

**FAKTOR PENGARUH NIAT PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI ALAT
PEMBAYARAN ZAKAT, INFAQ, DAN SEDEKAH
PADA GENERASI Z DI SOLORAYA**

SKRIPSI

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



Oleh :

DEVA DESINTA NUR AZMI
NIM. 20.52.31.321

**PROGRAM STUDI PERBANKAN SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
2024**

**FAKTOR PENGARUH NIAT PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI ALAT
PEMBAYARAN ZAKAT, INFAQ, DAN SEDEKAH
PADA GENERASI Z DI SOLORAYA**

SKRIPSI

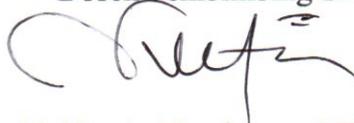
Diajukan Kepada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi
Dalam Bidang Ilmu Perbankan Syariah

Oleh:

DEVA DESINTA NUR AZMI
NIM. 20.52.31.321

Sukoharjo, 19 Februari 2024

Disetujui dan Disahkan oleh:
Dosen Pembimbing Skripsi



Yulfan A. Nurohman, S.E., M.M
NIP. 19860713 202321 1 019

SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

Assalamualaikum Wr. Wb

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Deva Desinta Nur Azmi
NIM : 205231321
Program Studi : Perbankan Syariah
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Menyatakan bahwa skripsi berjudul **“Faktor Pengaruh Niat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Zakat, Infaq, dan Sedekah Pada Generasi Z Di Soloraya”**. Benar-benar bukan merupakan plagiasi dan belum pernah diteliti atau dilakukan sebelumnya. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini merupakan plagiasi, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian surat ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaiku Wr. Wb

Sukoharjo, 22 Februari 2024



Deva Desinta Nur Azmi
NIM. 20.52.31.321

Yulfan A. Nurohman, S.E., M.M.
Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

NOTA DINAS

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

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa setelah menelaah dan mengadakan perbaikan seperlunya, kami memutuskan bahwa skripsi saudara Deva Desinta Nur Azmi NIM: 205231321 yang berjudul:

“Faktor Pengaruh Niat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Zakat, Infaq, dan Sedekah Pada Generasi Z Di Soloraya”.

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

Demikian, atas dikabulkannya permohonan ini disampaikan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Sukoharjo, 19 Februari 2024
Dosen Pembimbing Skripsi



Yulfan A. Nurohman, S.E., M.M
NIP. 19860713 202321 1 019

SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Deva Desinta Nur Azmi
NIM : 205231321
Program Studi : Perbankan Syariah
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Menyatakan bahwa skripsi berjudul **“Faktor Pengaruh Niat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Zakat, Infaq, dan Sedekah Pada Generasi Z Di Soloraya”**.

Demikian ini bahwa saya benar-benar telah melakukan penelitiandan mengambil data dari pengguna QRIS. Apabila dikemudian hari skripsi ini menggunakan data yang tidak sesuai dengan data yang sebenarnya, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian surat ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sukoharjo, 19 Februari 2024



Deva Desinta Nur Azmi
NIM. 20.52.31.321

PENGESAHAN

FAKTOR PENGARUH NIAT PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI ALAT PEMBAYARAN ZAKAT, INFAQ, DAN SEDEKAH PADA GENERASI Z DI SOLORAYA

Oleh:

DEVA DESINTA NUR AZMI
NIM. 20.52.31.321

Telah dinyatakan lulus dalam ujian munaqasyah
pada hari Rabu tanggal 27 Maret 2024 M / 16 Ramadhan 1445 H dan dinyatakan
telah memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Ekonomi

Dewan Penguji:

Penguji I (Merangkap Ketua Sidang)
Rizky Nur Ayuningtyas Putri, S.E., M.E.
NIP. 19890105 202012 2 013



Penguji II
M. Zainal Anwar, S.H.I., M.S.I.
NIP. 19801130 201503 1 003

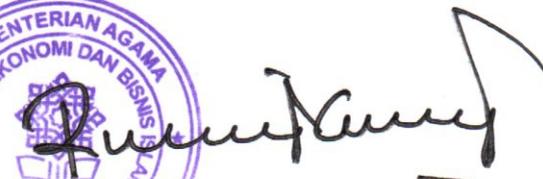


Penguji III
Taufiq Wijaya, S.H.I., M.Si
NIP. 19791218 200901 1 010



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




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

MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah :286)

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).”

(Q.S Al-Insyirah :6-7)

“Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkanmu.”

-Umar bin Khattab-

Orang lain ga akan paham struggle dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian success storiesnya aja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri mesipun ga akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

Jadi, tetap berjuang yaa!

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Alhamdulillah Puji syukur yang tak terkira atas limpahan rahmat dan kasih sayang mu Ya Allah, karna berkat izin-Mu lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tak lupa Shalawat serta salam tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.
2. Cinta pertama dan 911 ku di situasi apapun, ayahanda Thoyyib Anshory. Beliau memang bukan ayah yang sempurna tetapi beliau selalu mengusahakan kesempurnaan untuk keluarga kecilnya. Terimakasih atas cinta kasih doa dan semangatnya yang tak pernah putus. Terimakasih karna selalu percaya dengan apapun yang saya usahakan, dikala ketidakpercayaan diri yang sedang saya hadapi.
3. Sahabat pertama saya di dunia ini, Ibunda Nur Kholifah. Beliau juga bukan ibu yang sempurna tapi selalu mengusahakan kesempurnaan untuk orang-orang tersayang. Terimakasih telah menjadi ibu sekaligus teman cerita suka duka. Semangat dan nasihatnya yang sering dilontarkan "*Deva pasti bisa, Deva gapernah ga berhasil, kesulitan apapun pasti Deva bisa lewatin*" sekali lagi terimakasih atas kepercayaan besar yang telah diberikan.
4. Kepada saudara saya satu-satunya Alvaro Ezar Giovanni, terimakasih atas kebahagiaan dirimu karna dengan bahagianya adik adalah motivasi saya untuk menyelesaikan bangku perkuliahan ini dan tetap berjalan menatap masa depan.

5. Terakhir teruntuk diri sendiri, Deva Desinta Nur Azmi atas segala perjuangan dan kerja kerasnya sehingga mampu sampai di titik ini, semua proses yang tak mudah telah melewati dan satu persatu doa yang dilayangkan terwujud. Makaa, tetap bertahan yaa! 4 tahun bukan hal yang mudah tapi Deva bisa lalui. Jadi setelah ini tetap berjuang! karna skripsi ini adalah wujud betapa kerennya dirimu☺

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Faktor Pengaruh Niat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Keuangan Syariah Pada Generasi Z Di Soloraya”. Skripsi ini disusun untuk menyelesaikan studi jenjang Strata 1 (S1) jurusan Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta.

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

1. Prof. Dr. Toto Suharto, S.Ag., M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
2. Prof. Dr. M. Rahmawan Arifin, S.E., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
3. Zakky Fahma Auliya, S.E., M.M., selaku Ketua Jurusan Ekonomi dan Keuangan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
4. Rizky Nur Ayuningtyas Putri, S.E., M.E. selaku Sekretaris Jurusan Ekonomi dan Keuangan Syariah.
5. Rahmawati Khoiriyah, M.E., selaku Koordinator Program Studi Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.

6. Dr. Agung Abdullah, SE., M.M., selaku Dosen Pembimbing Akademik Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
7. Yulfan A Nurohman S.E., M.M., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan banyak perhatian dan bimbingan selama penulis menyelesaikan skripsi.
8. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
9. Ayahanda Thoyyib Anshory yang telah memberikan support *financial*, motivasi, doa dan kebahagiaan bagi penulis sehingga sampai dititik ini. mungkin kata terimakasih tidak akan cukup menggambarkan kebaikan dirimu.
10. Ibunda Nur Kholifah yang tanpa lelah mendukung dan mendengarkan keluh kesah penulis. Mungkin tanpa beliau penulis tidak akan ada sampai di titik ini karna nasihat, motivasi, dan sujudmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Adik Alvaro Ezar Giovanni yang telah memberikan semangat dan doanya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini
12. Teruntuk kakak sepupu sekaligus roommate selama di perantauan Cintyah Nur Febry yang telah menemani dan mendukung dalam setiap prosesnya
13. Teman dari segala teman Yulia, Andini, Nida, Jundi, dan Ammar yang telah menemani penulis selama perkuliahan sampai dengan akhir, terimakasih telah menjadi teman terbaik, kakak yg baik, dan musuh yg

menjengkelkan. Keceriaan dan semangat kalian akan selalu menjadi hal paling dikangenin☺

14. Seluruh responden yang berkenan mengisi kuesioner terimakasih karna atas kesukarelaannya dapat mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

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

Wassalamualaikum Wr.Wb

Sukoharjo, 3 Maret 2024

Penulis

ABSTRACT

This study aims to determine a factor influencing the intention to use QRIS, especially in Islamic finance, namely Zakat, Infaq, and Sadaqah using the Technology Acceptance Model 3 theory in Generation Z in Soloraya. The research method used is quantitative method of primary data using questionnaires as data collection material and then analyzed using SEM-PLS software. The population used is generation Z who lives in Soloraya. The sample used was 140 respondents with purposive sampling technique with Non-Probability Sampling method. The results prove that computer anxiety has a negative and insignificant effect on intention, perceived usefulness, Islamic financial literacy has a positive and insignificant effect on intention. While computer anxiety and computer self-efficacy have a significant positive effect on perceived ease of use, and computer self-efficacy and perceived risk has a significant positive effect on intention. However, perceived ease of use cannot mediate the relationship between computer anxiety and computer self-efficacy on an intention to use QRIS as a ZIS payment tool.

Keywords : Computer Anxiety, Computer Self-efficacy, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Perceived Risk, Islamic Financial Literacy, Behavioral Intention to Use, QRIS ZIS

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui suatu faktor pengaruh niat penggunaan QRIS khususnya pada keuangan syariah yakni Zakat, Infaq, dan Sedekah dengan menggunakan teori *Technologi Acceptance Model 3* pada Generasi Z di Soloraya. Metode penelitian yang digunakan ialah metode kuantitatif data primer yang menggunakan kuesioner sebagai bahan pengumpulan data dan kemudian di analisis menggunakan *software* SEM-PLS. Populasi yang digunakan ialah generasi Z yang berdomisili di Soloraya. Sampel yang digunakan ialah 140 responden dengan teknik pengambilan *Purposive sampling* dengan metode *Non-Probability Sampling*. Hasil penelitian membuktikan bahwa *computer anxiety* berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap niat, *perceived usefulness*, *islamic financial literacy* berpengaruh positif tidak signifikan terhadap niat. Sedangkan *computer anxiety* dan *computer self-efficacy* berpengaruh positif signifikan terhadap *perceived ease of use*, dan *computer self-efficacy* juga *perceived risk* berpengaruh positif signifikan terhadap niat. Namun, *perceived ease of use* tidak dapat memediasi hubungan antara *computer anxiety* dan *computer self-efficacy* terhadap suatu niat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran ZIS.

Kata Kunci : *Computer Anxiety, Computer Self-efficacy, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Perceived Risk, Islamic Financial Literacy, Behavioral Intention to Use, QRIS ZIS*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI	iii
NOTA DINAS	iv
SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
ABSTRACT.....	xiii
ABSTRAK	xiv
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
1.7 Jadwal Penelitian	12
1.8 Sistematika Penulisan.....	13
BAB II LANDASAN TEORI.....	14
2.1 Kajian Teori.....	14
2.1.1 <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	14
2.1.2 <i>Behavioral Intention to Use QRIS ZIS</i>	17
2.1.3 <i>Computer Anxiety</i>	19
2.1.4 <i>Computer Self-Efficacy</i>	22
2.1.5 <i>Perceived Usefulness</i>	24
2.1.6 <i>Perceived Risk</i>	25
2.1.7 <i>Islamic Financial Literacy</i>	26

2.1.8	<i>Perceived Ease of Use</i>	28
2.1.9	<i>Keuangan Syariah</i>	30
2.1.10	<i>Quick Response Code Indonesian Standart (QRIS)</i>	32
2.2	Penelitian yang Relevan	33
2.3	Kerangka Berpikir	41
2.4	Hipotesis.....	42
BAB III METODE PENELITIAN		51
3.1	Waktu dan Wilayah Penelitian	51
3.2	Jenis Penelitian	51
3.3	Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel	52
3.3.1	Populasi.....	52
3.3.2	Sampel.....	53
3.3.3	Teknik Pengambilan Sampel.....	54
3.4	Data dan Sumber Data.....	55
3.4.1	Data Primer	55
3.4.2	Data Sekunder	55
3.5	Teknik Pengumpulan Data	55
3.5.1	Kuesioner	55
3.6	Variabel Penelitian	56
3.6.1	Variabel Dependen atau Variabel Terikat (Y).....	56
3.6.2	Variabel Independen atau Variabel Bebas (X).....	56
3.6.3	Variabel Mediasi (Z).....	56
3.7	Definisi Operasional.....	57
3.8	Instrumen Penelitian.....	59
3.9	Teknik Analisis Data	60
3.9.1	Statistik Deskriptif	60
3.9.2	<i>Structural Equation Modeling (SEM) – Partial Least Square (PLS)</i> 61	
3.9.3	Model Pengukuran (Uji <i>Outer Model</i>).....	61
3.9.4	Model Struktural (Uji <i>Inner Model</i>)	63
3.9.5	Uji Mediasi.....	64
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN		66
4.1	Gambaran Umum Penelitian	66
4.1.1	Deskripsi Responden Berdasarkan Wilayah	66

4.1.2	Presentase Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	67
4.1.3	Presentase Responden Berdasarkan Usia.....	68
4.1.4	Presentase Responden Berdasarkan Pekerjaan	68
4.1.5	Presentase Responden Berdasarkan Banyak Transaksi	69
4.2	Pengujian dan Hasil Analisis Data	70
4.2.1	Uji Statistik Deskriptif	70
4.2.2	Model Pengukuran (Uji <i>Outer Model</i>).....	78
4.2.3	Model Struktural atau Uji <i>Inner Model</i>	85
4.2.4	Uji Mediasi.....	91
4.3	Pembahasan Hasil Analisis Data	92
4.3.1	H1 : Pengaruh <i>Computer Anxiety</i> terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	94
4.3.2	H2 : Pengaruh <i>Computer Anxiety</i> terhadap <i>Behavioral Intention to Use QRIS ZIS</i>	96
4.3.3	H3 : Pengaruh <i>Computer Self-Efficacy</i> terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	98
4.3.4	H4 : Pengaruh <i>Computer Self-Efficacy</i> terhadap <i>Behavioral Intention to Use QRIS ZIS</i>	101
4.3.5	H5 : Pengaruh <i>Perceived Usefulness</i> terhadap <i>Behavioral Intention to Use QRIS ZIS</i>	103
4.3.6	H6 : Pengaruh <i>Perceived Risk</i> terhadap <i>Behavioral Intention to Use QRIS ZIS</i>	105
4.3.7	H7 : Pengaruh <i>Islamic Financial Literacy</i> terhadap <i>Behavioral Intention to Use QRIS ZIS</i>	107
4.3.8	H8 : Pengaruh <i>Perceived Ease of Use</i> terhadap <i>Behavioral Intention to Use QRIS ZIS</i>	109
4.3.9	H9 : Pengaruh <i>Computer Anxiety</i> terhadap <i>Behavioral Intention to Use QRIS ZIS</i> melalui <i>Perceived Ease of Use</i>	111
4.3.10	H10 : Pengaruh <i>Computer Self-efficacy</i> terhadap <i>Behavioral Intention to Use QRIS ZIS</i> melalui <i>Perceived Ease of Use</i>	113
BAB V PENUTUP.....		116
5.1	Kesimpulan.....	116
5.2	Keterbatasan Penelitian	118
5.3	Saran	119
DAFTAR PUSTAKA		120
LAMPIRAN		127

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Definisi Operasional Variabel.....	57
Tabel 3. 2 Nilai Jawaban Skala Likeart	60
Tabel 4. 1 Jumlah Responden Berdasarkan Wilayah.....	66
Tabel 4. 2 Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	67
Tabel 4. 3 Jumlah Responden Berdasarkan Usia	68
Tabel 4. 4 Jumlah Responden Berdasarkan Pekerjaan	69
Tabel 4. 5 Jumlah Responden Berdasarkan Transaksi.....	69
Tabel 4. 6 Hasil Uji Statistik Deskriptif.....	70
Tabel 4. 7 Hasil Uji Statistik Deskriptif <i>Computer Anxiety</i>	73
Tabel 4. 8 Hasil Uji Statistik Deskriptif <i>Computer Self-Efficacy</i>	74
Tabel 4. 9 Hasil Uji Statistik Deskriptif <i>Perceived Usefulness</i>	74
Tabel 4. 10 Hasil Uji Statistik Deskriptif <i>Perceived Risk</i>	75
Tabel 4. 11 Hasil Uji Statistik Deskriptif <i>Islamic Financial Literacy</i>	76
Tabel 4. 12 Hasil Uji Statistik Deskriptif <i>Perceived Ease of Use</i>	77
Tabel 4. 13 Hasil Uji Statistik Deskriptif <i>Behavioral Intention to Use</i>	77
Tabel 4. 14 Nilai <i>Convergent Validity</i>	79
Tabel 4. 15 <i>Fornell Larcker Criterion</i>	82
Tabel 4. 16 Uji Reliabilitas	84
Tabel 4. 17 Hasil Uji R-Square atau Uji Determinasi.....	85
Tabel 4. 18 <i>Predictive Relevance</i>	86
Tabel 4. 19 Model Fit.....	87
Tabel 4. 20 Hasil Uji Hipotesis	88
Tabel 4. 21 Hasil <i>Spesifict Indirect Effect</i>	91

Tabel 4. 22 Hasil Uji Hipotesis	92
Tabel 4. 23 Hasil Uji Hipotesis	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM 3).....	15
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	41
Gambar 3. 1 Model Uji Mediasi	65
Gambar 4. 1 Model Pengukuran Sebelum Uji Indikator.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian	127
Lampiran 2 Kuesioner Penelitian.....	128
Lampiran 3 Tabulasi Data.....	133
Lampiran 4 Analisis Deskriptif.....	153
Lampiran 5 Output Smart PLS 3.0.....	155
Lampiran 6 Dokumentasi	158
Lampiran 7 Daftar Riwayat Hidup.....	162
Lampiran 8 Hasil Uji Turnitin.....	163

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Quick Response Code Indonesian Standart (QRIS) yakni sistem pembayaran digital yang merupakan penyatuan dari berbagai macam QR Code pada penyelenggara jasa sistem pembayaran atau PJSP. QRIS merupakan solusi pembayaran digital yang dikembangkan oleh industri sistem pembayaran yang bekerja sama dengan Bank Indonesia, dengan tujuan untuk mempermudah, mempercepat, dan meningkatkan keamanan proses transaksi. Saat ini penggunaan QRIS sudah berjalan sekitar kurang lebih 3 tahun.

