.

Tabel 3. 1
Jumlah Penduduk Kota Surakarta

Kecamatan	Jumlah Penduduk Menurut Kecamatan (Jiwa) 2022
Serengan	47.853
Pasar Kliwon	78.565
Laweyan	88.578
Jebres	138.859
Banjarsari	168.873
Jumlah Penduduk Kota Surakarta	522.728

Sumber: Badan Pusat Statistik Surakarta, 2023

3.3.2. Sampel

Secara sederhana dapat dikatakan, bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2015). Kriteria pemilihan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Usia 17 – 35 Tahun

Menurut *databoks* menyebutkan pengguna internet di Indonesia kebanyakan dari kisaran umur dari 17 – 35 yang dimana penggunaan internet bukan cuman

untuk pendidikan akan tetapi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Maka dari itu saya memilih batasan umur 17 – 35 sebagai kriteria sampel dalam penelitian.

2. Pernah *Top Up* memakai fitur *QRIS* pada *BSI Mobile* minimal 1x

3.4. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *nonprobability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap populasi Sugiyono (2015). Pada teknik *non-probability* sampling ini peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu, yang dimana peneliti menetapkan kriteria dalam pemilihan sampel agar sesuai akan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini. Jumlah sampel dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan rumus Slovin, sebagai berikut:

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

Keterangan :

n : Jumlah Sampel

N : Jumlah Populasi

e : Standar Error

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} = \frac{522.728}{1+522.728(0,1)^2} = \frac{522.728}{5327,28}$$

$$= 98,12$$

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 522.728 masyarakat di kota Surakarta dengan tingkat kesalahan 10%, dengan hal tersebut dapat mewakili populasi

dalam penelitian ini. Berdasarkan perhitungan diatas, jumlah sampel yang diperoleh adalah 98,12 dan dibulatkan menjadi 98 responden.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

3.5.1. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Dalam penelitian ini, untuk mendapatkan data yang akan dijadikan objek dan mengetahui bagaimana kondisi masyarakat di Kota Surakarta.

3.5.2. Kuesioner

Sugiyono (2015) memakai kuesioner demi menggabungkan data dengan memberi responden seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis. Kuesioner, dibandingkan dengan instrumen penelitian lain, lebih banyak digunakan dalam penelitian karena mengharuskan penghimpunan informasi yang lebih besar dalam waktu yang lebih singkat.

Dalam penelitian ini, kuesioner yang diberikan responden berupa google form dan disebarakan secara online. Kemudian pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner dibuat dengan mengaplikasikan Skala Likert, yaitu:

Tabel 3. 2
Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

keuntungan dari skala ini yaitu untuk mengukur sikap individu dalam dimensi yang sama dan memfokuskan jalan ke arah satu kontinuitas dari kasus.

3.5.3. Dokumentasi

Data dokumentasi dapat berupa tulisan, gambar, hasil observasi atau wawancara, dan sebagainya. Riyanto dan Hatmawan (2020)

3.6. Variabel Penelitian

Berdasarkan permasalahan variabel yang diangkat dan dianalisis dalam penelitian ini meliputi variabel bebas (independen), dan variabel terikat (dependen).

1. Variabel bebas

Persepsi kemudahan, persepsi kebermanfaatan, dan persepsi risiko adalah variabel bebas yang mempengaruhi atau berdampak perubahan variabel terikat.

2. Variabel Terkait

Dalam penelitian ini, minat top up menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile di kota Surakarta adalah variabel terikat, atau variabel yang dipengaruhi variabel bebas.

3.7. Definisi Operasional Variabel

Tabel 3. 3
Definisi Operasional Variabel

No	Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Indikator
1	Persepsi Kemudahan	Persepsi kemudahan Penggunaan menandakan seberapa mudah seseorang memahami teknologi. Persepsi ini sama dengan proses pengambilan keputusan; dengan kata lain, seseorang akan memilih untuk menggunakan sistem teknologi yang dianggap mudah digunakan, dipahami, dan dipahami. (Davis, 1989)	<ul style="list-style-type: none"> - Mudah dipelajari - Dapat dikontrol - Mudah dipahami - Fleksibel - Mudah digunakan
2	Persepsi	Didefinisikan sebagai suatu	- Mempercepat

	Kemanfaatan	ukuran dimana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya. (Davis 1989)	pekerjaan <ul style="list-style-type: none"> - Meningkatkan kinerja - Meningkatkan produktivitas - Efektifitas - Mempermudah pekerjaan
3	Persepsi Risiko	Persepsi risiko merupakan suatu persepsi tentang ketidakpastian dan konsekuensi-konsekuensi tidak diinginkan dari menggunakan produk atau layanan. (Pavlou 2002)	<ul style="list-style-type: none"> - Berupa adanya risiko tertentu - Mengalami kerugian - Pemikiran bahwa berisiko
4	Minat Menggunakan	motivasi seseorang untuk mencapai sesuatu atau melakukan sesuatu. Namun demikian, minat seseorang kadang-kadang berubah seiring berjalannya waktu. Seseorang biasanya berperilaku secara sadar	<ul style="list-style-type: none"> - Ingin menggunakannya dimasa depan - Akan terus menggunakan dimasa depan - Secara

		bahwa mereka harus memperhatikan informasi yang tersedia dan mempertimbangkan konsekuensi dari pilihan mereka. (Jogiyanto, 2007)	keseluruhan akan terus menggunakan ya dimasa depan
--	--	--	--

3.8. Analisis Data

Menurut Sugiyono (2015), analisis data dalam penelitian kuantitatif adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Kegiatan analisis data ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel persepsi kemudahan persepsi kemanfaatan dan persepsi risiko terhadap minat top up menggunakan *QRIS* pada aplikasi BSI Mobile di kota Surakarta. Pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan alat bantu SPSS versi 25.

3.8.1 Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid apabila pertanyaan pada kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Ghozali, 2018).

1. Apabila nilai r -hitung $>$ r -tabel, maka data tersebut dinyatakan valid.
2. Jika nilai r -hitung $<$ r -tabel, maka data tersebut dinyatakan tidak valid

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menunjukkan konsistensi kuisioner dalam mengukur variabel. suatu kuesioner dikatakan reliabel jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Program SPSS memberikan fasilitas untuk mengukur reliabilitas dengan uji statistic Cronbach Alpha (α). Jika nilai alpha $> 0,70$, maka item angket yang digunakan dinyatakan reliabel atau konsisten Ghozali (2018).

3.8.2. Uji Asumsi Klasik

1. Uji normalitas

digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel memiliki distribusi normal ataukah tidak. Untuk menguji normalitas dapat dilakukan dengan cara uji *One-SampleKolmogrov Smirnov Test*. Dalam pengujian, suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$).

2. Uji Multikolineritas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi terbentuk adanya korelasi tinggi atau sempurna antar variabel bebas (independen). Untuk menguji multikolineritas dapat dilihat dari nilai nilai Variance Inflation Factor (VIF) dan tolerance. Sebuah model regresi dikatakan bebas multikolineritas apabila nilai VIF < 10 dan mempunyai angka tolerance $> 0,10$ Ghozali (2018)

3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya regresi. Dalam model regresi syarat yang harus terpenuhi adalah tidak adanya gejala heteroskedastisitas. salah satu cara yang dapat digunakan untuk melihat adanya gejala heteroskedastisitas adalah dapat menggunakan uji glejser, yaitu dengan menstransformasi variabel independent dalam model. Jika diketahui hasil tingkat signifikan $> 0,05$ maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas, begitupun sebaliknya.

3.8.3. Uji Ketepatan Model

1. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi dari berkisar dari nol hingga satu melihatkan seberapa jauh kemampuan model untuk menjelaskan variabel dependen. Nilai R^2 yang rendah menampilkan bahwa variabel independen tidak dapat menjelaskan variabel dependen terbatas. Nilai mendekati satu menunjukkan bahwa hampir semua data yang diperlukan untuk memprediksi variabel dependen Ghozali (2018).

2. Uji F

Uji F dipakai untuk melihat apakah variabel independen berpengaruh secara simultan terhadap variabel terikat. Adapun prosedur pengujiannya terdapat dua cara sebagai dasar pengambilan keputusan, yaitu dengan melihat signifikansi dan membandingkan F-statistik dan F- tabel Latan & Temalagi (2013).

Berdasarkan Nilai Signifikansi (Sig.)

1. Jika nilai sig. < 0,05 maka hipotesis diterima. Artinya variabel bebas secara simultan berpengaruh terhadap variabel terikat.
2. Jika nilai sig. > 0,05 maka hipotesis diterima. Artinya variabel bebas secara simultan berpengaruh terhadap variabel terikat.

Berdasarkan Perbandingan Nilai F-statistik dan F-tabel

1. Jika nilai F-statistik > F-tabel, maka hipotesis diterima. Artinya variabel bebas secara simultan berpengaruh terhadap variabel terikat.
2. Jika nilai F-statistik < F-tabel, maka hipotesis ditolak. Artinya variabel bebas secara simultan tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.

3.8.4. Analisis Regresi Linier Berganda

Berdasarkan penjelasan dari (Ghozali, 2018) pengujian berfungsi untuk mengetahui besarnya pengaruh dan arah antara independent variable yaitu keputusan penggunaan (Y) dengan masing- masing *dependent variable*. Sebagai sampel, persamaannya dapat ditulis sebagai berikut.:

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

Keterangan:

- Y : Minat *Top Up* Menggunakan *QRIS* di Kota Surakarta
 α : Konstanta
 β : Koefisien regresi masing-masing variabel *independen*
X1 : Variabel Persepsi Kemudahan
X2 : Variabel Persepsi kemanfaatan

X3 : Varibel Persepsi Risiko

e : *Error*

3.8.5 Uji Hipotesis (Uji t)

Uji T merupakan salah satu uji hipotesis dalam penelitian regresi. Uji statistik t bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas secara parsial (sendirisendiri) berpengaruh terhadap variabel terikat. Untuk melakukan uji hipotesis, terdapat dua cara sebagai dasar pengambilan keputusan, yaitu dengan melihat signifikansi dan membandingkan t-statistik dan t- tabel Latan & Temalagi (2013).

1. Ada kesempatan bahwa variabel terikat dipengaruhi karena variabel bebas, atau hipotesis diterima, jika nilai Sig < 0,05, begitupun sebaliknya.
2. Jika t-statistik > t-tabel maka ada pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat atau hipotesis diterima
3. Jika t-statistik < t-tabel maka tidak ada pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat atau hipotesis ditolak.

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Wilayah Penelitian

Peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana pengaruh persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, dan persepsi risiko terhadap minat *top up* menggunakan *QRIS* di aplikasi *BSI Mobile*. Pada penelitian ini populasi objek penelitian adalah masyarakat Kota Surakarta terdiri dari 5 kecamatan (Banjarsari, Jebres, Laweyan, Serengan, dan Pasar Kliwon) pengguna *BSI Mobile*.

Pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner secara *online*. Proses pengumpulan data membutuhkan waktu yang cukup lama, dikarenakan keterbatasan.

4.2. Temuan Hasil Penelitian

4.2.1 Gambaran Umum Responden

Gambaran umum responden terdiri dari gambaran mereka dengan atribut tertentu. Penelitian ini mengumpulkan 98 responden dari pengguna *BSI Mobile* di wilayah Kota Surakarta yang berusia antara 17 dan 35 tahun dan telah melakukan *top up* menggunakan fitur *QRIS* pada *BSI Mobile*. Responden didistribusikan berdasarkan alamat, jenis kelamin, usia, dan pekerjaan mereka. Ini adalah uraian karakteristik responden.

a. Gambaran Responden berdasarkan Domisili

Berikut adalah gambaran responden berdasarkan domisili yang dapat dilihat dalam tabel 4.1:

Tabel 4. 1
Responden berdasarkan Domisili

Domisili	Laweyan	24	24,5%
	Serengan	15	15,3%
	Pasar Kliwon	12	12,2%
	Jebres	25	25,5%
	Banjarsari	22	22,4%
Jumlah		98	100%

Sumber: Data diolah, 2023

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa jumlah keseluruhan responden sebanyak 98 orang, dari domisili yang berbeda beda yang dimana responden yang terbanyak berada di domisili Jebres sebesar 25,5%, Laweyan sebesar 24,5 %, Banjarsari sebesar 22,4%, Serengan 15,3%, dan Pasar Kliwon sebesar 12,2 %.

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa beberapa banyak masyarakat yang berperan dalam penelitian ini berasal dari daerah Jebres. Hal; ini dikarenakan saat penyebaran kuisoner masyarakat yang mengisi kebanyakan berdomisili di Jebres.

b. Gambaran Responden berdasarkan Usia

Berikut adalah gambaran responden berdasarkan usia yang dilihat dalam tabel 4.2 :

Tabel 4. 2
Responden berdasarkan Usia

Usia	17 – 21 tahun	38	38,8
	22 – 27 tahun	42	42,9
	28 – 35 tahun	18	18,4
Jumlah		98	100%

Sumber: Data diolah, 2023

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan usia responden dengan total keseluruhan responden sebanyak 98 orang. Jumlah responden penelitian yang berusia 17 – 21 tahun sebanyak 38 orang dengan persentase 38,8 %, responden penelitian yang berusia 22 – 27 tahun yaitu sebanyak 42 orang dengan persentase 42,9 %, responden penelitian yang berusia 28 – 35 tahun yaitu sebanyak 18 orang dengan persentase 18,4 %.

Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik responden berdasarkan usia didominasi oleh usia 22 – 27 tahun. Hal ini dikarenakan kuisioner diisi oleh kebanyakan mahasiswa akhir dan alumni yang memiliki usia 22 – 27 tahun.

c. Gambaran Responden berdasarkan Pekerjaan

Berikut adalah gambaran responden berdasarkan pekerjaan yang dapat dilihat dalam tabel 4.3 :

Tabel 4. 3
Responden berdasarkan Pekerjaan

Pekerjaan	Pelajar/Mahasiswa	72	73,5%
	Pegawai Negeri	3	3,1%
	Pegawai Swasta	9	9,2%
	Wiraswasta	6	6,1%
	Ibu Rumah Tangga	6	6,1%
	Lainnya	2	2%
Jumlah		98	100%

Sumber : Data diolah, 2023

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa dari 98 responden berdasarkan pekerjaan yang terdiri dari, 73,5% pengguna BSI Mobile kategori pelajar/mahasiswa dan menduduki peringkat teratas, selanjutnya 9,2% kategori pegawai swasta, kemudian wiraswasta 6,1%, kategori ibu rumah tangga 6,1%, dan terakhir sebanyak 2% memilih kategori pekerjaan lainnya.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pekerjaan yang berdominan di penelitian ini di dominasi oleh pelajar/mahasiswa. Hal ini dikarenakan saat penyebaran kuisisioner yang banyak mengisi adalah para pelajar/mahasiswa.

4.3. Pengujian dan Hasil Analisis Data

4.3.1 Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah metode yang digunakan untuk membuktikan bahwa kuesioner yang disebarkan valid. Dengan asumsi bahwa r hitung lebih besar dari r tabel dan nilai signifikansi tidak lebih dari 0,05, *Pearson Product Moment* digunakan untuk menguji validitas penelitian ini. Nilai r tabel 96 adalah 0,1966

dengan taraf signifikan 0,05, yang dapat dihitung dengan menggunakan rumus: $df = n - 2$, di mana n adalah jumlah total responden dalam penelitian, dan $df = 98 - 2 = 96$. Berikut merupakan hasil dari uji validitas dalam penelitian ini:

Tabel 4. 4

Hasil Uji Validitas Persepsi Kemudahan

Item Pernyataan	Nilai R Tabel	Nilai R Hitung	Keterangan
X1.1	0,1966	0,865	Valid
X1.2	0,1966	0,788	Valid
X1.3	0,1966	0,867	Valid
X1.4	0,1966	0,855	Valid
X1.5	0,1966	0,883	Valid

Sumber: Data diolah, 2023

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa semua pernyataan dalam kuesioner mengenai variabel persepsi kemudahan dalam penelitian ini memiliki nilai r hitung $>$ r tabel dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap pernyataan pada masing – masing variabel dinyatakan valid.

Tabel 4. 5

Hasil Uji Validitas Persepsi Kemanfaatan

Item Pernyataan	Nilai R Tabel	Nilai R Hitung	Keterangan
X2.1	0,1966	0,838	Valid
X2.2	0,1966	0,824	Valid
X2.3	0,1966	0,818	Valid
X2.4	0,1966	0,768	Valid
X2.5	0,1966	0,824	Valid

Sumber: Data diolah, 2023

Berdasarkan Tabel 4.5 menunjukkan bahwa semua pernyataan dalam kuesioner mengenai variabel kemanfaatan dalam penelitian ini dinyatakan valid atas dasar r hitung $>$ r tabel.

Tabel 4. 6**Hasil Uji Validitas Persepsi Risiko**

Item Pernyataan	Nilai R Tabel	Nilai R Hitung	Keterangan
X3.1	0,1966	0,802	Valid
X3.2	0,1966	0,816	Valid
X3.3	0,1966	0,900	Valid
X3.4	0,1966	0,923	Valid

Sumber: Data diolah, 2023

Berdasarkan Tabel 4.6 menunjukkan bahwa semua pernyataan dalam kuesioner mengenai variabel risiko dalam penelitian ini dinyatakan valid atas dasar r hitung $>$ r tabel.

Tabel 4. 7**Hasil Uji Validitas Minat Menggunakan**

Item Pernyataan	Nilai R Tabel	Nilai R Hitung	Keterangan
Y.1	0,1966	0,806	Valid
Y.2	0,1966	0,872	Valid
Y.3	0,1966	0,780	Valid
Y.4	0,1966	0,852	Valid

Sumber: Data diolah, 2023

Berdasarkan Tabel 4.7 menunjukkan bahwa semua pernyataan dalam kuesioner variabel minat menggunakan dalam penelitian ini dinyatakan valid atas dasar r hitung $>$ r tabel.