QRIS diluncurkan oleh Bank Indonesia pertama kali pada tanggal 17 Agustus 2019. Dimana pihak *merchant-merchant* sebelumnya yang menggunakan QR Code pembayaran diwajibkan untuk menggunakan QR Code yang sesuai dengan standar QRIS. Dimana QRIS ini proses transaksinya masih menggunakan aplikasi pembayaran yang telah ada, namun bedanya QR Code dalam QRIS ini dapat di scan dengan memakai aplikasi apapun yang tersedia pembayaran QR Code nya meskipun PJSP telah menyediakan yang berbeda (Bank Indonesia, 2022).

Quick Response Code Indonesian Standart (QRIS) ialah suatu fenomena dari adanya perkembangan zaman yang terjadi. Begitu pula dengan Indonesia yang sekarang telah masuk pada era digital yang ditandai dengan adanya peningkatan penggunaan teknologi atau *internet* oleh seorang masyarakat (Hafifuddin & Wahyudi, 2022).

Penggunaan QRIS di suatu sektor keuangan syariah khususnya membantu kegiatan keuangan syariah pada aspek sosialnya. Dimana menurut Laporan Ekonomi dan Keuangan Syariah tahun 2021 QRIS kini secara luas sudah digunakan untuk pembayaran Zakat, Infaq, dan Sedekah (ZIS) yang dalam rangka untuk meningkatkan penggunaan QRIS dalam aktivitas sosial syariah. Bank Indonesia juga telah bekerja sama dengan BAZNAS maupun LAZ untuk mendorong penggunaan fitur QRIS (Darmawan et al., 2021).

QRIS digunakan sebagai pembayaran Zakat, Infaq dan juga Sedekah dimana dengan era kemajuan teknologi yang ada membuktikan bahwasanya keuangan islam mengikuti perkembangan digitalisasi dengan menerapkan pembayaran ZIS menggunakan QRIS. selain penggunaan QRIS ini mempermudah muzakki dalam membayar juga mempermudah atau memudahkan pencatatan Zakat, Infaq, dan Sedekah dalam pengelolaan yang dimana awalnya menimbulkan ketidakjelasan kini dapat lebih transparan (Hafifuddin & Wahyudi, 2022).

Di dukung oleh Badan Amil Zakat Nasional (Baznas) maupun Lembaga Amil Zakat (LAZ) di Soloraya yang telah bersama-sama dengan Bank Indonesia dan Kementerian Agama untuk mendorong suatu ekonomi atau keuangan syariah dengan QRIS sebagai inovasi untuk mempermudah pembayaran ZIS (Wasita, 2023).

Badan Amil Zakat Nasional (BAZNAS) bersama dengan pemerintah Surakarta serta Bank Indonesia Solo pada tanggal 23 Maret 2022 telah

meluncurkan atau meresmikan suatu Gerakan Solo Berzakat dengan menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standart* atau QRIS.

Dengan adanya Gerakan Solo Berzakat ini diharapkan penggunaan QRIS untuk pembayaran ZIS dapat berpotensi untuk meningkatkan realisasi dalam membayar zakat secara lebih optimal dan dapat mempermudah muzakki atau masyarakat dalam membayar ZIS karena dengan QRIS dapat dilakukan dengan Cepat, Mudah, Murah, dan Handall atau CEMUMUAH (Wulandari, 2022)

Namun sejak peluncuran Gerakan Solo Berzakat pada bulan maret sampai dengan agustus sebagai data terakhir, adanya QRIS untuk pembayaran ZIS oleh masyarakat dapat dikatakan belum maksimal karena terhitung baru 150-an Orang yang berzakat dengan menggunakan QRIS (Wulandari, 2022).

Menurut bapak Harjito selaku Direktur Fundraising LAZ Solopeduli dalam penelitian Anggraini (2022) ialah menyatakan bahwasanya masih kurangnya pemahaman masyarakat mengenai literasi keuangan syariah khususnya pada Zakat, Infaq dan Sedekah.

Rendahnya tingkat literasi keuangan syariah khususnya Zakat, Infaq dan Sedekah (ZIS) ialah disebabkan karena rendahnya pengetahuan tentang mekanisme atau sistem dalam pembayaran Zakat, Infaq dan Sedekah (ZIS). Oleh karena itu dengan rendahnya literasi tersebut maka masyarakat kerap memilih untuk membayar zakat hanya melalui offline daripada melalui online atau digital karena beresiko kebocoran data (Rahmawati & Maika, 2021).

Faktor yang dinilai dapat mempengaruhi niat penggunaan (*Behavioral Intention to Use*) QRIS ZIS ialah salah satunya dengan kerangka teori TAM. Dalam konsep teori TAM ini terdapat 2 konsep utama yakni *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness*. Namun seiring dengan perkembangan yang dilakukan oleh Venkatesh & Bala (2008) kini terdapat model *Technology Acceptance Model 3*.

Dimana dalam penelitian kali ini yakni menggunakan beberapa variabel dari *Technology Acceptance Model 3* yakni *Computer Anxiety*, *Computer Self-Efficacy*, *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, dan 2 variabel eksternal yakni *Perceived Risk*, dan *Islamic Financial Literacy*.

Computer Anxiety merupakan suatu kecemasan atau ketakutan seseorang ketika berhadapan dengan komputer (Dianaris et al., 2022). *Computer Self-efficacy* ialah suatu keyakinan seseorang tentang kemampuan atau motivasinya dalam menyelesaikan sesuatu melalui komputer juga penilaian efikasi diri dapat mempengaruhi ekspektasi seseorang karena sebagian besar harapan tersebut berasal dari dirinya dan didasarkan pada keyakinan tentang kemampuan mereka untuk melaksanakan perilaku yang diperlukan (Khorrami-Arani, 2001).

Menurut Davis (1989) persepsi kemudahan ialah tentang sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan bebas dari upaya fisik dan mental. Sedangkan *Perceived Usefulness* ialah suatu ukuran di mana penggunaan suatu sistem atau teknologi diyakini akan membawa manfaat bagi penggunanya (Davis, 1989).

Terdapat dua variabel eksternal yakni *Perceived Risk* ialah konsekuensi dan suatu ketidakpastian yang tidak diinginkan dari setiap layanan atau produk yang sedang dipakai (Ningsih et al., 2021). Dan variabel eksternal kedua ialah *Islamic Financial Literacy* yang merupakan kemampuan seseorang untuk mengambil suatu keputusan dalam mengelola keuangan pribadinya (Hakim & Muttaqin, 2020).

Terdapat tiga penelitian serupa sebelumnya dari dua jurnal nasional terakreditasi dan satu jurnal internasional terakreditasi, yakni dilakukan oleh Noer Hidayah dan Jerhi Wahyu Fernanda (2021), Lila Setiyani, Femmy Effendy, dan Annisa Anggraini Slamet (2021) dan Prapatchon Jariyapan, Suchira Mattayaphutron, Syeda Noorzahrah Gillani dan Owais Shafique (2022)

Penelitian yang dilakukan oleh Noer Hidayah dan Jerhi Wahyu Fernanda (2021) yakni melakukan penelitian mengenai analisis penerimaan suatu aplikasi pembelajaran online dengan menggunakan metode TAM 3 dan PLS-SEM. Terdapat beberapa variabel yakni *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Behavioral Intention to Use* dan *Actual System Use*.

Hasil yang diperoleh yakni Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh secara signifikan terhadap persepsi manfaat penggunaan (*Perceived Usefulness*) dan Niat Perilaku Penggunaan (*Behavioral Intention to Use*). Selain itu, *Perceived Usefulness* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Niat Perilaku Penggunaan, dan Niat Perilaku Penggunaan secara signifikan mempengaruhi Penggunaan Sistem yang Sebenarnya (*Actual*

System Use). Perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini yakni pada topik yang digunakan dimana pada penelitian tersebut membahas mengenai pembelajaran online sedangkan penelitian ini membahas mengenai faktor penggunaan QRIS ZIS.

Pada penelitian literatur jurnal kedua dan ketiga yakni sama-sama menggunakan model teori TAM 3 namun topiknya berbeda dimana literatur jurnal kedua membahas topik *E-Learning* (Setiyani et al., 2021). Juga dalam literatur jurnal kedua hanya membahas faktor-faktor yang mempengaruhi suatu persepsi kemudahan dan kemanfaatan saja sedangkan dalam penelitian kali ini membahas faktor-faktor yang mempengaruhi niat menggunakan QRIS ZIS.

Dalam penelitian literatur jurnal ketiga membahas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi niat penggunaan dengan model teori TAM 3. Pada literatur jurnal ini sekaligus menjadi acuan utama pembuatan penelitian ini. Namun letak perbedaannya ialah pada topik dan beberapa variabel tambahan dari penelitian ini (Jariyapan et al., 2022)

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yang sekaligus dapat menjadi pembaharuan atau *novelty* pada penelitian kali ini ialah setelah peneliti melakukan *research* peneliti belum menemukan penelitian yang membahas suatu niat penggunaan *fintech* khususnya QRIS dalam keuangan syariah (ZIS) dengan menggunakan teori TAM 3 juga dimana teori ini merupakan perkembangan teori TAM terbaru.

Selain itu penulis belum menemukan penelitian yang membahas mengenai korelasi antara pengaruh literasi keuangan syariah terhadap suatu niat penggunaan *Fintech* Khususnya QRIS sebagai alat pembayaran Zakat Infaq dan Sedekah (ZIS) menggunakan teori TAM terbaru yakni TAM 3.

Menurut Gibran Rakabuming Raka selaku Wali kota Solo dalam peluncuran Gerakan Solo Berzakat ini mengatakan bahwasanya sasaran utama pembayaran ZIS menggunakan QRIS ialah anak-anak muda agar semakin berantusias berzakat karena anak-anak muda sekarang lebih terbiasa menggunakan sistem *cashless* atau pembayaran non tunai (Kusumastuti, 2022).

Generasi Z ialah suatu kelompok individu yang lahir antara tahun 1997-2012 (BPS, 2020). Generasi ini sering dikatakan sebagai generasi atau kelompok yang tumbuh atau lahir di era teknologi, dengan ciri khas yang sangat bergantung dengan teknologi serta melakukan berbagai aktivitas atau kegiatan melalui platform digital (Budiman et al., 2023).

Sebab itu menurut Budiman et al (2023) generasi Z dikatakan sebagai generasi yang lahir di era teknologi dan dinilai saat ini setiap kegiatannya sangat mengandalkan teknologi setiap harinya. Maka dari itu penelitian kali ini memilih generasi Z sebagai populasinya yakni seperti yang dikatakan Wali kota Solo dalam peluncuran Gerakan Solo Berzakat bahwa sasaran utamanya yakni anak-anak muda.

Namun populasi pada penelitian ini hanya berfokus pada generasi Z yang memiliki usia minimal 17 sampai dengan usia 26 tahun sesuai dengan

usia maksimal generasi Z. Karena sumber dana yang digunakan untuk transaksi menggunakan QRIS ialah berasal dari kartu kredit, kartu debit dan atau uang elektronik yang menggunakan media penyimpanan *server based*. Dimana syarat dan ketentuan untuk pengguna kartu kredit, debit maupun layanan keuangan non-bank ialah minimal berusia 17 tahun atau telah memiliki KTP (Bank Indonesia.).

Memilih Soloraya sebagai wilayah dalam penelitian kali ini ialah selain didukung pada *fenomena gap* yang ada juga didukung karena dalam wilayah ini termasuk dalam wilayah yang memiliki populasi generasi Z cukup banyak karena Jawa tengah sendiri merupakan peringkat ketiga dari populasi Generasi Z terbanyak. Maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan perkembangan teknologi digital yang ada apakah khususnya generasi Z di Soloraya telah mengikuti perkembangan zaman dengan paham akan adanya pembayaran ZIS melalui QRIS dan memiliki niat menggunakannya.

Oleh karena dengan latar belakang tersebut dimana menurut data terakhir di tahun 2022 baru ada 150-an orang di Solo yang berzakat atau melakukan pembayaran ZIS menggunakan QRIS. Maka dari itu dengan variabel *Computer Anxiety*, *Computer Self-Efficacy*, *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Perceived Risk*, dan *Islamic Financial Literacy* apakah mempengaruhi suatu niat generasi Z terhadap penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran keuangan syariah yakni ZIS.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari judul penelitian ini ialah, berikut:

1. Kurangnya pengetahuan atau wawasan masyarakat dalam pembayaran ZIS menggunakan QRIS
2. Belum ditemukannya penelitian yang menggunakan QRIS sebagai pembayaran online untuk pembayaran ZIS yang menggunakan teori TAM
3. Adanya ketidakstabilan hasil penelitian terdahulu

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dengan demikian diperlukannya pembatasan masalah dalam penelitian ini. Adapun batasan masalah pada penelitian ini ialah, berikut:

1. Pada penelitian ini berfokus pada pengguna QRIS
2. Pada penelitian ini berfokus pada seseorang yang belum pernah membayar atau memiliki niat membayar Zakat, Infaq, dan Sedekah (ZIS) menggunakan QRIS
3. Wilayah penelitian mencakup wilayah Soloraya

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Apakah *Computer Anxiety* berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Ease of Use*?