2.Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan alat uji ukur data yang dapat mengetahui ajegnya atau konsisten instrumen data penelitian jika dilakukan secara terus menerus. Uji reliabilitas dilanjutkan pada setiap indikator kuesioner yang valid. Dasar pengambilan keputusan dalam menentukan apakah instrumen reliabel atau

tidak dengan melihat Batasan yang dihasilkan. Cara menyatakan batasan reliabilitas jika nilai yang dihasilkan $< 0,6$ berarti kurang baik, jika nilai yang dihasilkan $0,7$ berarti dapat diterima dan jika nilai yang dihasilkan $> 0,8$ dinyatakan baik Purnomo (2016).

Tabel 4. 8 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>	Keterangan
Persepsi Kemudahan	0,904	5	Reliabel
Persepsi Kebermanfaatan	0,867	5	Reliabel
Persepsi Risiko	0,884	4	Reliabel
Minat Menggunakan	0,848	4	Reliabel

Sumber: Data diolah, 2023

Berdasarkan hasil yang ditunjukkan pada tabel 4.8 diperoleh dari 98 servei yang dikumpulkan secara online. Ada empat variabel yaitu persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, risiko dan minat menggunakan dengan rentang *cronbach's alpha* diatas 0,8 diukur sebagai keandalan yang sangat baik dan disimpulkan seluruh variabel penelitian reliabel.

4.3.2. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas diartikan uji pengungkapan data instrumen penelitian tersebut normal atau tidak. Hasil uji normalitas dapat dilihat melalui nilai sig. pada tabel uji normalitas, tepatnya dalam uji kolom *Kolmogrov-Smirnov* dengan membandingkan α yang digunakan.

Cara selanjutnya untuk melihat normal atau tidaknya data dapat dilihat pada sebaran titik sumbu diagonal grafik atau grafik Normal P-P *Plot of*

regression standardized. Data dianggap normal jika titik mengikuti alur disekitar garis diagonal Purwanto (2019).

Berikut hasil uji normalitas dengan metode uji *One Sample Kolmogrov Smirnov*:

Tabel 4. 9

Hasil Uji Normalitas dengan *Kolmogrov-Smirnov*

Model	Asym Sig (2-tailed)	Probabilitas	Keterangan
1	0,032	0,005	Normal

Sumber: Data diolah, 2023

Berdasarkan tabel 4.10 hasil uji normalitas dengan uji *Kolmogrov Smirnov* yang memiliki nilai sig. sebesar 0.032, yang artinya lebih besar dari 0.005. Hal ini menandakan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas mempunyai tujuan untuk menguji apakah korelasi regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Multikolinearitas diuji menggunakan *tolerance* dan *variance inflation factor* (VIF). *Tolerance* digunakan untuk mengukur variabilitas variabel independen yang terpilih yang tidak dijelaskan oleh variabel independen lainnya. Apabila nilai *tolerance* > 0,10 atau sama dengan VIF < 10, maka model regresi dikatakan tidak terdapat multikolinearitas.

Tabel 4. 10
Hasil Uji Multikolineritas

Model	<i>Collinearity Statistics</i>		Keterangan
	Tolerance	VIF	
Persepsi Kemudahan	0,351	2,849	Bebas Multikolineritas
Persepsi kemanfaatan	0,343	2,912	Bebas Multikolineritas
Persepsi Risiko	0,963	1,049	Bebas Multikolineritas

Sumber: Data diolah, 2023

Berdasarkan tabel 4.10 dapat dilihat hasil output menunjukkan nilai VIF < 10, yaitu persepsi kemudahan sebesar 2,849, persepsi kemanfaatan 2,912, dan persepsi risiko sebesar 1,049. Kemudian dilihat dari nilai *tolerance* menunjukkan > 0,10, yaitu persepsi kemudahan sebesar 0,351, persepsi kemanfaatan sebesar 0,343, dan persepsi risiko sebesar 0,963. Atas dasar nilai VIF <10 dan nilai *tolerance* > 0.10 maka model regresi linier berganda dinyatakan tidak terdapat multikolineritas sehingga dapat digunakan dalam penelitian ini.

3.Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas digunakan untuk menguji apakah model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan lainnya. Untuk mengetahui apakah terjadi atau tidaknya heteroskedastisitas dengan membandingkan nilai hasil signifikansi yang dihasilkan dengan tingkat signifikans 0.05. Metode yang digunakan yakni uji Glejser dengan mengamati signifikansi setiap variabel independen terhadap dependennya. Hasil uji *Glejser* pada penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 4. 11
Hasil Uji Heteroskedastisitas dengan Uji Glejser

Model	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	t	Sig
	B	<i>Std. Error</i>	Beta		
Persepsi Kemudahan	,042	,061	,117	,686	,494
Persepsi Kemanfaatan	-,053	,064	-,142	-,826	,411
Persepsi Risiko	-,060	,035	-,176	-1,704	,092

Sumber: Data diolah, 2023

Berdasarkan tabel 4.11 hasil *output* masing-masing variabel memiliki nilai sig. 0,05, yaitu variabel persepsi kemudahan (X1) dengan sig. sebesar 0,494, variabel persepsi kemanfaatan (X2) dengan sig. sebesar 0,411, dan variabel persepsi risiko (X3) dengan sig. 0,092. Atas dasar hasil pengujian tersebut maka dinyatakan tidak terdapat heteroskedastisitas.

4.3.3. Uji Ketepatan Model

1. Koefisien Determinasi (R^2)

Uji Determinasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menjelaskan variasi dalam variabel terikat. Nilai R^2 berkisar antara 0 dan 1. Hasil dari uji R^2 pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 12
Hasil Uji Koedisien Determinasi (R^2)

Model	R	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
-------	---	-----------------	--------------------------	-----------------------------------

1	,716	,513	,498	1,797
---	------	------	------	-------

Sumber: Data diolah, 2023

Jika dilihat dalam tabel 4.13 dari kolom *Adjusted R Square* terdapat nilai koefisien determinasi senilai 0,498 yang artinya minat *top up* menggunakan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile* (Y) bisa dijelaskan oleh variabel persepsi kemudahan (X1), persepsi kemanfaatan (X2), dan persepsi risiko (X3) sebesar 49,8%. Sisanya yaitu 50,2% dapat dijelaskan oleh variabel lainnya yang tidak disebutkan dalam penelitian ini

2. Uji F

Uji F digunakan untuk mengetahui apakah seluruh variabel independen secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel dependen maka dapat dilakukan dengan cara membandingkan F hitung dengan F tabel dengan melihat nilai signifikan ($Sig < 0,05$) jika nilai signifikan lebih besar maka H1 ditolak, sebaliknya jika lebih kecil maka H1 diterima. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat diperoleh uji F sebagai berikut :

Tabel 4. 13

Uji F

Variabel	F hitung	F tabel	P Value	Interprestasi
Persepsi Kemudahan Persepsi Kemanfaatan Persepsi Risiko	33,044	2,70	0,000	Signifikan

Sumber: Data diolah, 2023

Dari tabel di atas maka diperoleh F hitung = sebesar 33.044 sedangkan F tabel pada taraf signifikan 5% adalah 2.70 sehingga dengan angka tersebut dapat

dijelaskan $33,044 > 2,70$ maka model regresi mengandung tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Artinya variabel independen berpengaruh secara simultan terhadap variabel dependen, maka dapat disimpulkan hipotesis dalam penelitian ini terbukti.

4.3.4. Uji Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk menguji hubungan pengaruh beberapa variabel independen terhadap variabel dependen. Pengujian hipotesis dilakukan setelah model regresi berganda bebas dari pelanggaran asumsi klasik agar dalam pengujian dapat diinterpretasikan dengan tepat. Dari hasil penelitian ini maka dapat dihasilkan dengan rumus sebagai berikut:

Tabel 4. 14

Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Variabel Independen	B	Sig.
Konstanta	4,172	1,284
Persepsi Kemudahan (X1)	0,163	0,088
Persepsi Kemanfaatan (X2)	0,388	0,094
Persepsi Risiko (X3)	0,037	0,051

Sumber: Data diolah, 2023

Berdasarkan tabel 4.12 maka dapat disusun regresi sebagai berikut :

$$Y = 4,172 + 0,163X_1 + 0,388X_2 + 0,037X_3 + \varepsilon$$

Dari rumus tersebut maka dapat dijelaskan regresi sebagai berikut:

1. Nilai konstanta α sebesar 4,172 artinya jika terdapat variabel persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, persepsi risiko yang mempengaruhi

minat *top up* menggunakan QIS pada aplikasi BSI *Mobile* dengan nilai konstanta sebesar 4,172.

2. Nilai koefisien $\beta_1 = 0,163$ dapat diartikan jika persepsi kemudahan (X1) mengalami kenaikan satu-satuan, maka minat *top up* menggunakan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile* (Y) mengalami peningkatan sebesar 0,163 dengan asumsi nilai variabel independen lainnya bernilai tetap.

3. Nilai koefisien $\beta_2 = 0,388$ dapat diartikan jika persepsi kemanfaatan (X2) mengalami kenaikan satu-satuan, maka minat *top up* menggunakan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile* (Y) mengalami peningkatan sebesar 0,388 dengan asumsi nilai variabel independen lainnya bernilai tetap.