2. Apakah *Computer Anxiety* berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*?
3. Apakah *Computer Self-Efficacy* berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Ease of Use*?
4. Apakah *Computer Self-Efficacy* berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*?
5. Apakah *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*?
6. Apakah *Perceived Risk* berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*?
7. Apakah *Perceived Islamic Financial Literacy* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*?
8. Apakah *Perceived Ease of Use* berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*?
9. Apakah *Perceived Ease of Use* secara tidak langsung dapat memediasi hubungan antara *Computer Anxiety* dengan *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*?
10. Apakah *Perceived Ease of Use* secara tidak langsung dapat memediasi hubungan antara *Computer Self-Efficacy* dengan *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis paparkan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh suatu *Computer Anxiety* terhadap *Perceived Ease of Use*
2. Untuk mengetahui pengaruh suatu *Computer Anxiety* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*
3. Untuk mengetahui pengaruh suatu *Computer Self-Efficacy* terhadap *Perceived Ease of Use*
4. Untuk mengetahui pengaruh suatu *Computer Self-Efficacy* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*
5. Untuk mengetahui pengaruh suatu *Perceived Usefulness* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*
6. Untuk mengetahui pengaruh suatu *Perceived Risk* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*
7. Untuk mengetahui pengaruh suatu *Perceived Islamic Financial Literacy* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*
8. Untuk mengetahui pengaruh suatu *Perceived Ease of Use* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*
9. Untuk mengetahui pengaruh suatu *Perceived Ease of Use* secara tidak langsung dapat memediasi hubungan antara *Computer Anxiety* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*
10. Untuk mengetahui pengaruh suatu *Perceived Ease of Use* secara tidak langsung dapat memediasi hubungan antara *Computer Self-Efficacy* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini ialah terdiri menjadi 2 yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan dapat menjadi acuan atau sumber rujukan dan dapat dikembangkan lebih lanjut ketika melakukan penelitian serupa mengenai QRIS. Selain itu secara teoritis manfaat bagi kampus UIN Raden Mas Said Surakarta yakni dapat menambah bahan kepustakaan dan pengembangan ilmu.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini ialah diharapkan bisa menjadi suatu masukan bagi penyelenggara QRIS yakni Bank Indonesia terkait layanan dari QRIS agar dapat membatu perkembangan penggunaan QRIS. juga diharapkan dapat menjadi suatu masukan bagi Badan Amil Zakat (BAZ) maupun Lembaga Amil Zakat (LAZ) dan sejenisnya terkait adanya sistem digital dalam pembayaran maupun juga penyalurannya.

1.7 Jadwal Penelitian

Terlampir

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab I ini membahas tentang latar belakang suatu masalah dalam penelitian ini, juga berisi identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, dan manfaat penelitian

2. BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab II ini membahas mengenai dasar-dasar teoritis yang mencakup pembahasan tentang variabel penelitian, penelitian terdahulu, dan pembaharuan dari penelitian yang akan dilakukan

3. BAB III : METODE PENELITIAN

Bab III ini membahas terkait jenis penelitian yang akan digunakan, tempat, waktu serta populasi sampel pada penelitian ini. Juga membahas mengenai teknik pengambilan sampel, variabel penelitian, definisi operasional, sumber data penelitian, dan teknik pengumpulan data.

4. BAB IV : ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini membahas mengenai gambaran umum dari suatu objek penelitian, analisis data serta interpretasi hasil pengolahan data.

5. BAB V : PENUTUP

Bab V ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan, dan saran untuk penelitian selanjutnya.

BAB II **LANDASAN TEORI**

2.1 Kajian Teori

2.1.1 *Technology Acceptance Model (TAM)*

Dalam sebuah teori *Technology Acceptance Model (TAM)* ini digunakan untuk mengetahui, mengukur, dan memprediksi suatu tingkat penerimaan dalam sebuah sistem informasi dan menguarikan mengenai penggunaan teknologi sistem informasi menggunakan pendekatan perilaku dalam suatu penerimaan sistem informasi (Hill et al., 1977).

Tahun 1989 Teori *Technology Acceptance Model (TAM)* ini mulai diperkenalkan oleh Davis yang menjelaskan tentang sebuah adaptasi dari Teori *Theory Of Reasoned Action (TRA)* yang secara khusus menjelaskan mengenai model penerimaan oleh suatu pengguna atau *user acceptance* terhadap suatu teknologi (Davis, 1989).

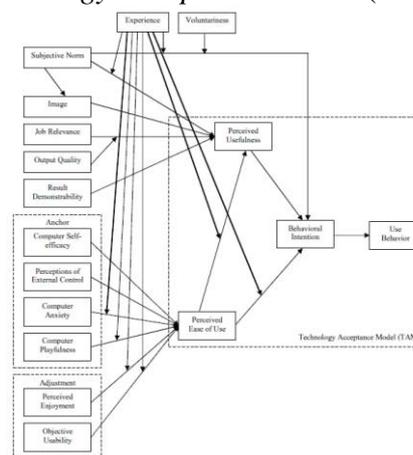
Technology Acceptance Model (TAM) menawarkan sebuah teori sebagai landasan mempelajari juga memahami suatu perilaku pengguna teknologi dalam menggunakan atau menerima suatu sistem (Wida et al., 2004). Seiring berjalannya waktu Venkatesh & Davis (2000) mengembangkan teori TAM 1 menjadi TAM 2 dengan menambahkan konstruk tambahan sebagai determinan pada variabel kemanfaatan.

Kemudian Venkatesh & Bala (2008) menggabungkan juga mengembangkan kembali TAM 2 dengan menambahkan konstruk tambahan

sebagai determinan pada variabel kemudahan penggunaan, oleh karena itu pengembangan atau penggabungan ini disebut TAM 3.

Technology Acceptance Model (TAM) 3 yang dikembangkan oleh Venkatesh & Bala (2008) serta gabungan dari TAM 2. dimana faktor penentu dari *Perceived Ease of Use* ialah *Computer Self-Efficacy*, *Perceptions of External Control*, *Computer Anxiety*, *Computer Playfulness*, *Perceived Enjoyment* dan *Objective Usability*. Berikut kerangka teori TAM 3.

Gambar 2. 1
Technology Acceptance Model (TAM) 3



Sumber: Venkatesh & Bala (2008)

Dalam penelitian ini menggunakan teori TAM 3 untuk dapat mengetahui pengaruh niat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran keuangan syariah. Dari 17 konstruk yang ada tersebut penelitian ini menggunakan 5 konstruk yakni *Computer Anxiety*, *Computer Self-Efficacy*, *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, dan *Behavior Intention to Use* QRIS ZIS serta terdapat variabel tambahan yakni *Perceived Risk*, dan *Islamic Financial Literacy*. Maka variabel TAM 3 yang digunakan ialah sebagai berikut (Venkatesh & Bala, 2008):

1. *Computer Anxiety* : Tingkat kekhawatiran seseorang atau bahkan ketakutan ketika dihadapkan pada kemungkinan untuk menggunakan sistem (berhubungan dengan keengganan dalam menggunakan sistem) (Khorrami-Arani, 2001)
2. *Computer Self-Efficacy* : Sejauh mana seseorang percaya bahwa dirinya memiliki kemampuan untuk melakukan suatu pekerjaan dengan menggunakan sistem. (Khorrami-Arani, 2001).
3. *Perceived Ease of Use* : Menurut Davis (1989) persepsi kemudahan ialah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan bebas dari upaya fisik dan mental.
4. *Perceived Usefulness* : Menurut Davis (1989) persepsi kemanfaatan ialah suatu ukuran dimana dalam penggunaan sistem atau teknologi dipercaya akan dapat mendatangkan manfaat bagi seseorang yang menggunakannya.
5. *Perceived Risk* : Persepsi risiko berasal dari ranah psikologis dan merujuk pada penilaian setiap tindakan seseorang atau konsumen akan mengakibatkan hasil yang tidak dapat mereka prediksi dengan tingkat kepastian yang tinggi, dengan beberapa hasil yang mungkin tidak diinginkan. Konsep ini juga mencakup situasi di mana seorang pembeli harus menghadapi ketidakpastian mengenai apakah hasilnya akan menguntungkan atau merugikan (Vo & Nguyen, 2015)
6. *Financial Literacy* : Literasi keuangan merujuk pada pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh individu untuk mengelola keuangan

mereka dengan tujuan meningkatkan kesejahteraan hidup. Keputusan keuangan individu dapat memiliki dampak yang luas, baik pada masyarakat, negara, maupun ekonomi global. Tidak hanya bagi para profesional di bidang investasi dan perbankan, tetapi juga bagi setiap orang bertanggung jawab akan atas pengelolaan keuangan dalam kehidupan sehari-hari, maka penting untuk mampu mengelola uang dengan efektif (Atikah & Kurniawan, 2021).

7. *Behavioral Intention* : Menurut Hill et al (1977) *Behavioral Intention* ialah Kesadaran seseorang yang dengan sengaja merencanakan untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku tertentu di masa yang akan datang. Menurut Schiffman *et al.* (2008) juga menerangkan bahwasanya *behavioral intention* ialah mennetukan kemungkinan seseorang melakukan suatu tindakan di masa mendatang (Wibowo, 2017)

2.1.2 Behavioral Intention to Use QRIS ZIS

1. Pengertian Behavioral Intention to Use

Behavioral Intention to Use atau niat perilaku untuk menggunakan merupakan suatu keinginan oleh seseorang untuk menggunakan suatu teknologi dengan tujuan yang diinginkan. Menurut Venkatesh et al (2003) *Behavioral Intention to Use* ialah diartikan sebagai suatu ukuran niat seseorang dalam melakukan tindakan tertentu.

Menurut Kwateng et al., (2019) *Behavioral Intention to Use* ialah suatu pengetahuan atau wawasan baru mengenai sistem, cara menggunakan suatu sistem, dan fitur dalam suatu sistem yang dinilai dapat menguntungkan dan

juga dalam pandangan orang lain dapat dinilai sebagai suatu sistem baru yang dapat mempengaruhi niat penggunaan sistem tersebut baik menggunakannya maupun tidak dalam sistem baru tersebut.

2. Faktor-Faktor dalam *Behavioral Intention to Use*

Adanya niat tidak akan muncul tanpa sebab atau kebetulan, tetapi suatu niat ada karena terdapat faktor yang mempengaruhinya. Maka dari itu menurut Crow dan Crow Tahun 1989 dalam Sutrisno, (2019) menjelaskan bahwasanya terdapat tiga faktor yang mempengaruhi munculnya suatu niat, sebagai berikut:

- a. Faktor Dorongan dari dalam yakni faktor yang berasal dari diri individu juga lingkungan sekitar dimana suatu dorongan rasa ingin tahu yang dinilai akan dapat membangkitkan suatu niat dalam menggunakan sistem.
- b. Faktor Motif Sosial yakni niat oleh seseorang terhadap suatu obyek atau hal-hal lain yang dapat membeangkitkan suatu niat seperti menggunakan suatu sistem terbaru karena ingin memperoleh perhatian dari orang lain.
- c. Faktor Emosi yakni faktor yang memiliki hubungan cukup erat dengan niat dan emosi. Dalam faktorini suatu perasaan atau emosi memiliki pengaruh dalam suatu subyek.

3. Indikator *Behavioral Intention to Use*

Menurut Venkatesh et al., (2012) dalam variabel *Behavioral Intention to Use* memiliki indikator yang digunakan dalam penelitianini yakni:

- a. Niat untuk menggunakan suatu sistem dimasa mendatang.

Menurut Venkatesh et al., (2012) melakukan pengukuran pada variabel *Behavioral Intention to Use* dengan mengukur ada atau tidaknya suatu niat seseorang dalam kembali nantinya menggunakan suatu sistem dimasa mendatang.

- b. Niat untuk memiliki rencana menggunakan suatu sistem secara terus-menerus atau sering.

Menurut Venkatesh et al., (2012) melakukan pengukuran pada variabel *Behavioral Intention to Use* dengan suatu niat seseorang untuk menggunakan suatu sistem akan sesering mungkin.

2.1.3 Computer Anxiety

1. Pengertian Computer Anxiety

Computer Anxiety Menurut Saade dan Kira, (2009) ialah suatu kecenderungan oleh seseorang mengalami kecemasan atas penggunaan sistem. *Computer anxiety* juga diartikan sebagai kecenderungan oleh seorang menjadi takut, susah, khawatir, dan kecemasan tentang penggunaan sistem atau komputer dimasa sekarang atau bahkan dimasa mendatang.

Menurut Igbaria (1984) dalam Sari, (2012) suatu perkembangan teknologi pada era globalisasi ada kalanya menimbulkan suatu masalah pada bidang-bidang tertentu seperti bidang ekonomi, bidang pendidikan, sistem, dan pada aspek perilaku. Pada berbagai faktor penyebab permasalahan dalam suatu perkembangan sistem atau teknologi suatu aspek perilaku merupakan suatu faktor yang dominan. Oleh karena itu ketakutan, kecemasan pada setiap sistem

dapat menimbulkan ketidaksukaan terhadap sistem atau teknologi maka dari itu disebut dengan *computer anxiety*.

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwasanya *computer anxiety* merupakan sifat seseorang yang mengalami kecemasan, ketakutan, dan kegelisahan terhadap suatu sistem, teknologi atau komputer. Kecemasan komputer atau *computer anxiety* tersebut biasanya dapat muncul ketika seseorang mempelajari suatu sistem atau teknologi komputer yang baru.

2. Cara menghilangkan *Computer Anxiety*

Menurut Comer dan Geissler (1998) *computer anxiety* dalam diri individu tersebut dapat dihilangkan atau diatasi. Berikut terdapat 4 cara menghilangkan *computer anxiety* yakni sebagai berikut:

- a. Dengan meningkatkan pelatihan dan belajar sistem berbasis komputer. Dengan hal tersebut maka seseorang dapat menghabiskan waktu untuk pelatihan dan belajar komputer atau sistem dan nantinya lama-kelamaan akan dapat mengurangi kecemasan komputer.
- b. Dengan meningkatkan kompetensi komputer. Dengan meningkatkan kompetensi komputer maka kebiasaan dengan menggunakan sistem atau komputer maka tindakan tersebut secara tidak langsung akan membantu seseorang menjadi terampil dan kecemasan terhadap penggunaan komputer akan secara bertahap berkurang tanpa disadari.
- c. Dengan meningkatkan kepercayaan komputer. dengan hal tersebut jika seseorang paham akan kemudahan dan manfaat suatu sistem

atau komputer maka dinilai dapat meningkatkan suatu kepercayaannya pada komputer atau sistem. Oleh karena itu semakin sadar seseorang tentang suatu kemudahan dan kemanfaatan menggunakan komputer atau sistem maka semakin tinggi pula kepercayaannya terhadap komputer atau sistem.

- d. Dengan meningkatkan persepsi komputer. Dengan hal tersebut pandangan seseorang tentang sistem atau komputer dapat mengurangi kecemasan karena pandangan positif atau pikiran yang positif dapat merubah suatu rasa takut atau cemas terhadap suatu sistem menjadi positif.

3. Indikator *Computer Anxiety*

Menurut Sudaryono, Eko Arief, dan Istiati Diah Astuti (2017) indikator yang dapat digunakan dalam variabel *computer anxiety* ialah sebagai berikut:

- a. Takut (*fear*)

Adanya komputer atau sistem seseorang merasa takut karena mereka belum paham mengenai cara kerja sistem atau teknologi komputer tersebut sehingga belum mendapatkan kenyamanan dalam menggunakan sistem atau komputer.

- b. Antisipasi (*anticipation*)

Dengan adanya kecemasan komputer seseorang perlu dalam melakukan antisipasi karena dengan melakukan antisipasi dapat merasakan kenyamanan dan kesenangan dalam menggunakan komputer maka dari itu akan dapat mengurangi kecemasan seseorang.

2.1.4 *Computer Self-Efficacy*

1. *Pengertian Computer Self-Efficacy*

Menurut Bandura dalam Saade dan Kira (2009) mengidentifikasi suatu *self-efficacy* atau efikasi diri sebagai sebuah konstruksi yang sering digunakan dengan tujuan menjelaskan suatu kemampuan seseorang dalam menilai seberapa baik seseorang dapat melaksanakan tugas untuk mencapai suatu tugas yang diinginkan.

Pada mulanya efikasi diri diartikan sebagai suatu keyakinan seseorang mengenai kemampuannya untuk berhasil dalam melakukan suatu perilaku yang diperlukan untuk menghasilkan hasil yang diinginkan. Hal ini kemudian disempurnakan lebih lanjut dimana lebih menyoroti tentang pentingnya membedakan antara komponen keterampilan dan kemampuan untuk melakukan tindakan.

Efikasi diri atau *self-efficacy* ialah suatu keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam melakukan tugas tertentu dan terdapat juga dimensi yakni:

- c. *Magnitude* : suatu tingkat kesulitan tugas yang diyakini dapat dicapai oleh seseorang.
- d. *Strength* : suatu keyakinan yang dimiliki seseorang dalam mencapai tingkat kesulitan tertentu.

Computer Self-Efficacy ialah penilaian terhadap kemampuan seseorang untuk menggunakan sistem atau komputer, telah dicatat bahwa penilaian efikasi diri bisa mempengaruhi ekspektasi seseorang karena hasil yang

diharapkan sebagian besar berasal darinya dan penilaian mengenai seberapa baik seseorang dapat melaksanakan perilaku yang diperlukan (Khorrami-Arani, 2001).

Menurut Sujatmiko dan Prisma (2022) *computer self-efficacy* ini memperlihatkan suatu keyakinan oleh seseorang terhadap suatu pengerjaan tugas-tugasnya dengan menggunakan sistem atau komputer.

2. Indikator *Computer Self-Efficacy*

Menurut Compea dan Higgins dalam Lutfia Nurcahyanty dan Rochmawati (2021) indikator yang dapat dijadikan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

a. *Magnitude*

Indikator *Magnitude* merujuk pada suatu level kapabilitas dalam ukuran penggunaan sistem atau komputer. memiliki level kapabilitas atau *magnitude* yang tinggi maka dapat dikatakan harap dapat menyelesaikan tugas dengan lebih kompleks dan minimnya bantuan serta dukungan orang lain dan berbeda dengan seseorang level kapabilitas atau *magnitude* yang rendah maka sebaliknya darihal tersebut.

b. *Strength*

Indikator *strength* merujuk pada suatu level keyakinan dimana mengenai suatu kepercayaan individu dalam kemampuan menyelesaikan tugas dengan baik.

2.1.5 *Perceived Usefulness*

1. **Pengertian *Perceived Usefulness***

Perceived Usefulness Menurut Davis (1989) ialah suatu ukuran di mana penggunaan sistem atau teknologi dianggap akan dapat memberikan manfaat bagi seseorang yang menggunakannya. *Perceived Usefulness* ialah derajat dimana seorang individu percaya bahwa suatu penggunaan sebuah sistem teknologi akan dapat mendorong keputusan penggunaan atau juga mendorong kinerjanya. Oleh karena itu konsep dalam persepsi kemanfaatan ini menunjukkan bahwa keyakinan pengguna pada suatu kontribusi dalam sistem teknologi terhadap suatu keputusan (Rijatullah et al., 2020).

Perceived Usefulness atau persepsi kemanfaatan ialah sebagai bentuk tindakan dimana seseorang mempercayai bahwasanya penggunaan suatu sistem tersebut bisa meningkatkan produktivitas kerja (Shita, 2020). Menurut (Jogiyanto, 2019) persepsi kemanfaatan atau *Perceived Usefulness* ialah keyakinan terhadap suatu proses pengambilan keputusan. Oleh karena itu jika seseorang memiliki rasa percaya pada suatu komputer atau sistem karena berguna untuk dirinya maka seseorang tersebut akan menggunakannya.

Kemanfaatan sebagai tolak ukur suatu tingkatan seseorang akan percaya bahwasanya penggunaan suatu sistem teknologi tertentu akan dapat meningkatkan keputusan penggunaan. Dengan begitu kemanfaatan diartikan bahwasanya dari suatu kemanfaatan penggunaan sistem teknologi akan dapat meningkatkan kepercayaan dalam suatu keputusan (Yulianto, 2011).

2. Indikator *Perceived Usefulness*

Menurut Davis (1989) indikator dalam variabel *perceived usefulness* atau persepsi kemanfaatan ialah:

a. *Work More Quality* (Bekerja Lebih Berkualitas)

Seseorang dimudahkan dalam melakukan pekerjaan atau aktifitas sehingga pekerjaan atau aktifitas tersebut akan lebih cepat selesai karena adanya sistem atau teknologi.

b. *Makes Job Easier* (Membuat Pekerjaan Lebih Mudah)

Seseorang menggunakan sistem atau teknologi karena dapat membuat pekerjaan atau aktifitas lebih mudah dan cepat tanpa ribet.

2.1.6 *Perceived Risk*

1. Pengertian *Perceived Risk*

Perceived Risk ialah berasal dari ranah psikologis, konsep ini menggambarkan bahwa setiap tindakan individu atau konsumen akan menghasilkan konsekuensi yang tidak dapat diprediksi dengan kepastian tinggi, dan beberapa di antaranya mungkin tidak menyenangkan. Konsep ini juga melibatkan situasi dimana seorang pengguna harus menghadapi ketidakpastian tentang apakah hasilnya akan menguntungkan atau merugikan. (Vo & Nguyen, 2015).

Risiko adalah kemungkinan dari hasil buruk yang tidak diinginkan atau tidak terduga terjadi. Ada ketidakpastian karena kata "kemungkinan" digunakan. Meskipun risiko dan ketidakpastian terkait, keduanya memiliki arti yang berbeda. Ketidakpastian merujuk pada kemungkinan suatu kejadian

terjadi yang tidak dapat diukur oleh orang yang membuat keputusan. Ketidakpastian dapat menimbulkan risiko (Natalie & Listen, 2021).

Risiko merupakan anteseden atau kejadian yang timbul atau muncul sebelum suatu perilaku dilakukan dan risiko sebagai anteseden memiliki efek yang negatif. Oleh karena itu jika suatu risiko yang dirasa meningkat maka sikap akan menurun begitu juga sebaliknya. walaupun suatu teknologi memiliki banyak manfaat, kenyataannya masih ada sejumlah pengguna yang enggan mengadopsi teknologi karena mereka merasa khawatir akan masalah ketidakpastian dan keamanan (I'tishom et al., 2020).

2. Indikator *Perceived Risk*

Indikator-indikator yang di persepsikan pada suatu risiko menurut Liao Xio, 2004 dalam Yusnidar et al (2014) ialah sebagai berikut:

- a. *Performance Risk* : Merupakan suatu risiko dari sebuah kekhawatiran dari kemungkinan suatu teknologi atau sistem yang saat digunakan tidak berfungsi sebagaimana harusnya.
- b. *Time and Convenience Risk* : Merupakan suatu risiko yang terkait dengan ketakutan akan kerugian, kehilangan, atau pemborosan waktu yang mungkin terjadi akibat penggunaan suatu teknologi.

2.1.7 *Islamic Financial Literacy*

1. Pengertian *Islamic Financial Literacy*

Financial literacy atau Literasi keuangan merujuk pada pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh individu untuk mengelola keuangan mereka dengan tujuan meningkatkan kesejahteraan hidup. Keputusan keuangan

individu dapat memiliki dampak yang luas, baik pada masyarakat, negara, maupun ekonomi global. Tidak hanya bagi para profesional di bidang investasi dan perbankan, tetapi juga bagi setiap orang bertanggung jawab akan atas pengelolaan keuangan dalam kehidupan sehari-hari, maka penting untuk mampu mengelola uang dengan efektif (Atikah & Kurniawan, 2021).

Literasi keuangan tidak hanya mencakup pemahaman tentang lembaga keuangan, produk, dan layanan jasa keuangan yang tersedia. Tetapi, sikap dan perilaku juga berperan penting dalam meningkatkan literasi keuangan untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat (OJK, 2017).

Islamic Financial Literacy sendiri ialah merupakan suatu pemahaman tentang keuangan dalam konsep syariah. Dalam konteks literasi keuangan syariah ini masyarakat atau konsumen dari suatu produk atau jasa pada lembaga keuangan syariah diharapkan tidak hanya mengetahui hanya sebatas produk dan jasanya saja tetapi juga mengetahui dan memahami konsep ekonomi dalam Islam dimana dalam suatu lembaga keuangan syariah ini dapat menjadi langkah kita untuk merubah suatu perilaku keuangan masyarakat dalam suatu pengelolaan keuangan untuk sampai kepada kesejahteraan (Zamharira et al., 2021).

Menurut Kusumadewi et al (2019) literasi keuangan syariah mencakup berbagai aspek keuangan seperti manajemen keuangan, serta perencanaan dalam keuangan contoh asuransi, menabung, investasi, dan juga termasuk aspek sosial seperti Zakat, Infaq, Sedekah.

Literasi keuangan dalam Islam dipandang sebagai suatu kewajiban agama bagi setiap muslim karena memiliki implikasi terhadap pencapaian kesuksesan sejati atau Al-Falah, baik didunia maupun di akhirat. Oleh karena itu, tingkat literasi keuangan syariah yang tinggi berpotensi meningkatkan pangsa pasar keuangan syariah di Indonesia. (Hakim & Muttaqin, 2020).

2. Indikator *Islamic Financial Literacy*

Menurut Remund (2010) indikator dalam variabel *Islamic Financial Literacy* ialah sebagai berikut:

- a. Pengetahuan : Salah satu elemen yang diperlukan oleh individu dalam literasi keuangan, baik dalam konteks konvensional maupun syariah, untuk dapat mengelola keuangan mereka secara efektif, sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan ekonomi mereka di masa depan.
- b. Kemampuan : Jika seseorang memiliki tingkat literasi keuangan yang tinggi, mereka mampu membuat keputusan keuangan yang cerdas. Karena itu, proses pengambilan keputusan menjadi salah satu aspek kunci dalam konteks literasi keuangan.

2.1.8 *Perceived Ease of Use*

1. Pengertian *Perceived Ease of Use*

Perceived ease of use menurut Davis (1989) ialah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan bebas dari upaya fisik dan mental. Suatu keadaan seseorang merasa yakin saat menggunakan sistem tertentu, atau saat menggunakan teknologi tersebut mudah dipahami oleh seorang pengguna. Juga didefinisikan suatu rasa percaya atau kepercayaan

yang dimiliki oleh setiap orang atau individu yang menggunakan sistem tersebut dengan mudah tanpa adanya kesulitan dengan begitu seseorang tersebut melakukan suatu pekerjaannya dengan mudah tanpa kesulitan (Ersaningtyas, 2019).

Perceived ease of use yakni Keyakinan dalam pengambilan keputusan, ketika seseorang menemukan dan menggunakan suatu sistem yang mudah digunakan, mereka cenderung memilih untuk terus menggunakannya namun juga begitu pula sebaliknya saat seorang pengguna menemukan suatu sistem yang susah digunakan tidak ada unsur kemudahan didalamnya maka seseorang tersebut akan memilih tidak menggunakan sistem tersebut (Handayani & Sulaeman, 2022).

Persepsi kemudahan atau *perceived ease of use* diartikan atas seberapa jauh seorang pengguna menantikan sistem untuk bebas dari tantangan dalam pemanfaatannya, ini berkaitan dengan persepsi mereka tentang seberapa besar upaya fisik dan mental yang diperlukan untuk menggunakan sistem tersebut. Atau juga singkatnya didefinisikan dengan seberapa jauh seseorang percaya menggunakan teknologi akan membebaskan mereka dari usaha yang berlebihan (Jogiyanto, 2019).

2. Indikator *Perceived Ease of Use*

Venkatesh dan Davis (2000) membagi beberapa unsur dalam dimensi kemudahan penggunaan atau *perceived ease of use* maka dari itu dari beberapa unsur tersebut dijadikan indikator sebagai berikut:

- a. Kemudahan sistem untuk dimengerti (*understandable*)

Kemudahan dalam pemahaman pada sistem QRIS untuk mendukung pelaksanaan QRIS pada penerapan pembayaran ZIS di Kalangan generasi Z khususnya di Soloraya.

b. Kemudahan sistem saat digunakan (*easy to use*)

QRIS dihadirkan oleh Bank Indonesia untuk mendukung perkembangan financial teknologi di Indonesia. QRIS ditawarkan dengan kemudahan penggunaan, cepat, murah, aman handal, dan terpercaya. QRIS dengan 1 QR Code yang bisa digunakan dengan berbagai aplikasi keuangan adalah bukti dari kemudahan sistem penggunaan.

2.1.9 *Keuangan Syariah*

Di Indonesia implementasi *Quick Response Code Indonesian Standart* (QRIS) tidak hanya untuk pembayaran umum saja melainkan penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standart* (QRIS) juga bisa digunakan untuk pembayaran Keuangan Syariah seperti Zakat, Infaq, dan Sedekah (ZIS) (Pulungan et al., 2023).

Sistem keuangan syariah adalah sebuah sistem perbankan dan keuangan yang berdasarkan prinsip-prinsip syariah yang terdapat dalam Al-Qur'an dan Hadis. Sistem ini merupakan sebuah model ekonomi yang ditetapkan oleh Allah SWT dan diimplementasikan serta dicontohkan oleh Nabi dan para sahabatnya (Mashuri, 2014).

Salah satu ciri dari bank syariah atau keuangan syariah ialah produknya tidak hanya berorientasi pada bisnis komersial, namun juga berorientasi pada fungsi sosial. Dalam keuangan syariah atau bank syariah, terdapat jenis

pembiayaan yang disebut *Qardul Hasan*, yaitu bentuk pembiayaan yang diberikan tanpa adanya imbalan atau keuntungan apapun. Dana *Qardul Hasan* ini bersumber dari denda, Zakat, Infaq, dan Sedekah (Mashuri, 2014).

1. Zakat

Zakat ialah salah satu Kewajiban seorang muslim yang mencerminkan hubungan harmonis secara vertikal dengan Allah SWT, sekaligus tanggung jawab horisontal terhadap sesama manusia atau sesama muslim (Mustofa, 2014). Zakat juga memiliki makna untuk membersihkan atau menyucikan setiap individu yang memiliki kelebihan harta dari apa yang sebenarnya tidak menjadi haknya. (Bakry, 1988).

2. Infaq

Infaq merujuk pada tindakan mengeluarkan sebagian harta dari penghasilan seseorang untuk kepentingan yang telah diperintahkan dalam Islam yakni seperti menafkahi keluarga, membantu anak yatim piatu, fakir miskin, memberi sumbangan operasional masjid, dan menolong orang yang sedang terkena musibah (Aziz, n.d.).

3. Sedekah

Sedekah adalah pemberian yang diberikan oleh seorang muslim secara sukarela, tanpa dibatasi oleh waktu dan jumlah tertentu (haul dan nisbah), sebagai amal kebajikan dengan harapan mendapatkan ridha Allah. Dengan itu Sedekah merupakan salah satu bentuk manifestasi dari kedermawanan dan ketakwaan seseorang. Dengan kata lain, orang yang gemar bersedekah dapat dianggap sebagai orang yang teguh dalam pengakuan atas imannya (Yunaidi,

2004).

2.1.10 *Quick Response Code Indonesian Standart (QRIS)*

Quick Response Code Indonesian Standart (QRIS) merupakan QR Code yang bertujuan untuk memfasilitasi transaksi keuangan yang lebih cepat dan efisien dan menggunakan media digital sebagai sistem operasinya (Pulungan et al., 2023).

Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang telah menerapkan QR code kini seluruhnya beralih menjadi satu QR code yakni QRIS. QRIS tersebut merupakan suatu Metode yang dikembangkan dan diluncurkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank Indonesia dengan harapan dapat mempermudah, mempercepat, dan meningkatkan keamanan pada setiap proses transaksi yang menggunakan QR code (Bank Indonesia, 2021).

QRIS dapat diakses melalui berbagai aplikasi pembayaran yang disediakan oleh penyelenggara, baik dari bank maupun nonbank, yang telah digunakan oleh masyarakat. QRIS ini dapat digunakan oleh seluruh pedagang, toko, donasi, parkir, dan pembayaran ZIS (Zakat, Infaq, Sedekah) berlogo QRIS. Untuk melakukan pembayaran melalui QRIS, pedagang hanya butuh membuka rekening atau akun dengan salah satu penyelenggara QRIS yang telah diizinkan oleh Bank Indonesia. Dengan demikian, pedagang dapat menggunakan QR Code dari aplikasi penyelenggara manapun untuk menerima pembayaran (Bank Indonesia, n.d.)

Quick Response Code Indonesian Standart (QRIS) merupakan standar QR Code sistem pembayaran Indonesia yang telah dikembangkan oleh Bank

Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). Bank Indonesia mengusung tema untuk QRIS ini yakni UNGGUL (Universal, GampanG, Untung, dan Langsung) (Sriekaningsih, 2020).

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan pertama ialah dari (Jariyapan et al., 2022) dengan judul “*Factors Influencing the Behavioural Intention to Use Cryptocurrency in Emerging Economies During the COVID-19 Pandemic: Based on Technology Acceptance Model 3, Perceived Risk, and Financial Literacy*” dengan variabel *Perceived Risk, Financial Literacy, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Subjective Norm, Computer Anxiety, Computer Self-Efficacy, Experience* dan *Behavioral intention*. Metode penelitian ini ialah kuantitatif dengan responden 357.

Hasil dari penelitian tersebut ialah menunjukkan bahwa variabel *computer anxiety, computer self-efficacy, perceived usefulness, perceived ease of use, perceived risk, dan financial literacy* berpengaruh terhadap *behavioral intention*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah pada beberapa variabel dan topiknya dimana penelitian ini menggunakan topik QRIS ZIS.

Penelitian kedua dari (Setiyani et al., 2021) dengan judul “*Using Technology Acceptance Model 3 (TAM 3) at Selected Private Technical High School: Google Drive Storage in E-Learning*” dan variabel dari penelitian ini ialah *Subjective norm, image, self confidence, anxiety, facilitating conditions, perceptions of pleasure, perceptions of usability, dan perceptions of ease of use*.

Metode dalam penelitian ini ialah kuantitatif dengan 40 responden.