4. Nilai koefisien $\beta_3 = 0,037$ dapat diartikan bahwa jika persepsi risiko (X3) mengalami kenaikan satu-satuan, maka minat *top up* menggunakan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile* (Y) mengalami peningkatan sebesar 0,037 dengan asumsi nilai variabel independen lainnya bernilai tetap.

4.3.5 Uji t

Uji t digunakan untuk mengetahui signifikan mengenai variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial, dalam uji maka dilakukan dengan cara melihat hasil uji t pada spss yaitu variabel persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, dan persepsi risiko apakah ada pengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen. Dan cara pengambilan keputusannya adalah dengan membandingkan nilai thitung pada setiap nilai koefisien regresi dengan nilai ttabel pada tingkat signifikansi 5% yang ditentukan sebagai berikut $t_{df} = 98 - 4 = 94$

dengan demikian dapat nilai t tabel yang diperoleh adalah 1,661. Dibawah ini adalah hasil uji t

Tabel 4. 15

Uji t

Model	T	Sig.
Constant	3,248	0,002
Persepsi Kemudahan	1,849	0,068
Persepsi Kemanfaatan	4,152	0,000
Persepsi Risiko	0,732	0,466

Sumber : Data diolah, 2023

Berdasarkan tabel hasil uji t di atas, menjelaskan bahwa :

1. Variabel Persepsi Kemudahan (X1)

H1 : Persepsi Kemudahan memiliki pengaruh positif terhadap minat *top up* menggunakan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile*.

Hasil analisi pada tabel uji hipotesis di atas menjelaskan bahwa nilai thitung pada variabel persepsi kemudahan adalah sejumlah 1,849 > ttabel 1,661 sedangkan nilai signifikansinya yaitu 0,068 > 0,05 artinya H1 diterima. Artinya persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat *top up* menggunakan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile*.

2. Variabel Persepsi Kemanfaatan (X2)

H2 : Persepsi Kebermanfaatan memiliki pengaruh positif terhadap terhadap minat *top up* menggunakan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile*.

Hasil analisi pada tabel uji hipotesis di atas menjelaskan bahwa nilai thitung pada variabel persepsi kemanfaatan adalah sejumlah 4,152 > ttabel 1,661

sedangkan nilai signifikansinya yaitu $0,000 < 0,05$ artinya H2 diterima. Kesimpulannya yaitu bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat *top up* menggunakan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile*.

3. Variabel Persepsi Risiko (X3)

H3 : Persepsi Risiko memiliki pengaruh positif terhadap terhadap minat *top up* menggunakan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile*.

Hasil analisis pada tabel *ji* hipotesis diatas menjelaskan bahwa nilai thitung variabel persepsi risiko adalah sejumlah $0,732 < \text{ttabel } 1,661$ sedangkan nilai signifikansinya yaitu $0,466 > 0,05$ artinya H3 tidak diterima. Kesimpulannya yaitu bahwa persepsi risiko tidak memiliki pengaruh dan tidak signifikan terhadap minat *top up* menggunakan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile*.

4.4 Pembahasan dan Analisis Data

4.4.1. Pengaruh Persepsi Kemudahan terhadap minat *top up* menggunakan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile*.

Berdasarkan dengan hasil dari analisis data yang dilakukan menggunakan SPSS 25 menyatakan bahwa variabel persepsi kemudahan mempunyai nilai dimana $\text{thitung} > \text{ttabel}$ yaitu $1,849 > 1,661$ dengan nilai signifikansinya adalah $0,068 > 0,05$. oleh karena itu semakin mudah penggunaan QRIS maka minat masyarakat semakin tinggi juga begitu juga sebaliknya.

Hal ini menunjukkan bahwa apabila masyarakat di Kota Surakarta dalam menggunakan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile* merasakan persepsi kemudahan dalam penggunaannya, dengan begitu segala bentuk kegiatan merasa lebih mudah. Semakin mudah dalam penggunaannya maka semakin banyak juga pengguna

yang akan menggunakannya. Ini menunjukkan bahwa pada aplikasi *BSI Mobile* sudah benar dalam penggunaan QRIS untuk mempermudah proses *top up* ke semua platform online kapan pun dan dimanapun. Maka dari itu apabila sebuah layanan dapat mempermudah penggunanya masyarakat akan langsung menggunakannya Davis (1989), dan ketika suatu teknologi dapat mempermudah dalam menjalankan aktivitas sehari-hari seseorang maka masyarakat akan menggunakannya Jogiyanto (2007)

Hasil pada riset ini sejalan dengan hasil riset yang dilakukan oleh I'tishom, dkk (2020) yaitu menunjukkan bahwa hasil penelitian persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS pada *mbanking*.

4.4.2. Pengaruh Persepsi Kemanfaatan terhadap minat *top up* menggunakan QRIS pada aplikasi *BSI Mobile*.

Berdasarkan dengan hasil dari analisi data yang dilakukan menggunakan SPSS 25 menyatakan bahwa variabel persepsi kebermanfaatan mempunyai nilai dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,152 > 1,661$ dengan nilai signifikansinya adalah $0,000 < 0,05$. oleh karena itu semakin bermanfaatnya penggunaan QRIS maka minat masyarakat semakin tinggi juga begitu sebaliknya .

Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat di Kota Surakarta menggunakan QRIS pada aplikasi *BSI Mobile* merasakan adanya kemanfaatan dalam menggunakannya, pengguna mendapatkan keuntungan salah satunya lebih efisien dalam melakukan pengisian saldo di platform online manapun. Semakin tinggi nilai kemanfaatan maka semakin tinggi pula nilai penggunaan QRIS pada

aplikasi BSI *Mobile*, ini menunjukkan bahwa menggunakan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile* memiliki manfaat yang didapat pengguna. Apabila saat menggunakan qris mendatangkan manfaat bagi yang menggunakan maka orang akan menggunakannya Davis (1989), dan apabila masyarakat mempercayai penggunaan qris dapat meningkatkan kinerjanya maka mereka akan menggunakannya Jogiyanto (2007).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Meileny dan Wijaksana (2020) yaitu menunjukkan bahwa penelitian persepsi kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS pada *mbanking*.

4.4.3. Pengaruh Persepsi Risiko terhadap minat *top up* menggunakan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile*.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan SPSS 25 menunjukkan bahwa persepsi risiko memiliki nilai dimana $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $0,732 < 1,661$ dan nilai $sig\ 0,466 > 0,05$. Maka dipastikan H3 ditolak, maka variabel persepsi risiko tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat *top up* menggunakan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile*.

Berdasarkan penelitian ini bila konskuensi atau ketidakpastian pada saat transaksi tinggi maka minat masyarakat untuk menggunakannya semakin rendah, risiko yang dapat dihadapi oleh penggunaan QRIS adalah risiko keamanan bertransaksi dan kepastian proses *top up* itu terpenuhi. *Top up* menggunakan QRIS memberikan banyak keuntungan yang didapat dari pada kerugian yang di dapat pengguna. Dengan kondisi demikian, pengguna cenderung lebih

mementingkan kelebihan melakukan *top up* menggunakan QRIS di aplikasi BSI *Mobile* dibandingkan tidak menggunakan QRIS saat melakukan *top up* di aplikasi BSI *Mobile*

Maka dari itu dalam penggunaan QRIS pasti ada konsekuensi yang tidak ingin terjadi yang merugikan penggunanya yang mempengaruhi minat menggunakan menurun. Semakin tinggi risiko yang dialami pengguna maka semakin rendah minat untuk menggunakan Pavlou (2002).

Penelitian ini sejalan dengan Qulub (2019) yaitu menunjukkan bahwa variabel persepsi risiko tidak berpengaruh dalam minat nasabah dalam penggunaan QRIS pada aplikasi *online*.

Seseorang yang sudah paham akan penggunaan QRIS di aplikasi BSI *Mobile* pasti sudah terbiasa akan penggunaannya mereka akan lebih memperhatikan *QR Code* yang akan dituju sebelum benar-benar menyelesaikan pembayaran menggunakan QRIS agar terhindar dari risiko yang tidak diinginkan, hal ini yang mendasari para pengguna untuk tidak menjadikan persepsi risiko sebagai faktor utama dalam penggunaan QRIS di aplikasi BSI *Mobile*.

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang di uji secara sistematis maka dapat disimpulkan:

1. Persepsi Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat *top up* menggunakan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile*. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data penelitian pada uji t yaitu thitung 1,849 > ttabel 1,661 dan nilai signya yaitu 0,068 > 0,05. Yang artinya persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat *top up* menggunakan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile*.

2. Persepsi kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan minat *top up* menggunakan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile*. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data penelitian pada uji t yaitu thitung 4,152 > ttabel 1,661 dan nilai sig yaitu 0,00 < 0,05. Yang artinya persepsi kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat *top up* menggunakan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile*.