Hasil dari penelitian tersebut ialah menunjukkan bahwa variabel *anxiety* berpengaruh negatif atau disebut juga tidak memiliki pengaruh terhadap variabel *perceived ease of use*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah pada penelitian tersebut menggunakan topik *e-learning* dan dalam penelitian ini hanya meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan topik QRIS ZIS dan meneliti faktor-faktor yang mempengaruhi niat penggunaan.

Penelitian relevan yang ketiga dari Noer Hidayah dan Jerhi Wahyu Fernanda (2021) dengan judul “Analisis Penerimaan Aplikasi Pembelajaran Online Menggunakan *Technology Acceptance Model 3* dan *Partial Least Square Structural Equation Model (PLS-SEM)*” dengan menggunakan variabel *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Behavioral Intention to Use* dan *Actual System Use*.

Hasil penelitian tersebut yakni menunjukkan bahwa *perceived ease of use*, dan *perceived usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention to use*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah terletak pada topik dan hubungan antar variabel dimana dalam penelitian tersebut variabel *perceived usefulness* berperan sebagai variabel endogen sedangkan pada penelitian ini variabel tersebut berperan sebagai variabel eksogen.

Penelitian relevan keempat dari Emi Kusmaeni, Ratna Nugraheni, Nenny Syahreenny, dan Endah Sulistyowati (2022) dengan judul “*Computer*

Anxiety, Computer Self Efficacy, Pemahaman Akuntansi dan Minat Mahasiswa Menggunakan Software Akuntansi” dengan pendekatan kuantitatif, 338 responden, variabel *Computer Anxiety, Computer Self-Efficacy, Pemahaman Akuntansi, dan Minat belajar mahasiswa dalam software akuntansi.*

Hasil penelitian menunjukkan *computer anxiety* dan *computer self efficacy* berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan software akuntansi. Sedangkan pemahaman akuntansi tidak berpengaruh terhadap minat mahasiswa. Perbedaannya dengan penelitian ini yaitu terletak pada objek yang diteliti dimana pada penelitian ini fokus pada faktor-faktor pengaruh niat penggunaan QRIS ZIS pada Gen Z di Soloraya

Penelitian relevan yang kelima ialah dari Eirene Katsarou (2021) dengan judul “*The Effects of Computer Anxiety and Self-Efficacy on L2 Learners’ Self-Perceived Digital Competence and Satisfaction in Higher Education*” menggunakan variabel *Computer Anxiety, Computer Self-efficacy, Kompetensi dan kepuasan digital.*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa CA dan CSE berpengaruh atau mempengaruhi cara mereka yakni peserta didik L2 di perguruan tinggi menilai kompetensi dan kepuasan literasi digital. Perbedaan penelitian terletak pada topik dan variabel yang digunakan dimana topik dalam penelitian tersebut membahas mengenai *online discussion forums* sedangkan pada penelitian ini membahas mengenai QRIS ZIS.

Penelitian relevan keenam ialah dari Monika Handojono dan Audry Leiwakabessy (2021) judul “*Analisis Pengaruh Kepercayaan, Keamanan,*

Persepsi Risiko Dan Norma Subjektif Terhadap Niat Bertransaksi Online” menggunakan variabel Kepercayaan, Keamanan, Persepsi Risiko, Norma Subjektif dan Niat Bertransaksi online.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel Kepercayaan (Trust), Keamanan (Security), Persepsi Risiko (Risk Percetion) dan Norma Subjektif (Subjective Norm) memiliki pengaruh yang jelas (significant) terhadap Niat Bertransaksi melalui Online (NBO) perbedaan pada penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada beberapa variabel dan topik yang digunakan dimana dalam penelitian ini membahas mengenai QRIS ZIS.

Penelitian relevan ketujuh ialah dari Nicholas Jonathan dan Ignatius Rony Setyawan (2022) judul “Pengaruh *Financial Literacy, Financial Inclusion* dan *Financial Behaviour* Terhadap Minat Berinvestasi Mahasiswa” dengan variabel Literasi keuangan, Inklusi keuangan, perilaku keuangan, dan minat. Metode pendekatan kuantitatif, alat analisis data menggunakan SmartPLS, dengan 100 responden.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwasannya variabel Literasi keuangan, Inklusi keuangan, dan perilaku keuangan berpengaruh terhadap minat investasi secara signifikan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian tersebut ialah terletak pada variabel yang digunakan dan topik yang diteliti.

Penelitian relevan kedelapan dari Mahfuzur Rahman, Islin Ismail, dan Syamsul Bahri (2020) judul “*Analysing consumer adoption of cashless payment in Malaysia*” dengan variabel *performance expectancy, facilitating condition, social influence, innovativeness, perceived technology security,*

hedonic motivation, dan *adoptions of cashless payment*. Metode pendekatan kuantitatif, teori UTAUT2, alat analisis data AMOS, dengan 301 responden.

Hasil penelitian menunjukkan variabel *performance expectancy*, *facilitating condition*, *social influence*, *innovativeness*, *perceived technology security*, *hedonic motivation* berpengaruh terhadap *adoptions of cashless payment*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah terletak pada variabel dan teori yang digunakan dimana dalam penelitian ini menggunakan teori UTAUT 2 sedangkan pada penelitian ini menggunakan teori TAM 3.

Penelitian relevan kesembilan dari Hela Ben Abdennebi (2023) dengan judul “*M-banking adoption from the developing countries perspective: A mediated model*” variabel yang digunakan ialah *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *perceived security*, *user satisfaction*, *trust*, dan *mobile banking adoption intentions*. Metode pendekatan kuantitatif, alat analisis data PLS-SEM, dengan 202 responden.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* menentukan niat untuk mengadopsi *M-banking* sedangkan *perceived security*, *user satisfaction*, *trust* tidak signifikan terhadap niat mengadopsi *M-banking* dan *trust* secara parsial memediasi hubungan antara *perceived security* dan kepuasan. Perbedaannya terletak pada topik dan beberapa variabel yang digunakan.

Penelitian relevan kesepuluh dari Hashem Abdullah Alnemer (2022) judul “*Determinants of digital banking adoption in the Kingdom of Saudi Arabia: A technology acceptance model approach*” dengan variabel

demographic variables, perceived ease of use, perceived usefulness, trust, dan adoption of mobile banking. Metode pendekatan kuantitatif dengan 1009 responden.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan (PEOU) dan persepsi kegunaan (PU), menunjukkan pengaruh signifikan dan positif terhadap adopsi perbankan digital. Sedangkan kepercayaan menunjukkan pengaruh marginal yang negatif dan signifikan terhadap adopsi perbankan digital. Dan seluruh variabel demografi menunjukkan hubungan yang signifikan. Perbedaannya terletak pada lokasi dan objek penelitian dimana pada penelitian ini berfokus pada QRIS ZIS pada Generasi Z Soloraya.

Penelitian relevan kesebelas dari Fahad dan Muhammad Shahid (2022) judul "*Exploring the determinants of adoption of Unified Payment Interface (UPI) in India: A study based on diffusion of innovation theory*" dengan variabel *relative advantage, compability, low complexity, observability, trialability, intention to use, satisfaction, dan intention to recommend.*

Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya variabel *relative advantage, compability, low complexity, observability* berpengaruh positif terhadap niat penggunaan, niat penggunaan dan kepuasan berpengaruh positif terhadap *intention to recommend.* Sedangkan *trialability* berpengaruh negatif terhadap *intention to use.* Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada objek penelitian dan variabel yang digunakan. Dimana dalam penelitian ini berfokus pada faktor-faktor pengaruh niat penggunaan QRIS ZIS.

Penelitian keduabelas dari Salva Daneshgadeh dan Sevgi Özkan

Yıldırım (2014) judul “*Empirical Investigation of Internet Banking Usage: The Case of Turkey*” dengan variabel *Usefulness, ease of use, control, social influence, awareness of service, website features, risk, compatibility, personalization, alliance service*, dan *use of internet banking*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel *Usefulness, ease of use, compatibility, personalization*, dan *alliance service* berpengaruh positif terhadap *use of internet banking*. Perbedaannya terletak pada beberapa variabel yang digunakan dan lokasi dan objek yang diteliti dimana pada penelitian ini fokus pada faktor-faktor pengaruh niat penggunaan QRIS ZIS pada Gen Z di Soloraya.

Penelitian relevan ketigabelas ialah dari Frederick Pobee, Abdul Bashiru Jibril, dan Emmanuel Owusu-Oware (2023) judul penelitian “*Does taxation of digital financial services adversely affect the financial inclusion agenda? Lessons from a developing country*” Pendekatan kuantitatif, dengan 287 responden. Variabel *performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, behavioral intention, taxation (e-levy)*, dan *actual use of mobile money*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya Ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, dan kondisi yang memfasilitasi secara signifikan mempengaruhi niat perilaku. Akibatnya niat perilaku menunjukkan hubungan yang signifikan dengan penggunaan *mobile money*. Mengenai efek moderasi perpajakan temuan menunjukkan bahwa perpajakan berpengaruh negatif dan signifikan terhadap penggunaan *mobile money*. Perbedaannya

terletak yakni pada variabel yang digunakan, lokasi dan objek yang diteliti dimana pada penelitian ini fokus pada faktor-faktor pengaruh niat penggunaan QRIS ZIS pada Gen Z di Soloraya.

Penelitian relevan yang keempatbelas dari Kingsley Ofosu-Ampong dan Bryan Acheampong (2022) judul “*Adoption of contactless technologies for remote work in Ghana post-Covid-19: Insights from technology-organisation-environment framework*” Pendekatan kuantitatif, dengan 353 responden. Variabel *relative advantage, compatibility, complexity, top management support, organisational competence, organisational readiness, competitive advantage, regulatory support* dan adopsi RWS.

Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Keunggulan relatif, kompleksitas, kesiapan organisasi, dan keunggulan kompetitif memiliki dampak yang signifikan terhadap adopsi teknologi digital. Sementara kompatibilitas, dukungan manajemen puncak, kompetensi, dan dukungan peraturan merupakan antecedent yang tidak signifikan dalam konteks negara berkembang. Perbedaannya terletak pada variabel yang digunakan, lokasi dan objek yang diteliti dimana pada penelitian ini fokus pada faktor-faktor pengaruh niat penggunaan QRIS ZIS pada Gen Z di Soloraya.

Penelitian relevan kelimabelas yakni dari Puneet Kaur, Amandeep Dhir, Rahul Bodhi, Tripti Singh, dan Mohammad Almotairi (2020) dengan judul “*Why do people use and recommend m-wallets?*” metode pendekatan kuantitatif, dengan 1.256 responden variabel *relative advantage, compatibility, complexity, observability, trialability* dan *intentions to use, intentions to*

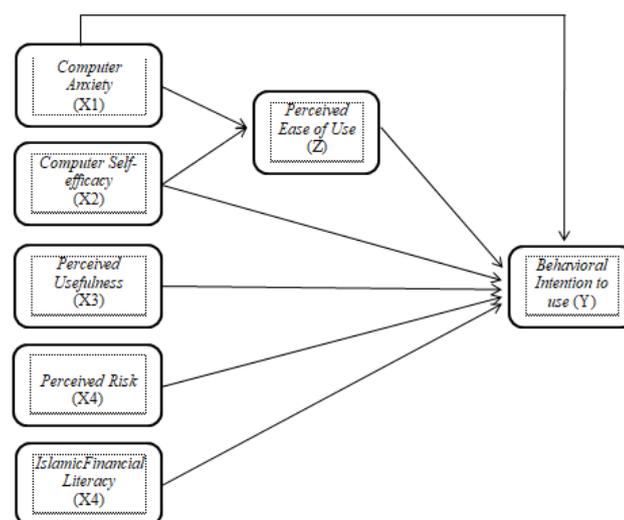
recommend.

Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya keunggulan relatif, kompatibilitas, kompleksitas, dan observabilitas berhubungan secara signifikan dengan niat partisipan terhadap m-wallet. Namun, *trialability* tidak memiliki hubungan dengan niat peserta untuk menggunakan dan merekomendasikan m-wallet kepada orang lain. Perbedaanya terletak yakni pada variabel yang digunakan, lokasi dan objek yang diteliti dimana pada penelitian ini fokus pada faktor-faktor pengaruh niat penggunaan QRIS ZIS pada Gen Z di Soloraya.

2.3 Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini, variabel yang digunakan ialah persepsi *Computer Anxiety*, *Computer Self-Efficacy*, *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Perceived Risk*, *Islamic Financial Literacy*, dan *Behavioral Intention to Use*.

Gambar 2. 2
Kerangka Berpikir



Sumber: Diadaptasi dari Jariyapan et al (2022) dan Kusmaeni et al (2022)

Berdasarkan gambar diatas dapat dijelaskan bahwasanya terdapat variabel *Computer Anxiety*, *Computer Self-efficacy*, *Perceived Usefulness*, *Perceived Risk*, *Islamic Financial Literacy* dan *Perceived Ease of Use* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*. variabel *Behavioral Intention to Use* (Y) sebagai variabel yang dipengaruhi. Variabel *Perceived Ease of Use* (Z) sebagai variabel mediasi dan variabel *Computer Anxiety* (X1), *Computer Self-efficacy* (X2), *Perceived Usefulness* (X3), *Perceived Risk* (X4), *Islamic Financial Literacy* (X5) ialah sebagai variabel yang dipengaruhi.

2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah sebuah asumsi awal atau perkiraan yang akan diuji kevalidannya melalui penelitian. Berdasarkan penjelasan beberapa pakar, dapat disimpulkan bahwa dalam hipotesis terdapat beberapa elemen kunci, seperti perkiraan awal, keterkaitan antar variabel, dan pengujian validitas (Yam & Taufik, 2021). Berikut ialah hipotesis yang akan di uji oleh peneliti yakni:

1. *Computer Anxiety* terhadap *Perceived Ease of Use*

Computer anxiety ialah suatu kecenderungan oleh seseorang menjadi takut, susah, khawatir, dan kecemasan tentang penggunaan sistem atau komputer dimasa sekarang atau bahkan dimasa mendatang (Saade & Kira, 2009).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Irfan Dary Sujatmiko dan I Gusti Lanang Putra Eka Prisma (2022) dalam judul “Implementasi *Technology Acceptance Model 3* (TAM 3) terhadap Kepuasan Pengguna

Aplikasi Investasi dan Treding Saham (Studi Kasus: Aplikasi *Mobile IPOT*)” Penelitian tersebut menunjukkan bahwasanya *Computer Anxiety* berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Ease of Use*.

H₁ : *Computer Anxiety* berpengaruh terhadap *Perceived Ease of Use*

2. *Computer Anxiety* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*

Computer anxiety ialah suatu kecenderungan oleh seseorang menjadi takut, susah, khawatir, dan kecemasan tentang penggunaan sistem atau komputer dimasa sekarang atau bahkan dimasa mendatang (Saade & Kira, 2009).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Emi Kusmaeni, Ratna Nugraheni, Nenny Syahrenny, dan Endah Sulistyowati (2022) dalam judul “*Computer Anxiety, Computer Self Efficacy, Pemahaman Akuntansi dan Minat Mahasiswa Menggunakan Software Akuntansi*” penelitian tersbut menunjukan bahwa variabel *Computer Anxiety* berpengaruh signifikan terhadapminat mahasiswa menggunakan *software* akuntansi.

H₂ : *Computer Anxiety* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*

3. *Computer Self-Efficacy* terhadap *Perceived Ease of Use*

Computer Self-Efficacy yakni suatu penilaian terhadap kemampuan seseorang untuk menggunakan sistem atau komputer, telah dicatat bahwa penilaian efikasi diri bisa mempengaruhi ekspektasi seseorang karena hasil yang diharapkan sebagian besar berasal darinya dan penilaian mengenai

seberapa baik seseorang dapat melaksanakan perilaku yang diperlukan (Khorrami-Arani, 2001).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Prapatchon Jariyapan, Suchira Mattayaphutron, Syeda Noorzahrah Gillani, dan Owais Shafique (2022) dalam judul “*Factors Influencing the Behavioural Intention to Use Cryptocurrency in Emerging Economies During the COVID-19 Pandemic: Based on Technology Acceptance Model 3, Perceived Risk, and Financial Literacy*” penelitian tersebut menunjukkan bahwasanya *Computer Self-Efficacy* berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Ease of Use*.

H₃ : *Computer Self-Efficacy* berpengaruh terhadap *Perceived Ease of Use*

4. *Computer Self-Efficacy* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*

Computer Self-Efficacy ialah penilaian terhadap kemampuan seseorang untuk menggunakan sistem atau komputer, telah dicatat bahwa penilaian efikasi diri bisa mempengaruhi ekspektasi seseorang karena hasil yang diharapkan sebagian besar berasal darinya dan penilaian mengenai seberapa baik seseorang dapat melaksanakan perilaku yang diperlukan (Khorrami-Arani, 2001).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Emi Kusmaeni, Ratna Nugraheni, Nenny Syahrenny, dan Endah Sulistyowati (2022) dalam judul “*Computer Anxiety, Computer Self Efficacy, Pemahaman Akuntansi dan Minat Mahasiswa Menggunakan Software Akuntansi*” penelitian tersebut

menunjukkan bahwa variabel *Computer Self Efficacy* berpengaruh signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *software* akuntansi.

H₄ : *Computer Self-Efficacy* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*

5. *Perceived Usefulness* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*

Menurut Jogiyanto (2019) persepsi kemanfaatan atau *Perceived Usefulness* ialah Suatu keyakinan terhadap proses pengambilan keputusan yang mengarahkan individu untuk menggunakan suatu sistem jika ia merasa sistem tersebut bermanfaat bagi dirinya.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Prapatchon Jariyapan, Suchira Mattayaphutron, Syeda Noorzahrah Gillani, dan Owais Shafique (2022) menunjukkan bahwasanya *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Penelitian yang dilakukan oleh Irfan Dary Sujatmiko dan I Gusti Lanang P.E Prisma (2022) menunjukkan bahwasanya variabel *Perceived Usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel *Behavioral Intention to Use*.

H₅ : *Perceived Usefulness* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*

6. *Perceived Risk* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*

Perceived Risk ialah berasal dari ranah psikologis yang menggambarkan persepsi seseorang atau konsumen terhadap kemungkinan hasil yang tidak dapat mereka prediksi dengan tingkat kepastian yang tinggi, dan beberapa hasil tersebut cenderung tidak diinginkan. (Vo & Nguyen,

2015). Risiko merupakan keadaan ketidakpastian yang menjadi pertimbangan seseorang dalam memutuskan apakah akan melakukan penggunaan suatu sistem atau tidak (Shomad & Purnomosidhi, 2013).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Dita Nur Ikhsana Hidayati (2018) dimana dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwasanya *Perceived Risk* atau Persepsi Risiko berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention*.

H₆ : *Perceived Risk* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention to use QRIS ZIS*

7. *Islamic Financial Literacy* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*

Literasi keuangan dalam Islam dipandang sebagai kewajiban agama bagi setiap muslim karena memiliki implikasi terhadap pencapaian kesuksesan sejati atau Al-Falah, baik di dunia maupun di akhirat. Oleh karena itu, tingkat literasi keuangan syariah yang tinggi dapat berkontribusi pada peningkatan pangsa pasar keuangan syariah di Indonesia (Hakim & Muttaqin, 2020).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Atikah & Kurniawan (2021) Literasi keuangan adalah pemahaman dan keterampilan yang dimiliki oleh individu untuk mengelola keuangan mereka dengan tujuan meningkatkan kesejahteraan hidup. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan Zamharira et al (2021) dan (Saputra (2022) bahwa literasi keuangan syariah berpengaruh positif signifikan.

H₇ : *Islamic Financial Literacy* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*

8. *Perceived Ease of Use terhadap Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*

Persepsi kemudahan atau *perceived ease of use* merujuk pada sejauh mana seorang pengguna menginginkan sistem yang mudah digunakan dan bebas dari hambatan saat digunakan, serta berkaitan dengan persepsi individu terhadap tingkat usaha fisik dan mental yang diperlukan untuk menggunakan sistem tersebut (Jogiyanto, 2019).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Prapatchon Jariyapan, Suchira Mattayaphutrong, Syeda Noorzahrah Gillani, dan Owais Shafique (2022) menunjukkan bahwasanya *Perceived Ease of Use* berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Penelitian yang dilakukan oleh Irfan Dary Sujatmiko dan I Gusti Lanang P.E Prisma (2022) menunjukkan bahwasanya variabel *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel *Behavioral Intention to Use*.

H₈ : *Perceived Ease of Use* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*

9. *Perceived Ease of Use secara tidak langsung dapat memediasi hubungan antara Computer Anxiety terhadap Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*

Persepsi kemudahan atau *perceived ease of use* merujuk pada sejauh mana seorang pengguna menginginkan sistem yang bebas dari hambatan dalam penggunaannya, dan mencerminkan persepsi individu tentang jumlah usaha fisik dan mental yang diperlukan untuk menggunakan sistem tersebut (Jogiyanto, 2019). *Computer anxiety* ialah suatu kecenderungan oleh

seseorang menjadi takut, susah, khawatir, dan kecemasan tentang penggunaan sistem atau komputer dimasa sekarang atau bahkan dimasa mendatang (Saade & Kira, 2009).

Behavioral Intention to Use ialah suatu pengetahuan atau wawasan baru mengenai sistem, cara menggunakan suatu sistem, dan fitur dalam suatu sistem yang dinilai dapat menguntungkan dan juga dalam pandangan orang lain dapat dinilai sebagai suatu sistem baru yang dapat mempengaruhi niat penggunaan sistem tersebut baik menggunakannya maupun tidak dalam sistem baru tersebut (Kwateng et al., 2019).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Audrey Ayu Dianaris, Edwin Pramana, dan Herman Budianto (2022) menunjukkan bahwasanya *Perceived Ease of Use* secara tidak langsung dapat memediasi hubungan antara *Computer Anxiety* terhadap *Behavioral Intention to Use* atau variabel *computer anxiety* berpengaruh terhadap variabel *behavioral intention to use* melalui variabel *perceived ease of use*.

H₉ : *Perceived Ease of Use* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*

10. *Perceived Ease of Use* secara tidak langsung dapat memediasi hubungan antara *Computer Self-Efficacy* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*

Persepsi kemudahan atau *perceived ease of use* merujuk pada sejauh mana seorang pengguna menginginkan sistem yang bebas dari hambatan dalam penggunaannya, dan mencerminkan persepsi individu tentang jumlah usaha

fisik dan mental yang diperlukan untuk menggunakan sistem tersebut (Jogiyanto, 2019).

Computer Self-Efficacy merupakan penilaian terhadap kemampuan seseorang untuk menggunakan sistem atau komputer, telah dicatat bahwa penilaian efikasi diri bisa mempengaruhi ekspektasi seseorang karena hasil yang diharapkan sebagian besar berasal darinya dan penilaian mengenai seberapa baik seseorang dapat melaksanakan perilaku yang diperlukan (Khorrami-Arani, 2001).

Behavioral Intention to Use ialah suatu pengetahuan atau wawasan baru mengenai sistem, cara menggunakan suatu sistem, dan fitur dalam suatu sistem yang dinilai dapat menguntungkan dan juga dalam pandangan orang lain dapat dinilai sebagai suatu sistem baru yang dapat mempengaruhi niat penggunaan sistem tersebut baik menggunakannya maupun tidak dalam sistem baru tersebut (Kwateng et al., 2019).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Audrey Ayu Dianaris, Edwin Pramana, dan Herman Budianto (2022) menunjukkan bahwasanya *Perceived Ease of Use* secara tidak langsung dapat memediasi hubungan antara *Computer self-efficacy* terhadap *Behavioral Intention to Use* atau variabel *computer self-efficacy* berpengaruh terhadap variabel *behavioral intention to use* melalui variabel *perceived ease of use*.

Dalam penelitian Enrico Fitzgerald Nelwan (2014) menyatakan dan menunjukkan bahwasanya variabel *Computer self-efficacy* berpengaruh terhadap variabel *behavioral intention to use* atau *Perceived Ease of Use* secara

tidak langsung dapat memediasi hubungan antara *Computer self-efficacy* terhadap *Behavioral Intention to Use*.

H₁₀: *Perceived Ease of Use* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Wilayah Penelitian

Penelitian dilakukan dalam rentang bulan Oktober sampai dengan Desember 2023, mulai dari tahap awal hingga penyusunan laporan. Studi penelitian ini dilakukan di daerah Soloraya yang mencakup wilayah Kota Solo, Kabupaten Sukoharjo, Kabupaten Boyolali, Kabupaten Klaten, Kabupaten Karanganyar, Kabupaten Wonogiri, dan Kabupaten Sragen.

3.2 Jenis Penelitian

Jenis metode penelitian yang digunakan kali ini merupakan metode penelitian kuantitatif. Metode ini didasarkan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk menyelidiki atau meneliti populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data dilakukan secara kuantitatif atau statistik. Tujuan dari metode ini adalah untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Hasil penelitian kuantitatif ini biasanya diekspresikan dalam bentuk angka atau data numerik (Sugiyono, 2013).

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini ialah untuk mengidentifikasi faktor yang menjadi pengaruh niat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran keuangan syariah pada aspek sosial yakni Zakat, Infaq, dan Sedekah (ZIS). *Computer Anxiety, Computer Self-Efficacy, Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Perceived Risk, Islamic Financial Literacy* kemungkinan menjadi

faktor terbesar dari suatu niat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran ZIS pada generasi Z di Soloraya.

3.3 Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2013) Populasi merujuk pada wilayah atau daerah yang terdiri dari objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang telah diidentifikasi oleh peneliti. Objek atau subjek dalam populasi ini kemudian dapat dipelajari dan dari situ peneliti dapat menarik kesimpulan atau generalisasi. Populasi dari penelitian ini ialah Generasi Z yang berdomisili di Soloraya, baik dari Kota Solo, Kabupaten Sukoharjo, Kabupaten Boyolali, Kabupaten Klaten, Kabupaten Karanganyar, Kabupaten Wonogiri, atau Kabupaten Sragen.

Generasi Z yang ialah generasi yang lahir di dunia pada rentan tahun 1997-2012. Dimana generasi Z ini lahir bertepatan pada era teknologi dimana semua kegiatan mulai bergantung pada teknologi atau media maya (Budiman et al., 2023).

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah tepatnya generasi Z yang merupakan pengguna QRIS dan memiliki niat menggunakan QRIS untuk pembayaran ZIS. Jadi, dengan adanya persyaratan tersebut maka populasi dikatakan tidak diketahui. Namun, untuk menentukan proporsi dari setiap wilayah yang diteliti maka penulis menggunakan acuan data jumlah penduduk berdasarkan usia yakni rentan tahun 15-19, 20-24, 25-19 dari Badan Pusat Statistik di wilayah Soloraya yakni yang diperoleh sebagai berikut :

Jumlah penduduk Soloraya berdasarkan Usia tahun 2022 (BPS, 2023):

Kota Surakarta : 118.682

Kab Boyolali : 239.410

Kab Sukoharjo : 201.656

Kab Klaten : 268.107

Kab Karanganyar : 202.699

Kab Wonogiri : 220.106

Kab Sragen : 209.980

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian kecil dari suatu populasi dan memiliki beberapa ciri-ciri untuk diteliti yang dapat mewakili populasi. Apabila suatu populasi tersebut besar maka peneliti dapat hanya menggunakan sampel dari populasi tersebut karena ketidakmungkinan peneliti untuk bisa mempelajari populasi seluruhnya. Dikarenakan adanya keterbatasan tenaga, waktu, dan dana dari seorang peneliti (Sugiyono, 2013).

Berikut rumus untuk menentukan atau mengukur sampel menggunakan Rumus Hair et al., (2010) sebagai berikut:

$N = 5 \text{ sampai } 10 \times \text{Jumlah Indikator yang digunakan}$

$= 10 \times 14$

$= 140$

Dari perhitungan tersebut maka diperoleh sampel dengan jumlah 140. Dengan jumlah sampel tersebut diharapkan sudah bisa mewakili untuk sampel pada penelitian kali ini.

3.3.3 Teknik Pengambilan Sampel

Pada penelitian ini teknik pengambilan sampelnya yakni dengan menggunakan *non-probability sampling*. Dimana dengan teknik tersebut tidak memberi kesempatan yang sama bagi salah satu dari populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2013). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini ialah *purposive sampling* dimana suatu teknik untuk penentuan sampel dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu.

Penelitian ini penulis memilih untuk menggunakan teknik tersebut karena tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dibutuhkan pada fenomena dalam penelitian ini. Maka dari itu penulis menggunakan *purposive sampling* karena terdapat beberapa kriteria atau karakteristik tertentu yang harus dimiliki oleh sample pada penelitian ini. Berikut kriteria sampel penelitian ini:

1. Generasi Z (usia 17 – 26 tahun)
2. Berdomisili di Solo Raya
3. Pengguna QRIS (minimal 1-2 kali menggunakan dalam satu bulan)
4. Memiliki niat membayar Zakat, Infaq, atau Sedekah menggunakan QRIS

Berikut proporsi yang didapatkan dari hasil perhitungan menggunakan acuan BPS jumlah penduduk berdasarkan usia tahun 2022:

Wilayah	Perhitungan	Jumlah
Kota Surakarta	$n = \frac{118.682}{1.460.640} \times 140$	12
Kab Boyolali	$n = \frac{239.410}{1.460.640} \times 140$	23
Kab Sukoharjo	$n = \frac{201.656}{1.460.640} \times 140$	19
Kab Klaten	$n = \frac{268.107}{1.460.640} \times 140$	26
Kab Karanganyar	$n = \frac{202.699}{1.460.640} \times 140$	19

Kab Wonogiri	$n = \frac{220.106}{1.460.640} \times 140$	21
Kab Sragen	$n = \frac{209.980}{1.460.640} \times 140$	20
Jumlah		140

3.4 Data dan Sumber Data

3.4.1 Data Primer

Data primer ialah data yang didapatkan langsung dari sumbernya atau sumber pertama yang diperoleh (Sugiyono, 2013). Data primer dalam penelitian ini ialah data yang diperoleh dari responden yang melalui penyebaran kuesioner dalam bentuk *google formulir* yang disebar atau dikirimkan melalui *WhatsApp*.

3.4.2 Data Sekunder

Data sekunder ialah data yang tidak diperoleh langsung melainkan diperoleh dari sumber kedua (Sugiyono, 2013). Data sekunder dalam penelitian ini ialah data yang didapatkan dari buku, jurnal, dan sumber lainnya yang dapat mendukung informasi dari penelitian ini.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Kuesioner

Kuesioner ialah teknik mengumpulkan data dengan memberikan atau mengajukan pertanyaan kepada responden (Sugiyono, 2013). Pertanyaan yang diberikan dalam kuesioner kepada responden tersebut mengacu pada indikator-indikator pada tiap-tiap variabel. Pertanyaan pada kuesioner menggunakan skala *likeart* 1-5 yang umum digunakan pada angket dimana tiap pertanyaan dan jawaban akan diberikan poin dan bobot nilai. Penyebaran kuesioner dalam penelitian ini dengan melalui *WhatsApp*.

Berikut link penyebaran kuesioner dalam bentuk *google form*:

<https://bit.ly/SkripsiDevaa>

3.6 Variabel Penelitian

3.6.1 Variabel Dependen atau Variabel Terikat (Y)

Variabel dependen ini ada karena disebabkan oleh adanya variabelindependen. Variabel dependen ini juga disebut variabel teikat atau variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini variabel dependennya menggunakan *Behavioral Intention to Use QRIS*.

3.6.2 Variabel Independen atau Variabel Bebas (X)

Variabel independen ini menjdi sebab adanya variabel dependen. Variabelindependen ini juga disebut variabel bebas atau variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini variabel independennya ialah menggunakan *Computer Anxiety, Computer Self-Efficacy, Perceived Usefulness, Perceived Risk, dan Islamic Financial Literacy*.

3.6.3 Variabel Mediasi (Z)

Variabel Mediasi (Z) ialah merupakan variabel yang menjadi perantara diantara variabel bebas atau eksogen (X) dan variabel terikat atau endogen (Y), dimana dalam variabel bebas tida secara langsgng berpengaruh atau mempengaruhi munculnya suatu variabel terikat (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini variabel mediasi nya ialah *Perceived Ease of Use*.