3. Persepsi Risiko tidak berpengaruh minat *top up* menggunakan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile*. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji analisis data penelitian pada uji t yaitu thitung 0,732 < ttabel 1,661 dan nilai sig 0,466 > 0,05. Yang artinya persepsi risiko tidak berpengaruh tidak signifikan terhadap minat *top up* menggunakan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile*.

5.2 Keterbatasan Penelitian

1. Hanya terdapat tiga variabel yang di uji dalam penelitian ini yaitu persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, dan persepsi risiko.

2. Populasi dalam penelitian ini hanya mencakup wilayah Kota Surakarta.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, kesimpulan di atas, penulis dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya, diharapkan kepada peneliti dapat menggunakan lebih banyak variabel yang belum dijelaskan di luar variabel seperti Literasi, Efisiensi, Pengetahuan, Efektivitas dan masih banyak lagi.
2. Diharapkan pihak BSI lebih memperhatikan fitur-fitur aplikasi *mobile banking* untuk memenuhi kebutuhan pelanggan. Selain meningkatkan minat masyarakat untuk menggunakan QRIS pada aplikasi *mobile banking*, bank juga harus lebih memahami potensi risiko sehingga pengguna tidak merasa cemas saat menggunakannya.
3. Memperbanyak sampel dalam melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifatul, Dwi. 2018. “Pengaruh Persepsi Kemudahan Pengguna, Persepsi Daya Guna, Persepsi Kepercayaan, Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Nasabah Menggunakan E-Money” III (2): 699–711.
- Amir, Amri, Junaidi, and Yulmardi. 2009. *Metodologi Penelitian*.
- Anis, Muhammad, and Sulastris Irbayuni. 2021. “Jurnal Sains Manajemen Volume. 7 No. 2 Tahun. 2021.” *Jurnal Sains Manajemen* 7 (2): 89–96.
- Awalina, Meliza. 2019. “Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Kemudahan Dan Literasi Keuangan Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik Berbasis Server Di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Islam.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53 (9): 2–71.
- Balau, Madalina, and Universitatea Danubius Galati. 2018. “Exploring the Link between Intention and Behavior in Consumer Research European Integration - Realities and Perspectives . Proceedings Exploring the Link between Intention and Behavior in Consumer Research.” *European Integration - Realities and Perspectives. Proceedings*, no. 13: 134–41.
- Banding, Studi, Kewarganegaraan Perempuan, Pasca-perkawinan Sistem, Hukum Berbagai, and Studi Kasus. 2020. “Jurnal Internasional Multikultural Dan Pemahaman Multireligius Proses Adopsi Minat Menggunakan Dompet Digital Di Jakarta Pusat,” 277–86.
- Davis, Fred D. 1989. “Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology.” *MIS Quarterly: Management Information Systems* 13 (3): 319–39. <https://doi.org/10.2307/249008>.
- E-wallet, Konsumsi Mahasiswa Menggunakan. 2021. “Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Diskon, Dan Cashback, Terhadap Konsumsi Mahasiswa Menggunakan E-Wallet.” 1 (2): 122–35.
- Ekonomi, Fakultas, D A N Bisnis, Universitas Islam Negeri, and Raden Intan Lampung. n.d. “MOBILE BANKING BSI TERHADAP KELANCARAN DAN KEAMANAN BERTRANSAKSI NON.”
- Fajar Arie, Haryo Sasongko. 2015. “Pengaruh Persepsi Risiko, Persepsi Kemudahan, Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Pembelian Online Pada Website Lazada.Co.Id Di Kota Malang.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB Universitas Brawijaya* 3 (2): Haryo sasongko, Fajar Arie. <https://jimfeb.ub.ac.id/index.php/jimfeb/article/view/2043>.
- Fatmawati, Endang. 2015. “Technology Acceptance Model (TAM) Untuk Menganalisis Sistem Informasi Perpustakaan.” *Iqra’: Jurnal Perpustakaan Dan Informasi* 9 (1): 1–13.

<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/iqra/article/view/66>.

- I'tishom, M. F., Martini, S., & Novandari, W. 2020. "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko Dan Persepsi Harga Terhadap Sikap Serta Keputusan Konsumen Untuk Menggunakan Go-Pay." *Jurnal Ekonomi, Bisnis, Dan Akuntansi* 22 (4): 514–32.
- Indarsin, Tjuk, and Hapzi Ali. 2017. "Attitude toward Using M-Commerce: The Analysis of Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and Perceived Trust: Case Study in Ikens Wholesale Trade, Jakarta-Indonesia." *Saudi Journal of Business and Management Studies* 2 (11): 995–1007. <https://doi.org/10.21276/sjbms.2017.2.11.7>.
- Juliansya, Arius. 2018. "Pengaruh Teknologi Informasi Kemudahan, Resiko, Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Nasabah Dalam Menggunakan M-Banking." *Ekonomi Dan Bisnis* 3 (6): 15.
- Khoirunnisa, and Renny Dwijayanti. 2020. "Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Fitur Produk, Dan Promosi Cashback Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Ovo Sebagai Alat Transaksi Belanja." *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 8 (3): 979–84.
- Mawardani, Fitri, and Renny Dwijayanti. 2021. "Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Dan Promosi Cashback Terhadap Minat Mahasiswa Dalam Menggunakan Dompot Digital ShopeePay Pada Aplikasi Shopee." *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 9 (3): 1455–63.
- Meileny, Findy, and Tri Indra Wijaksana. 2020. "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan Dan Kepercayaan Terhadap Tingkat Kepuasan Pelanggan Linkaja Di Indonesia." *Jurnal Ecodemica: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Bisnis* 4 (2): 200–209. <https://doi.org/10.31294/jeco.v4i2.7934>.
- Nadia Chotimatuz Zuhro, Siti Saroh, Daris Zunaida. 2021. "Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Pengalaman, Dan Kepercayaan Konsumen Terhadap Minat Penggunaan Ulang E-Money." *Jiagabi* 10 (2): 284–93.
- Nawawi, Hizbul Hadi. 2020. "Penggunaan E-Wallet Di Kalangan Mahasiswa." *Emik* 3 (2): 189–205. <https://doi.org/10.46918/emik.v3i2.697>.
- Ningsih, Hutami A, Endang M Sasmita, and Bida Sari. 2021. "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa." *Jurnal IKRA-ITH Ekonomika* 4 (1): 1–9.
- Nisa, Choirun. 2021. "Cash Back Return, Perceived Usefulness and Intention to Use M-Payment toward Customer Commitments in Dana Application in Surabaya City." *International Journal of Innovative Science and Research Technology* 6 (4): 904–12. www.ijisrt.com.

- Prawita, Dika, Ambar Lukitaningsih, and Henny Welsa. 2021. "Analisis *Price Discount* Dan *Perceived Usefulness* Terhadap Minat Pembelian Ulang Menggunakan Fintech Melalui Intervening *Customer Satisfaction* (Studi Kasus Pada Pengguna Aplikasi Gopay Di Kota Yogyakarta)." *Upajiw Dewantara* 4 (2): 147–60. <https://doi.org/10.26460/mmud.v4i2.8796>.
- Priambodo, Singgih, and Bulan Prabawani. 2015. "Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kota Semarang)." *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis* 5 (2): 127–35.
- Putri, N I, Z Munawar, and R Komalasari. 2022. "Minat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Pasca Pandemi." *Prosiding SISFOTEK*, 155–60. <http://seminar.iaii.or.id/index.php/SISFOTEK/article/view/354%0Ahttps://seminar.iaii.or.id/index.php/SISFOTEK/article/download/354/299>.
- Putritama, Afrida, Rizki Shinta, and Puspita Sari. 2020. "Factors Affecting The Interest in Using E-Money for Millennials Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan E-Money Pada Generasi Milenial." *Jurnal Economia* 16 (2): 245–56.
- Qulub, Ashif Syifa'ul. 2019. "Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Resiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan E-Money." *SKRIPSI. Walisongo : Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Walisongo*, 1–70.
- Ramadaey Bangsa. 2023. "The Effect of Perceived Benefits and Ease of Use on the Decision to Use Shopeepay QRIS on Digital Business Students of Ngudi Waluyo University." *Manajemen Dan Akuntansi* 3 (1): 62–67. <http://jibaku.unw.ac.id>.
- Raninda, Ratna, Wisnalmawati Wisnalmawati, and Hadi Oetomo. 2022. "The Effect of Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Perceived Security, and Cashback Promotion on Behavioral Intention to the DANA E-Wallet." *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan* 10 (1): 63–72. <https://doi.org/10.37641/jimkes.v10i1.1218>.
- Rodiah, Siti Rodiah, and Inaya Sari Melati. 2020. "Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet Pada Generasi Milenial Kota Semarang." *Journal of Economic Education and Entrepreneurship* 1 (2): 66. <https://doi.org/10.31331/jee.v1i2.1293>.
- Salsabila, Hana Zahra. 2021. "Pengaruh Persepsi Risiko, Manfaat, Dan Kemudahan Penggunaan." *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan* 9 (1): 75–84. <https://doi.org/10.37641/jimkes.v9i1.442>.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

- Syahril, Wahyuni Nur, and Brady Rikumahu. 2019. "Penggunaan Technology Acceptance Model (Tam) Dalam Analisis Minat Perilaku Penggunaan E-Money Pada Mahasiswa Universitas Telkom." *Jurnal Mitra Manajemen* 3 (2): 201–14. <https://doi.org/10.52160/ejmm.v3i2.201>.
- Syaifuddin, Ahmad Fahri, Kurnia Rahman, Generasi Baru, Indonesia Kantor, Perwakilan Bank, and Indonesia Solo. 2022a. "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Qris Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi" 1 (1): 1–21.
- . 2022b. "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Qris Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi." *Asjif* 1 (1): 1–21.
- Tahar, Afrizal, Hosam Alden Riyadh, Hafiez Sofyani, and Wahyu Eko Purnomo. 2020. "Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Perceived Security and Intention to Use e-Filing: The Role of Technology Readiness." *Journal of Asian Finance, Economics and Business* 7 (9): 537–47. <https://doi.org/10.13106/JAFEB.2020.VOL7.NO9.537>.
- Welliam, Tribowo. 2011. "Pengaruh Persepsi Kegunaan ," no. 2007.

I. Identitas Responden

A. Petunjuk pengisian

1. Mohon mengisi pertanyaan ini dengan sebenar-benarnya
2. Berilah tanda centang pada kolom yang tersedia dan pilih jawab sesuai dengan pilihan anda.

B. Pertanyaan

1. Nama :
2. Domisili :
 - Laweyan
 - Serengan
 - Pasar Kliwon
 - Jebres
 - Banjarsari
3. Jenis Kelamin :
 - Laki – Laki
 - Perempuan
4. Usia :
 - 17 tahun - 21 tahun
 - 22 tahun - 27 tahun
 - 28 tahun - 35 tahun
5. Pekerjaan :
 - Mahasiswa
 - Bekerja
 - Ibu Rumah Tangga
 - Lainnya
6. Pernah *top up* menggunakan fitur *QRIS* pada aplikasi *BSI Mobile*
 - Iya
 - Tidak

II. Penilaian Kuesioner

Pilih salah satu dari beberapa alternatif jawaban yang dianggap oleh Bapak/Ibu/Saudara paling sesuai dengan pernyataan, dengan petunjuk sebagai berikut:

Skor 5 : Sangat Setuju (SS)

Skor 4 : Setuju (S)

Skor 3 : Kurang Setuju (KS)

Skor 2 : Tidak Setuju (TS)

Skor 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)

KUESIONER

Indikator Pengukuran Persepsi Kemudahan (X1)						
No	Indikator	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Mudah dipelajari						
1	Menurut saya pengoprasian <i>QRIS BSI Mobile</i> itu mudah dipelajari					
Dapat dikontrol						
2	Menurut saya bertransaksi menggunakan <i>QRIS BSI Mobile</i> dapat dikontrol.					
Mudah dipahami						
3	Menurut saya instruksi <i>top up</i> menggunakan <i>QRIS BSI Mobile</i> mudah dipahami					
Fleksibel						
4	Menurut saya menggunakan <i>QRIS BSI Mobile</i> untuk <i>top up</i> sangat <i>fleksibel</i>					
Mudah digunakan						
5	Menurut saya <i>top up</i> menggunakan fitur <i>QRIS BSI Mobile</i> mempermudah proses bertransaksi.					

KUESIONER

Indikator Pengukuran Persepsi Kemanfaatan (X2)						
No	Indikator	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Mempercepat pekerjaan						
1	Menurut saya <i>top up</i> menggunakan <i>QRIS BSI Mobile</i> dapat mempercepat proses transaksi					
Meningkatkan kinerja						
2	Menurut saya penggunaan <i>QRIS BSI Mobile</i> dapat meningkatkan kinerja pengguna					
Meningkatkan produktivitas						
3	Menurut saya <i>QRIS BSI Mobile</i> dapat meningkatkan produktivitas dalam transaksi non tunai					
Efektifitas						
4	Menurut saya penggunaan <i>QRIS BSI Mobile</i> lebih efektif dibandingkan menggunakan pembayaran non tunai yang lainnya					
Mempermudah pekerjaan						
5	Menurut saya <i>top up</i> menggunakan <i>QRIS BSI Mobile</i> mempermudah pekerjaan pengguna					

KUESIONER

Indikator Pengukuran Persepsi Risiko (X3)						
No	Indikator	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Berupa adanya risiko tertentu						
1	Menurut saya <i>top up</i> lewat fitur <i>QRIS</i> BSI <i>Mobile</i> terdapat risiko penipuan					
Mengalami kerugian						
2	Menurut saya <i>top up</i> lewat fitur <i>QRIS</i> BSI <i>Mobile</i> tidak dapat terhindar dari risiko					
3	Menurut saya apabila saya <i>top up</i> lewat fitur <i>QRIS</i> BSI <i>Mobile</i> akan mendapatkan kerugian					
Pemikiran bahwa berisiko						
4	Saya merasa <i>top up</i> lewat fitur <i>QRIS</i> BSI <i>Mobile</i> dapat mendatangkan kerugian karena berisiko					

KUESIONER

Indikator Pengukuran Minat Menggunakan (Y)						
No	Indikator	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
Ingin menggunakannya dimasa depan						
1	Saya tertarik menggunakan QRIS BSI <i>Mobile</i> untuk <i>top up</i> non tunai					
Akan terus menggunakan dimasa depan						
2	Saya akan bertransaksi non tunai menggunakan QRIS BSI <i>Mobile</i> sesering mungkin					
3	Saya berkeinginan untuk terus <i>top up</i> menggunakan fitur QRIS BSI <i>Mobile</i> di masa yang akan datang					
Secara keseluruhan akan terus menggunakannya dimasa depan						
4	Saya ingin terus menggunakan QRIS BSI <i>Mobile</i> untuk <i>top up</i> di masa mendatang					

Lampiran 1. 1
Tabulasi Data Responden

Persepsi Kemudahan

No Res	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	TOTAL X1
1	5	5	5	5	5	25
2	5	4	5	5	5	24
3	5	5	5	5	5	25
4	4	5	5	4	5	23
5	5	4	4	4	4	21
6	4	4	5	4	3	20
7	4	5	4	4	3	20
8	5	4	5	5	5	24
9	5	4	4	4	4	21
10	4	4	4	4	4	20
11	2	2	2	4	2	12
12	5	5	5	5	5	25
13	4	4	4	4	4	20
14	5	3	3	3	3	17
15	5	5	5	5	5	25
16	4	4	4	4	4	20
17	4	4	4	4	4	20
18	4	4	5	5	5	23
19	4	5	3	4	5	21
20	5	4	5	5	5	24
21	5	5	5	5	5	25
22	4	5	5	5	4	23
23	4	5	5	5	5	24
24	5	4	4	4	4	21
25	3	4	5	4	1	17
26	5	4	5	4	4	22
27	4	3	4	4	4	19
28	4	4	4	4	5	21
29	3	4	3	4	4	18
30	4	4	5	5	4	22
31	5	5	5	5	5	25
32	5	5	5	5	5	25
33	4	4	4	4	4	20
34	4	4	4	5	4	21
35	5	5	5	5	5	25
36	2	3	2	2	2	11

37	5	4	5	5	4	23
38	4	4	4	4	4	20
39	5	4	4	4	4	21
40	5	4	4	5	4	22
41	4	4	4	4	4	20
42	4	4	4	4	4	20
43	4	5	5	4	5	23
44	4	3	4	4	4	19
45	5	4	5	5	5	24
46	5	5	4	5	5	24
47	4	4	4	5	5	22
48	2	1	2	3	2	10
49	5	5	5	5	5	25
50	5	5	5	5	5	25
51	4	4	4	4	4	20
52	2	4	3	1	1	11
53	4	5	4	3	5	21
54	5	5	4	3	5	22
55	5	5	5	5	5	25
56	3	3	3	3	3	15
57	4	4	5	4	4	21
58	4	3	4	4	4	19
59	5	4	4	4	4	21
60	4	4	4	5	5	22
61	4	4	4	4	5	21
62	4	4	4	4	4	20
63	5	4	5	5	5	24
64	4	4	4	5	4	21
65	4	4	4	5	5	22
66	5	5	5	4	4	23
67	4	4	4	4	3	19
68	4	4	4	4	4	20
69	4	3	5	4	3	19
70	3	3	3	2	2	13
71	5	5	5	5	5	25
72	4	4	4	4	4	20
73	4	4	4	4	4	20
74	4	4	4	4	4	20
75	4	4	4	4	4	20
76	5	4	5	4	4	22
77	5	5	5	5	5	25
78	4	4	4	4	4	20
79	5	5	5	5	5	25
80	5	4	5	5	5	24

81	4	4	4	4	4	20
82	5	4	4	5	5	23
83	5	5	5	5	5	25
84	4	5	4	4	4	21
85	5	4	5	5	5	24
86	3	3	3	3	3	15
87	5	5	5	5	5	25
88	4	4	5	5	5	23
89	5	4	5	5	5	24
90	5	4	5	4	5	23
91	4	4	5	4	5	22
92	4	5	4	4	5	22
93	3	2	2	2	2	11
94	4	5	5	4	4	22
95	5	5	4	4	4	22
96	4	4	5	5	4	22
97	4	4	5	4	4	21
98	3	3	2	2	3	13