3.7 Definisi Operasional

Definisi operasional ialah sifat, karakteristik, atau nilai dari objek yang memiliki variasi yang sudah ditentukan peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013). Berikut variabel definisi operasional dalam penelitian ini:

Tabel 3. 1
Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Definisi	Indikator	Skala
1	<i>Computer Anxiety</i> (X1)	Kecenderungan oleh seorang menjadi takut, susah, khawatir, dan kecemasan tentang penggunaan sistem atau komputer dimasa sekarang atau bahkan dimasa mendatang. (Saade & Kira, 2009)	1. Takut (<i>fear</i>) 2. Antisipasi (<i>anticipation</i>) (Sudaryono et al., 2017)	Skala <i>Likert</i> 1-5
2	<i>Computer Self-Efficacy</i> (X2)	Penilaian terhadap kemampuan seseorang untuk menggunakan sistem atau komputer, telah dicatat bahwa penilaian efikasi diri bisa mempengaruhi ekspektasi seseorang karena hasil yang diharapkan sebagian besar berasal darinya dan penilaian mengenai seberapa baik seseorang dapat melaksanakan perilaku yang diperlukan. (Khorrami-Arani, 2001)	1. <i>Magnitude</i> 2. <i>Strength</i> (compea dan hinggins dalam (Nurchahyanty & Rochmawati, 2021)	Skala <i>Likert</i> 1-5
3	<i>Perceived Usefulness</i>	Suatu ukuran dimana dalam penggunaan sistem atau	1. <i>Work More Quality</i>	Skala <i>Likert</i>

	(X3)	teknologi dipercaya akan dapat mendatangkan manfaat bagi seseorang yang menggunakannya. (Davis, 1989)	(Bekerja Lebih Berkualitas) 2. <i>Makes Job Easier</i> (Membuat Pekerjaan Lebih Mudah) (Davis, 1989)	1-5
4	<i>Perceived Risk</i> (X4)	Suatu situasi dimana seorang pengguna harus mengatasi ketidakpastian yang akan melibatkan baik hasil itu menguntungkan atau merugikan. (Vo & Nguyen, 2015)	1. <i>Performance Risk</i> 2. <i>Time and Convenience Risk</i> (Liau Xio, 2004 dalam (Yusnidar et al., 2014)	Skala Likert 1-5
5	<i>Islamic Financial Literacy</i> (X5)	Kewajiban agama bagi setiap muslim karena hal itu dapat membawa implikasi tentang realisasi kesuksesan sejati atau Al-Falah lebih lanjut di dunia maupun di akhirat. Oleh karena itu tingkat literasi keuangan syariah yang tinggi akan dapat mengakibatkan meningkatnya market share keuangan syariah di Indonesia. (Hakim & Muttaqin, 2020)	1. Pengetahuan 2. Kemampuan (Remund, 2010)	Skala Likert 1-5
6	<i>Perceived Ease of Use</i> (Z)	Suatu keadaan seseorang merasa yakin saat menggunakan sistem tertentu, atau saat	1. Kemudahan sistem untuk dimengerti (<i>understandab</i>	Skala Likert 1-5

		menggunakan teknologi tersebut mudah dipahami oleh seorang pengguna. (Ersaningtyas, 2019)	le) 2. Kemudahan sistem saat digunakan (<i>easy to use</i>) (Venkatesh & Davis, 2000)	
7	<i>Behavioral Intention to Use</i> (Y)	Niat perilaku untuk menggunakan merupakan suatu keinginan oleh seseorang untuk menggunakan suatu teknologi dengan tujuan yang diinginkan atau suatu ukuran niat seseorang dalam melakukan tindakan tertentu. (Venkatesh et al., 2003)	1. Niat untuk menggunakan suatu sistem dimasa mendatang 2. Niat untuk memiliki rencana menggunakan suatu sistem secara terus-menerus atau sering (Venkatesh et al., 2012)	Skala Likert 1-5

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena sosial (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai alat yang digunakan. Kuesioner sendiri merupakan teknik dalam pengumpulan data dimana seorang responden menjawab dari berbagai pertanyaan yang tertera (Sugiyono, 2013). Sedangkan dalam pengujian data dilakukan dengan melalui SEM-PLS.

Kuesioner pada penelitian ini diperoleh atau diisi oleh Generasi Z yang berdomisili di Soloraya dimana dalam pengukurannya menggunakan Skala *Likert* 1 sampai 5. Skala *Likert* ini digunakan unruk mengukur suatu argumen, sikap, maupun suatu persepsi individu ataupun kelompok mengenai suatu fenomena sosial (Sugiyono, 2013). Dalam Skala *Likert* ini ialah rentang dari sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju.

Tabel 3. 2
Nilai Jawaban Skala *Likert*

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

Pada penelitian ini membutuhkan uji instrumen penelitian agar dapat kuesioner yang digunakan bisa dikatakan valid dimana uji instrumen penelitian yang digunakan ialah Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.

3.9 Teknik Analisis Data

3.9.1 Statistik Deskriptif

Statistik Deskriptif yakni digunakan untuk membahas data dengan mengilustrasikan data saat dikumpulkan dengan tanpa berniat untuk mengambil kesimpulan secara umum (Sugiyono, 2013). Dalam penyajian statistik deskriptif ini dapat dalam bentuk tabel, diagram, pictogram, grafik maupun lingkaran dengan perhitungannya yang meliputi *mean*, *median*, *modus* dan perhitungan desil persentil. Sedang dalam perhitungan penyebaran data ialah menggunakan perhitungan *mean*, standar deviasi dan perhitungan persentase.

3.9.2 *Structural Equation Modeling (SEM) – Partial Least Square (PLS)*

Penelitian ini ialah menggunakan suatu model kausal atau hubungan sebabakibat yang menjelaskan suatu kaitan atau hubungan antar variabel dalam penelitian. Alat analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah *software* SmartPLS 3. PLS ialah merupakan teknikstatistika *multivariat* dengan model *Structural Equation Modeling* atau SEM yang bisa menyelesaikan suatu perbandingan antar variabel *independen* berganda juga *dependen* berganda (Hamid & Anwar, 2019).

PLS dinilai bisa menyelesaikan permasalahan pada data yakni seperti sampel, data hilang, maupun multikolinearitas. PLS dapat merelaksasi asumsi regresi PLS yang ketat dan menghilangkan multikolinearitas antar variabel independen, PLS juga dikenal sebagai soft modelling (Hamid & Anwar, 2019).

Penelitian dengan menggunakan *Partial Least Squares (PLS)* dapat digunakan untuk menemukan keterkaitan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat, terutama ketika salah satu atau keduanya melibatkan satu atau lebih indikator dan hanya mengukur variabel, bukan indikatornya. Model yang diguakan juga melibatkan hubungan kausal yang berkesinambungan, yang ditandai oleh variabel mediasi sebagai penghubung antara variabel bebas dan variabel terikat (Ghozali & H, 2014).

3.9.3 *Model Pengukuran (Uji Outer Model)*

Pada model pengukuran atau uji *outer* model ini yang menggunakan SEM-PLS disebut dengan uji validitas konstruk yang digunakan untuk

melakukan pengujian *convergent validity* dan *diskriminant validity* sedang pada uji reliabilitas ialah menggunakan *cronbach alpha* dan *composite reliability*.

1. Uji Validitas

a. *Convergent Validity*

Convergent validity atau validitas konvergen dalam SEM-PLS terdapat prinsip bahwa pengukuran suatu konstruk seharusnya menunjukkan korelasi yang tinggi. Validitas konvergen dapat dilihat dari nilai *loading* faktor beban untuk setiap indikator konstruk (Hamid & Anwar, 2019).

Dalam *Convergent validity* nilai *loading factor* merupakan aturan praktis dalam menilai dimana syarata untu memenuhinya yakni 0,7 dan nilai *Average Variance Extracted* atau AVE ialah harus $>0,5$ agar dapat dikatakan valid (Ghozali & H, 2014).

b. *Discriminant Validity*

Discriminant Validity ialah digunakan untuk dapat membuktikan bahwasanya suatu pernyataan pada variabel laten tidak diacak-acak oleh seorang responden dalam menjawab suatu pernyataan pada kuesioner dengan variabel laten lainnya atau untuk membuktikan bahwa konstruk satu dengan konstruk lainnya berbeda dalam seorang responden menjawabnya (Permata et al., 2022).

Discriminant Validity dengan melihat *fornell larcker criterion* ialah berhubungan dengan mengukur suatu hubungan konstruk atau korelasii

konstruk dengan konstruk itu sendiri dan tidak boleh lebih kecil dari atau dengan konstruk lainnya (Ghozali & H, 2014).

2. Uji reliabilitas

Uji Reliabilitas dapat dilihat dari nilai *Cronbach's Alpha* dan nilai *Composite Reliability* (Hamid & Anwar, 2019). Data dapat dikategorikan reliabel atau mempunyai reliabilitas yang baik ialah ketika nilai *Composite Reliability* dan nilai *Cronbach's Alpha* $>0,7$. Maka dari itu ketika nilai *Cronbach's Alpha* semakin besar maka akan semakin tinggi atau besar pula suatu tingkat reliabilitas alat ukur yang digunakan (Ghozali & H, 2014).

3.9.4 Model Struktural (Uji *Inner Model*)

Dalam model struktural atau uji *inner model* terdapat beberapa kriteria dalam penilaiannya yakni dengan *R-Square*, *predictive relevance*, model fit, dan Uji Hipotesis. Dalam penilaian *R-Square* bertujuan mengukur suatu tingkat perubahan pada variabel bebas terhadap variabel terikat (Hamid & Anwar, 2019). Dimana masing-masing menunjukkan nilai *R-Square* $\leq 0,75$ (model besar atau kuat), $\leq 0,50$ (model sedang) dan $\leq 0,25$ (model kecil atau lemah) (Ghozali & H, 2014).

Predictive Relevance ialah bertujuan untuk dapat mengetahui seberapa baik observasi atau penelitian dilakukan. Jika nilai *Predictive Relevance* atau Q^2 menunjukkan >0 maka model atau observasi yang dilakukan dapat dikatakan sudah baik. Begitu juga dengan sebaliknya apabila nilai *Predictive Relevance* atau Q^2 menunjukkan <0 maka model atau observasi yang dilakukan dapat dikatakan kurang baik (Chin, 1998).

Model Fit ialah digunakan untuk dapat mengetahui seberapa baik model penelitian yang digunakan. Model Fit dapat dilihat pada nilai *Normal Fit Index* atau NFI dimana apabila nilai NFI semakin mendekati angka 1 maka akan semakin baik pula model kecocokannya.

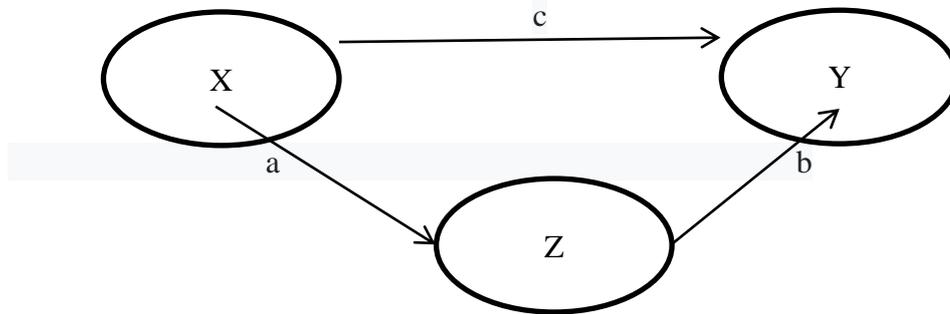
Uji Hipotesis ini dilakukan dengan melihat nilai pada *Path Coefficient* menggunakan *two-tailed* atau *t-value* dan *t-statistic* melalui Uji *Bootstrapping* dengan menggunakan *p-values* $<0,05$ dan *t-statistic* $>1,96$ (Ghozali & H, 2014).

3.9.5 Uji Mediasi

Uji Mediasi ialah bertujuan untuk dapat mengetahui *indirect effect* atau pengaruh tidak langsung dengan melakukan pengujian *bootstrapping*. Dalam penelitian ini terdapat dua tahap model yakni *direct effect* serta *indirect effect* atau juga disebut dengan triangle PLS-SEM. Terdapat 2 tahap dalam prosedur dilakukannya uji hipotesis dalam variabel mediasi dimana sebagai variabel yang memediasi antara hubungan variabel independen dan dependen yakni sebagai berikut:

1. Pengujian secara langsung yakni X terhadap Y atau pada jalur c
2. Pengujian *indirect effect* secara bersama-sama atau secara simultan menggunakan *triangle* PLS-SEM model yakni $X \rightarrow Z$ (jalur a), $Z \rightarrow Y$ (jalur b), dan $X \rightarrow Y$ (jalur c)

Gambar 3. 1
Model Uji Mediasi



Menurut Zhao et al., (2010) mengidentifikasi tiga pola model konsisten dengan mediasi dan juga dua pola model konsisten tanpa dengan mediasi yakni sebagai berikut:

1. *Non-effect nonmediation* : jika $(a*b)$ dan (c) tidak signifikan, maka tidak ada pengaruh atau tidak ada mediasi (*non-effect nonmediation*).
2. *Direct only* : jika $(a*b)$ tidak signifikan, tetapi (c) signifikan, maka tidak ada mediasi.
3. *Indirect only mediation* : jika $(a*b)$ ialah signifikan dan (c) tidak signifikan, maka dapat dikatakan mediasi penuh.
4. *Competitive mediation* : jika $(a*b)$ dan (c) signifikan namun $(a*b*c)$ tidak signifikan.
5. *Complementary mediation* : jika $(a*b)$, (c) , dan $(a*b*c)$ ialah signifikan.

BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Penelitian

Populasi dalam penelitian ini ialah masyarakat khususnya generasi Z atau yang kelahiran di tahun 1997 sampai tahun 2012 yang bertempat tinggal atau berdomisili di Soloraya yang terdiri dari beberapa wilayah meliputi Kota Surakarta atau Kota Solo, Kabupaten Sukoharjo, Kabupaten Boyolali, Kabupaten Klaten, Kabupaten Karanganyar, Kabupaten Wonogiri dan Kabupaten Sragen.

Partisipan dalam penelitian kali ini ialah warga Soloraya atau generasi Z yang bertempat tinggal atau berdomisili di Soloraya yang pernah melakukan transaksi menggunakan QRIS dan memiliki niat untuk membayar Zakat, Infaq, dan Sedekah menggunakan QRIS.

Berikut ialah profil dari 100 responden yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini:

4.1.1 Deskripsi Responden Berdasarkan Wilayah

Tabel 4. 1
Jumlah Responden Berdasarkan Wilayah

Wilayah	Jumlah Responden	Presentase (%)
Kota Surakarta/Solo	12	8,6%
Kab. Wonogiri	19	13,6%
Kab. Boyolali	23	16,4%
Kab. Klaten	26	18,6%
Kab. Karanganyar	21	15%
Kab. Wonogiri	20	14,3%
Kab. Sragen	19	13,6%
Total	140	100%

Sumber: Data Primer, diolah (2023)

Dalam Tabel 4.1 deskripsi responden berdasarkan wilayah diatas menjelaskan bahwasanya dalam penelitian ini yang menjadi partisipan ialah sepenuhnya berasal dari wilayah Soloraya. Kota Surakarta atau Solo ialah sebanyak 12 responden atau partisipan dengan presentase 8,9%, Kabupaten Sukoharjo sebanyak 19 responden atau partisipan dengan presentase 13,6%.

Kemudian Kabupaten Boyolali sebanyak 23 responden atau partisipan dengan presentase 16,4%, Kabupaten Klaten sebanyak 26 responden dengan presentase 18,6%, Kabupaten Wonogiri sebanyak 21 responden atau partisipan atau setara dengan 15%%. Kabupaten Sragen ialah sebanyak 20 responden atau partisipan dengan presentase 14,3%. Sedangkan Kabupaten Karanganyar ialah dengan responden atau partisipan sebanyak 19 atau setara dengan 13,6%.

Dapat disimpulkan bahwasanya diperoleh dari perhitungan dan penyebaran kuesioner responden paling banyak ialah dari Kabupaten Klaten sebanyak 26 atau setara 18,6% dari total 140 responden. Sedangkan diperoleh responden paling sedikit ialah Kota Surakarta dengan 12 responden atau setara 8,6% dari total 140 responden.

4.1.2 Presentase Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4. 2
Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Presentase (%)
Laki-Laki	29	20,7%
Perempuan	111	79,3%
Total	140	100%

Sumber: Data Primer, diolah (2023)

Dalam Tabel 4.2 jumlah responden berdasarkan jenis kelamin diatas dapat diketahui bahwasanya responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini ialah untuk jenis kelamin laki-laki sebanyak 29 responden maka dari itu dapat dikatakan 20,7% dari total jumlah reponden merupakan berjenis kelamin laki-laki. Untuk jenis kelamin perempuan sebanyak 111 responden maka dari itu dapat dikatakan 79,3% dari total 140 responden ialah berjenis kelamin perempuan.

Dapat disimpulkan bahwasanya dalam penelitian kali ini responden yang berpartisipasi paling banyak ialah perempuan karena sebanyak 79,3% dari total 140 responden ialah merupakan perempuan. Sedangkan jenis kelamin laki-laki hanya 20,7%.