Variabel Persepsi Kemanfaatan

No Res	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	TOTAL X2
1	5	5	5	5	5	25
2	5	5	5	4	5	24
3	5	5	5	5	5	25
4	5	4	5	5	4	23
5	5	4	4	4	4	21
6	4	4	4	4	4	20
7	4	4	5	4	4	21
8	5	4	4	4	4	21
9	3	4	4	2	4	17
10	4	4	5	3	5	21
11	2	2	3	3	2	12
12	5	5	5	5	4	24
13	4	4	4	4	4	20
14	2	3	3	4	4	16
15	5	3	5	3	3	19
16	4	4	4	4	4	20
17	4	4	4	4	4	20
18	4	5	5	4	4	22
19	4	5	4	4	5	22
20	5	5	5	4	5	24

21	5	5	5	5	5	25
22	5	4	4	5	5	23
23	5	4	4	5	5	23
24	5	5	5	4	4	23
25	4	4	5	3	5	21
26	4	4	5	4	5	22
27	4	3	4	5	4	20
28	5	5	5	4	4	23
29	4	4	4	2	4	18
30	4	5	4	4	4	21
31	5	5	5	4	5	24
32	5	5	5	2	4	21
33	4	4	4	1	4	17
34	4	4	3	3	4	18
35	5	5	5	5	5	25
36	4	4	4	4	3	19
37	5	5	5	4	5	24
38	4	4	4	4	4	20
39	4	4	4	4	4	20
40	5	4	5	4	5	23
41	4	4	4	4	5	21
42	4	4	4	4	4	20
43	5	5	3	3	4	20
44	3	4	3	3	3	16
45	5	4	4	3	5	21
46	5	5	5	5	5	25
47	4	4	4	4	4	20
48	1	1	2	1	1	6
49	5	5	5	5	5	25
50	5	5	5	5	5	25
51	4	4	4	3	3	18
52	5	5	3	2	5	20
53	3	4	4	3	5	19
54	5	4	5	3	5	22
55	5	5	5	5	5	25
56	3	3	3	3	3	15
57	5	4	4	5	4	22
58	4	3	4	4	5	20
59	4	5	4	4	5	22
60	5	4	5	5	5	24
61	5	5	4	4	4	22
62	4	4	4	4	4	20
63	5	5	5	5	5	25
64	5	4	4	4	4	21

65	5	4	4	4	4	21
66	4	3	3	4	4	18
67	4	4	4	4	4	20
68	4	4	4	4	4	20
69	4	5	3	5	5	22
70	3	3	3	3	3	15
71	5	5	5	5	5	25
72	4	4	4	4	4	20
73	4	4	4	4	4	20
74	4	4	4	4	4	20
75	4	4	4	4	4	20
76	4	4	4	5	5	22
77	5	4	4	3	5	21
78	4	4	4	3	4	19
79	5	5	5	5	4	24
80	5	4	5	4	4	22
81	4	4	4	4	4	20
82	5	4	4	3	4	20
83	5	5	5	5	5	25
84	5	4	5	5	5	24
85	5	5	4	4	5	23
86	2	2	3	3	3	13
87	5	4	5	5	5	24
88	4	5	5	4	4	22
89	5	4	4	5	5	23
90	3	4	5	5	5	22
91	5	4	4	5	5	23
92	4	4	5	5	5	23
93	3	3	2	2	3	13
94	4	4	5	4	5	22
95	5	4	4	5	5	23
96	4	4	4	5	5	22
97	5	5	4	4	4	22
98	3	2	2	1	3	11

Variabel Persepsi Risiko

No Res	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	TOTAL X3
1	4	5	4	4	17
2	4	4	5	3	16
3	5	5	5	5	20
4	4	5	5	4	18

5	3	3	2	2	10
6	4	3	3	3	13
7	4	4	1	2	11
8	5	3	2	3	13
9	2	4	2	4	12
10	3	3	2	2	10
11	2	2	2	2	8
12	5	5	5	5	20
13	4	4	4	4	16
14	3	4	3	3	13
15	4	2	2	2	10
16	4	4	4	4	16
17	4	4	4	4	16
18	5	5	4	4	18
19	3	5	4	3	15
20	3	4	3	4	14
21	5	5	5	5	20
22	5	4	4	4	17
23	3	3	4	4	14
24	2	4	2	4	12
25	3	3	4	4	14
26	4	4	5	5	18
27	4	3	4	3	14
28	4	4	5	5	18
29	2	4	2	2	10
30	4	4	5	5	18
31	3	4	2	2	11
32	3	4	4	4	15
33	5	5	4	4	18
34	3	3	2	2	10
35	3	3	2	2	10
36	4	4	3	3	14
37	3	5	5	5	18
38	4	4	4	4	16
39	4	3	4	4	15
40	5	5	5	5	20
41	5	4	4	4	17
42	4	4	2	2	12
43	4	4	5	4	17
44	4	3	3	3	13
45	4	5	5	4	18
46	2	2	2	1	7
47	3	4	3	3	13
48	4	1	1	1	7

49	4	5	5	4	18
50	5	5	5	5	20
51	3	3	3	3	12
52	3	2	4	3	12
53	1	1	1	1	4
54	2	5	3	3	13
55	4	4	5	5	18
56	3	3	3	3	12
57	3	4	3	4	14
58	4	4	4	5	17
59	3	2	3	3	11
60	5	4	4	4	17
61	4	4	3	4	15
62	4	4	4	4	16
63	2	4	2	2	10
64	4	4	4	4	16
65	3	3	2	3	11
66	2	3	2	1	8
67	3	3	2	3	11
68	3	3	3	3	12
69	2	3	1	2	8
70	3	2	3	3	11
71	4	5	3	3	15
72	4	4	4	4	16
73	4	4	4	4	16
74	4	4	4	4	16
75	4	4	4	4	16
76	4	5	5	4	18
77	1	3	3	3	10
78	3	4	4	3	14
79	5	5	5	5	20
80	3	3	3	3	12
81	4	4	4	4	16
82	4	4	2	3	13
83	5	5	5	5	20
84	3	4	3	3	13
85	2	2	2	2	8
86	4	4	4	4	16
87	2	2	3	3	10
88	2	4	2	2	10
89	2	3	3	2	10
90	4	4	3	3	14
91	3	2	3	3	11
92	2	2	3	2	9

93	4	4	5	5	18
94	3	3	3	2	11
95	2	2	3	2	9
96	3	2	1	2	8
97	2	3	3	2	10
98	4	4	5	5	18

Variabel Minat Menggunakan

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

33	4	2	4	3	13
34	4	3	3	3	13
35	4	4	4	4	16
36	4	4	4	4	16
37	5	4	5	5	19
38	4	4	4	4	16
39	4	4	4	4	16
40	4	4	5	4	17
41	4	5	4	4	17
42	4	4	4	4	16
43	3	4	4	5	16
44	2	3	3	3	11
45	5	5	5	4	19
46	5	5	4	4	18
47	4	4	4	4	16
48	2	3	5	1	11
49	5	5	5	5	20
50	5	5	5	5	20
51	3	3	4	3	13
52	5	3	2	4	14
53	4	3	4	3	14
54	5	4	4	4	17
55	5	5	5	5	20
56	3	3	3	3	12
57	4	4	5	4	17
58	5	3	4	4	16
59	4	4	4	4	16
60	5	5	4	4	18
61	4	3	3	3	13
62	4	4	4	4	16
63	5	5	5	5	20
64	4	4	4	4	16
65	4	4	4	4	16
66	4	5	5	5	19
67	4	4	4	4	16
68	4	4	4	4	16
69	4	3	4	4	15
70	3	3	3	2	11
71	3	3	3	4	13
72	4	4	4	4	16
73	4	4	4	4	16
74	4	4	4	4	16
75	4	4	4	4	16
76	5	4	5	4	18

77	4	3	3	4	14
78	4	4	4	4	16
79	5	5	5	5	20
80	5	5	5	5	20
81	4	4	4	4	16
82	4	3	4	4	15
83	5	5	5	5	20
84	4	4	4	4	16
85	4	4	5	5	18
86	3	3	3	3	12
87	5	5	5	5	20
88	4	4	4	5	17
89	5	5	4	5	19
90	5	4	5	5	19
91	4	4	5	4	17
92	5	5	4	4	18
93	2	2	3	2	9
94	4	4	4	4	16
95	5	5	4	5	19
96	4	4	5	5	18
97	5	5	4	4	18
98	2	3	3	2	10

Lampiran 1. 2 Hasil Output SPSS

1. Hasil Uji Valid

Variabel Persepsi Kemudahan

		Correlations					Total_X
		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	1
X1.1	Pearson Correlation	1	.602**	.702**	.665**	.728**	.865**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000
	N	98	98	98	98	98	98
X1.2	Pearson Correlation	.602**	1	.648**	.502**	.637**	.788**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000
	N	98	98	98	98	98	98

X1.3	Pearson Correlation	.702**	.648**	1	.730**	.628**	.867**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000
	N	98	98	98	98	98	98
X1.4	Pearson Correlation	.665**	.502**	.730**	1	.727**	.855**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000
	N	98	98	98	98	98	98
X1.5	Pearson Correlation	.728**	.637**	.628**	.727**	1	.883**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000
	N	98	98	98	98	98	98
Total_X 1	Pearson Correlation	.865**	.788**	.867**	.855**	.883**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	98	98	98	98	98	98

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

Variabel Persepsi Kemanfaatan

Correlations

		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	Total_X 2
X2.1	Pearson Correlation	1	.707**	.625**	.486**	.611**	.838**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000
	N	98	98	98	98	98	98
X2.2	Pearson Correlation	.707**	1	.617**	.451**	.627**	.824**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000
	N	98	98	98	98	98	98
X2.3	Pearson Correlation	.625**	.617**	1	.534**	.589**	.818**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000
	N	98	98	98	98	98	98
X2.4	Pearson Correlation	.486**	.451**	.534**	1	.555**	.768**
	Sig. (2-tailed)						
	N	98	98	98	98	98	98

	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000
	N	98	98	98	98	98	98
X2.5	Pearson Correlation	.611**	.627**	.589**	.555**	1	.824**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000
	N	98	98	98	98	98	98
Total_X 2	Pearson Correlation	.838**	.824**	.818**	.768**	.824**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	98	98	98	98	98	98

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

Variabel Persepsi Risiko

		Correlations				
		X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	Total_X3
X3.1	Pearson Correlation	1	.551**	.598**	.644**	.802**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	98	98	98	98	98
X3.2	Pearson Correlation	.551**	1	.617**	.669**	.816**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	98	98	98	98	98
X3.3	Pearson Correlation	.598**	.617**	1	.846**	.900**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	98	98	98	98	98
X3.4	Pearson Correlation	.644**	.669**	.846**	1	.923**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	98	98	98	98	98
Total_X 3	Pearson Correlation	.802**	.816**	.900**	.923**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	98	98	98	98	98

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

2. Hasil Uji Reabilitas

Variabel Persepsi Kemudahan

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.904	5

Variabel Persepsi Kemanfaatan

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.867	5

Variabel Persepsi Risiko

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.884	4

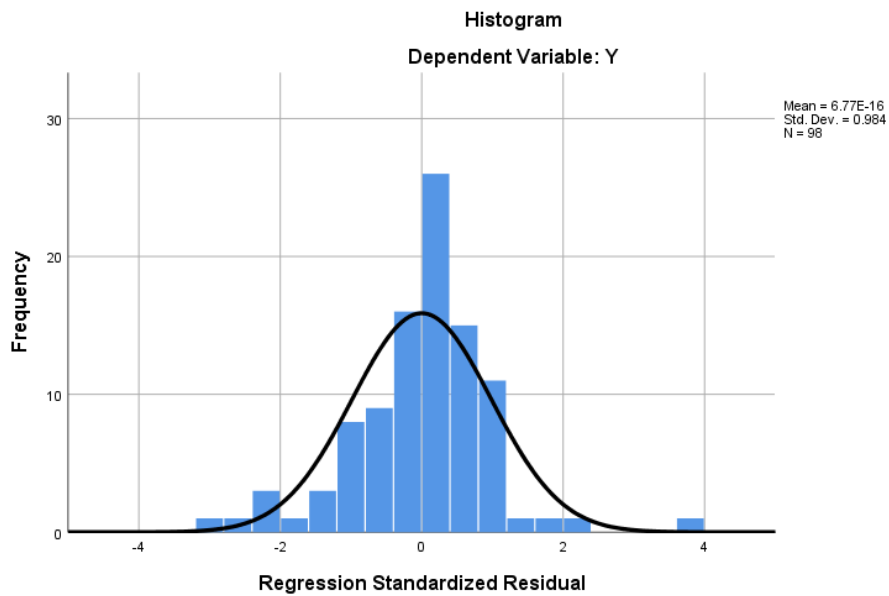
Variabel Minat

Reliability Statistics

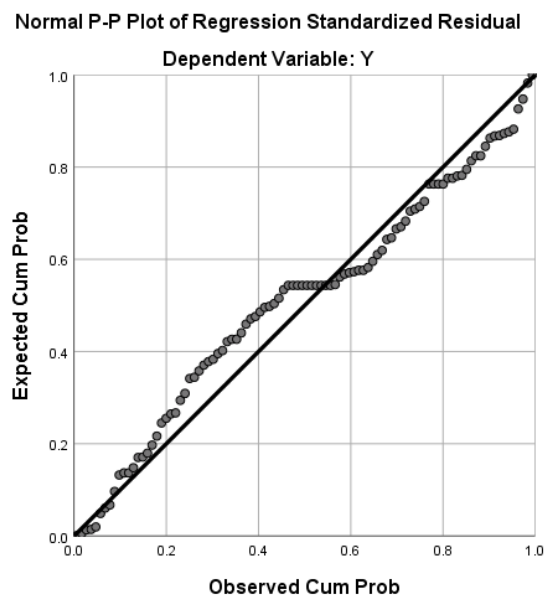
Cronbach's Alpha	N of Items
.848	4

3. Hasil Uji Asumsi Klasik

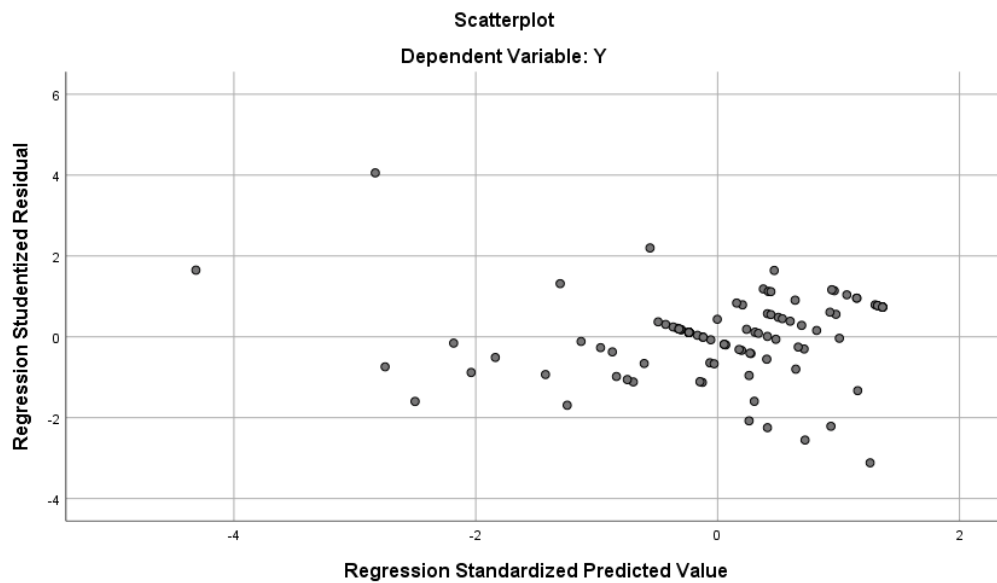
Uji Normalitas Histogram



Uji Normalitas Plot Regresi



Uji Normalitas Scatterplot



Uji Multikolinearitas

Variabel	Tolerance	VIF	Keterangan
Persepsi Kemudahan	0.351	2.849	Tidak terjadi gejala multikolineritas
Persepsi Kemanfaatan	0.343	2.912	Tidak terjadi gejala multikolineritas
Persepsi Risiko	0.953	1.049	Tidak terjadi gejala multikolineritas

Uji Heteroskedastisitas dengan uji glejser

Model		Unstandardized Coefficients		Coefficients ^a		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	2.309	.883		2.615	.010
	X1	.042	.061	.117	.686	.494
	X2	-.053	.064	-.142	-.826	.411
	X3	-.060	.035	-.176	-1.704	.092

a. Dependent Variable: ABS_RES

4. Hasil Uji Hipotesis

Uji R²

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.716 ^a	.513	.498	1.797

a. Predictors: (Constant), X3, X1, X2

b. Dependent Variable: Y

Uji F

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	320.084	3	106.695	33.044	.000 ^b
	Residual	303.518	94	3.229		
	Total	623.602	97			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X3, X1, X2

Uji t

Model	T	Sig.
Constant	3.248	0.002
Persepsi Kemudahan	1.849	0.068
Persepsi Kemanfaatan	4.152	0.000
Persepsi Risiko	0.732	0.466

Lampiran 1. 4 Daftar Riwayat Hidup**Data Pribadi**

Nama : Afredo Okta Riady

Tempat Tanggal Lahir : Manna, 15 Oktober 2001

Jenis Kelamin : Laki – Laki

Alamat : Jln. Lettu Ubadi, Manna, Bengkulu Selatan

No. HP : 082280331251

Email : afredho096@gmail.com

Pendidikan

2007-2013 : SD N 22 Bengkulu Selatan

2013-2016 : SMP N 1 Bengkulu Selatan

2016-2019 : SMA N 1 Bengkulu Selatan

Lampiran 1. 5 Hasil Cek Plagiasi