4.1.3 Presentase Responden Berdasarkan Usia

Tabel 4. 3
Jumlah Responden Berdasarkan Usia

Usia	Jumlah Responden	Presentase(%)
17 – 19 Tahun	17	12,1%
20 – 22 Tahun	112	80%
23 – 26 Tahun	11	7,9%
Total	140	100%

Sumber: Data Primer, diolah (2023)

Dalam Tabel 4.3 jumlah responden berdasarkan usia diatas diketahui bahwasanya pada usia generasi Z pada usia 17 sampai 26 tahun. Dari hasil analisis yang telah dilakukan mayoritas responden ialah berusia 20 sampai 22 tahun sebesar 112 responden atau setara dengan 80%.

4.1.4 Presentase Responden Berdasarkan Pekerjaan

Berdasarkan pekerjaan data responden di kategorikan menjadi 3 kategori yakni Pelajar atau Mahasiswa, Karyawan Swasta, dan PNS. Adapun

rincian jumlah data responden berdasarkan pekerjaan tertera dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4. 4
Jumlah Responden Berdasarkan Pekerjaan

Pekerjaan	Jumlah Responden	Presentase(%)
Pelajar/Mahasiswa	131	93,6%
Karyawan Swasta	5	3,6%
PNS	4	2,9%
Total	140	100%

Sumber: Data Primer, diolah (2023)

Dalam tabel jumlah responden berdasarkan pekerjaan diatas diketahui bahwasanya responden yang berpartisipasi sebagai pelajar atau mahasiswa ialah sebesar 131 atau setara dengan 93,6%. Lalu yang berprofesi sebagai karyawan swasta ialah sebesar 5 atau setara dengan 3,6%.

Kemudian yang berprofesi sebagai PNS ialah sebesar 4 atau setara 2,9%. Maka dari itu disimpulkan bahwasanya dari ketiga kategori tersebut yang mendominasi ialah sebagai pelajar atau mahasiswa dimana sebesar 131 responden.

4.1.5 Presentase Responden Berdasarkan Banyak Transaksi

Tabel 4. 5
Jumlah Responden Berdasarkan Banyak Transaksi

Banyak Transaksi	Jumlah Responden	Presentase(%)
1 Kali	17	12,1%
2 sampai 5 kali	62	44,3%
> 10 Kali	61	43,6%
Total	140	100%

Sumber: Data Primer, diolah (2023)

Dalam Tabel 4.5 jumlah responden berdasarkan banyak transaksi menunjukkan bahwa 61 responden telah bertransaksi menggunakan QRIS sebanyak lebih dari 10 kali, kemudian sebanyak 62 responden telah

bertransaksi sebanyak 2 sampai 5 kali. Dan sedangkan 17 responden telah bertransaksi menggunakan QRIS hanya sebanyak 1 kali dalam rentan waktu satu bulan.

4.2 Pengujian dan Hasil Analisis Data

4.2.1 Uji Statistik Deskriptif

Dalam uji statistik deskriptif variabel ini dilakukan guna melihat gambaran data secara umum yakni seperti *Mean* (rata-rata), *Maximum* (tertinggi), *Minimum* (terendah), dan Standar Deviasi dari masing-masing variabel, berikut hasil uji statistik deskriptif:

Tabel 4. 6
Hasil Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
CA	140	3,00	15,00	11,4929	2,01967
CS	140	3,00	15,00	10,9500	2,49698
PU	140	4,00	20,00	17,1857	2,43058
PR	140	4,00	20,00	15,5643	2,69615
IFL	140	3,00	15,00	12,3071	1,87331
PEU	140	4,00	20,00	16,9643	2,45070
BIU	140	4,00	20,00	15,6571	2,81254
Valid N (Listwisw)	140				

Sumber: Data Primer, diolah SPSS 25 (2024)

Berdasarkan tabel 4.6 terlihat bahwasanya hasil uji statistik deskriptif pada variabel *Computer Anxiety* (X1) yang memiliki 3 butir pertanyaan. Hasil dari data variabel tersebut ialah di deskripsikan bahwa nilai minimum 3 sedangkan pada nilai maksimum ialah sebesar 15 dan *mean* atau rata-rata *Computer Anxiety* atau kecemasan sistem atau komputer ialah sebesar 11,4929 dan standar deviasi *Computer Anxiety* ialah 2,01967. Hasil pengujian

menunjukkan bahwa nilai *mean* lebih besar dari pada nilai standar deviasi maka disimpulkan bahwa hasil cukup baik karena standar deviasi pencerminan penyimpangan yang tinggi. Oleh karena itu hasil penyebaran data normal dan tidak menyebabkan bias.

Variabel *Computer Self-Efficacy* (X2) memiliki 3 butir pertanyaan. Hasil dari data variabel tersebut ialah di deskripsikan bahwa nilai minimum 3 sedangkan pada nilai maksimum ialah sebesar 15 dan *mean* atau rata-rata *Computer Self-Efficacy* ialah sebesar 10,9500 dan standar deviasi *Computer Self-Efficacy* ialah 2,49698. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai *mean* lebih besar dari pada nilai standar deviasi maka disimpulkan bahwa hasil cukup baik karena standar deviasi pencerminan penyimpangan yang tinggi. Oleh karena itu hasil penyebaran data normal dan tidak menyebabkan bias.

Variabel *Perceived Usefulness* (X3) memiliki 4 butir pertanyaan. Hasil dari data variabel tersebut ialah di deskripsikan bahwa nilai minimum 4 sedangkan pada nilai maksimum ialah sebesar 20 dan *mean* atau rata-rata *Perceived Usefulness* ialah sebesar 17,1857 dan standar deviasi *Perceived Usefulness* ialah 2,43058. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai *mean* lebih besar dari pada nilai standar deviasi maka disimpulkan bahwa hasil cukup baik karena standar deviasi pencerminan penyimpangan yang tinggi. Oleh karena itu hasil penyebaran data normal dan tidak menyebabkan bias.

Variabel *Perceived Risk* (X4) memiliki 4 butir pertanyaan. Hasil dari data variabel tersebut ialah di deskripsikan bahwa nilai minimum 4 sedangkan pada nilai maksimum ialah sebesar 20 dan *mean* atau rata-rata *Perceived Risk*

ialah sebesar 15,5643 dan standar deviasi *Perceived Risk* ialah 2,69615. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai *mean* lebih besar dari pada nilai standar deviasi maka disimpulkan bahwa hasil cukup baik karena standar deviasi pencerminan penyimpangan yang tinggi. Oleh karena itu hasil penyebaran data normal dan tidak menyebabkan bias.

Variabel *Islamic Financial Literacy* (X5) memiliki 3 butir pertanyaan. Hasil dari data variabel tersebut ialah di deskripsikan bahwa nilai minimum 3 sedangkan pada nilai maksimum ialah sebesar 15 dan *mean* atau rata-rata *Islamic Financial Literacy* ialah sebesar 12,3071 dan standar deviasi *Islamic Financial Literacy* ialah 1,87331. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai *mean* lebih besar dari pada nilai standar deviasi maka disimpulkan bahwa hasil cukup baik karena standar deviasi pencerminan penyimpangan yang tinggi. Oleh karena itu hasil penyebaran data normal dan tidak menyebabkan bias.

Variabel *Perceived Ease of Use* (Z) memiliki 4 butir pertanyaan. Hasil dari data variabel tersebut ialah di deskripsikan bahwa nilai minimum 4 sedangkan pada nilai maksimum ialah sebesar 20 dan *mean* atau rata-rata *Perceived Ease of Use* ialah sebesar 16,9643 dan standar deviasi *Perceived Ease of Use* ialah 2,45070. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai *mean* lebih besar dari pada nilai standar deviasi maka disimpulkan bahwa hasil cukup baik karena standar deviasi pencerminan penyimpangan yang tinggi. Oleh karena itu hasil penyebaran data normal dan tidak menyebabkan bias.

Variabel *Behavioral Intention to Use* (Y) memiliki 4 butir pertanyaan. Hasil dari data variabel tersebut ialah di deskripsikan bahwa nilai minimum 4

sedangkan pada nilai maksimum ialah sebesar 20 dan *mean* atau rata-rata *Behavioral Intention to Use* ialah sebesar 15,6571 dan standar deviasi *Behavioral Intention to Use* ialah 2,81254. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai *mean* lebih besar dari pada nilai standar deviasi maka disimpulkan bahwa hasil cukup baik karena standar deviasi pencerminan penyimpangan yang cukup tinggi. Oleh karena itu hasil penyebaran data normal dan tidak menyebabkan bias.

Berikut hasil uji statistik deskriptif dalam tiap indikator pernyataan pada variabel penelitian ini yakni variabel *Computer Anxiety*, *Computer Self-efficacy*, *Perceived Usefulness*, *Perceived Risk*, *Islamic Financial Literacy*, *Perceived Ease of Use*, dan *Behavioral Intention to Use*.

Tabel 4. 7
Hasil Uji Statistik Deskriptif *Computer Anxiety*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
CA1	140	1	5	3,59	0,898
CA2	140	1	5	3,76	0,862
CA3	140	1	5	4,14	0,715
Valid N (Listwisw)	140				

Sumber: Data Primer, diolah SPSS 25 (2024)

Berdasarkan tabel 4.7 rata-rata atau *mean* pada indikator pernyataan CA1 ialah 3,59 dan standar deviasi atau penyimpangan sebesar 0,898. Rata-rata atau *mean* pada indikator pernyataan CA2 ialah 3,76 dan standar deviasi atau penyimpangan sebesar 0,862. Rata-rata atau *mean* pada indikator pernyataan CA3 ialah 4,14 dan standar deviasi atau penyimpangan sebesar 0,715.

Terlihat bahwa masing-masing indikator pernyataan menyatakan nilai rata-rata atau *mean* lebih besar dari pada nilai standar deviasi. Oleh karena itu dapat dibuktikan bahwasanya hasil penyebaran data normal dan tidak menyebabkan bias.

Tabel 4. 8
Hasil Uji Statistik Deskriptif *Computer Self-efficacy*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
CS1	140	1	5	3,58	0,953
CS2	140	1	5	3,68	0,939
CS3	140	1	5	3,69	0,944
Valid N (Listwisw)	140				

Sumber: Data Primer, diolah SPSS 25 (2024)

Berdasarkan tabel 4.8 rata-rata atau *mean* pada indikator pernyataan CS1 ialah 3,58 dan standar deviasi atau penyimpangan sebesar 0,953. Rata-rata atau *mean* pada indikator pernyataan CS2 ialah 3,68 dan standar deviasi atau penyimpangan sebesar 0,939. Rata-rata atau *mean* pada indikator pernyataan CS3 ialah 3,69 dan standar deviasi atau penyimpangan sebesar 0,944.

Terlihat bahwa masing-masing indikator pernyataan menyatakan nilai rata-rata atau *mean* lebih besar dari pada nilai standar deviasi. Oleh karena itu dapat dibuktikan bahwasanya hasil penyebaran data normal dan tidak menyebabkan bias.

Tabel 4. 9
Hasil Uji Statistik Deskriptif *Perceived Usefulness*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PU1	140	1	5	4,19	0,839

PU2	140	1	5	4,30	0,686
PU3	140	1	5	4,33	0,694
PU4	140	1	5	4,36	0,670
Valid N (Listwisw)	140				

Sumber: Data Primer, diolah SPSS 25 (2024)

Berdasarkan tabel 4.9 rata-rata atau *mean* pada indikator pernyataan PU1 ialah 4,19 dan standardeviasi sebesar 0,839. Rata-rata atau *mean* pada indikator pernyataan PU2 ialah 4,30 dan standar deviasi sebesar 0,686. Rata-rata atau *mean* pada indikator pernyataan PU3 ialah 4,33 dan standar deviasi sebesar 0,694. Rata-rata atau *mean* pada indikator pernyataan PU4 ialah 4,36 dan standar deviasi sebesar 0,670.

Terlihat bahwa masing-masing indikator pernyataan menyatakan nilai rata-rata atau *mean* lebih besar dari pada nilai standar deviasi. Oleh karena itu dapat dibuktikan bahwasanya hasil penyebaran data normal dan tidak menyebabkan bias.

Tabel 4. 10
Hasil Uji Statistik Deskriptif *Perceived Risk*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PR1	140	1	5	3,86	0,867
PR2	140	1	5	3,77	0,817
PR3	140	1	5	3,71	0,791
PR4	140	1	5	4,22	0,679
Valid N (Listwisw)	140				

Sumber: Data Primer, diolah SPSS 25 (2024)

Berdasarkan tabel 4.10 rata-rata atau *mean* pada indikator pernyataan PR1 ialah 3,86 dan standar deviasi sebesar 0,867. Rata-rata atau *mean* pada indikator pernyataan PR2 ialah 3,77 dan standar deviasi sebesar 0,817. Rata-

rata atau *mean* pada indikator pernyataan PR3 ialah 3,71 dan standar deviasi sebesar 0,791. Rata-rata atau *mean* pada indikator pernyataan PR4 ialah 4,22 dan standar deviasi sebesar 0,679.

Terlihat bahwa masing-masing indikator pernyataan menyatakan nilai rata-rata atau *mean* lebih besar dari pada nilai standar deviasi. Oleh karena itu dapat dibuktikan bahwasanya hasil penyebaran data normal dan tidak menyebabkan bias.

Tabel 4. 11
Hasil Uji Statistik Deskriptif *Islamic Financial Literacy*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
IFL1	140	1	5	4,09	0,725
IFL2	140	1	5	4,06	0,779
IFL3	140	1	5	4,16	0,702
Valid N (Listwisw)	140				

Sumber: Data Primer, diolah SPSS 25 (2024)

Berdasarkan tabel 4.11 rata-rata atau *mean* pada indikator pernyataan IFL1 ialah 4,09 dan standar deviasi sebesar 0,725. Rata-rata atau *mean* pada indikator pernyataan IFL2 ialah 4,06 dan standar deviasi sebesar 0,779. Rata-rata atau *mean* pada indikator pernyataan IFL3 ialah 4,16 dan standar deviasi sebesar 0,702.

Terlihat bahwa masing-masing indikator pernyataan menyatakan nilai rata-rata atau *mean* lebih besar dari pada nilai standar deviasi. Oleh karena itu dapat dibuktikan bahwasanya hasil penyebaran data normal dan tidak menyebabkan bias.

Tabel 4. 12
 Hasil Uji Statistik Deskriptif *Perceived Ease of Use*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PEU1	140	1	5	4,14	0,722
PEU2	140	1	5	4,16	0,792
PEU3	140	1	5	4,41	0,698
PEU4	140	1	5	4,26	0,772
Valid N (Listwisw)	140				

Sumber: Data Primer, diolah SPSS 25 (2024)

Berdasarkan tabel 4.12 rata-rata atau *mean* pada indikator pernyataan PEU1 ialah 4,14 dan standar deviasi sebesar 0,722. Rata-rata atau *mean* pada indikator pernyataan PEU2 ialah 4,16 dan standar deviasi sebesar 0,792. Rata-rata atau *mean* pada indikator pernyataan PEU3 ialah 4,41 dan standar deviasi sebesar 0,698. Rata-rata atau *mean* pada indikator pernyataan PEU4 ialah 4,26 dan standar deviasi sebesar 0,772.

Terlihat bahwa masing-masing indikator pernyataan menyatakan nilai rata-rata atau *mean* lebih besar dari pada nilai standar deviasi. Oleh karena itu dapat dibuktikan bahwasanya hasil penyebaran data normal dan tidak menyebabkan bias.

Tabel 4. 13
 Hasil Uji Statistik Deskriptif *Behavioral Intention to Use*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
BIU1	140	1	5	3,86	0,807
BIU2	140	1	5	3,99	0,777
BIU3	140	1	5	3,93	0,765
BIU4	140	1	5	3,88	0,844
Valid N (Listwisw)	140				

Sumber: Data Primer, diolah SPSS 25 (2024)

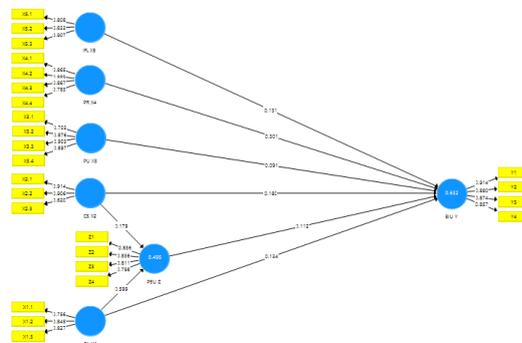
Berdasarkan tabel 4.13 rata-rata atau *mean* pada indikator pernyataan BIU1 ialah 3,86 dan standar deviasi sebesar 0,807. Rata-rata atau *mean* pada indikator pernyataan BIU2 ialah 3,99 dan standar deviasi sebesar 0,777. Rata-rata atau *mean* pada indikator pernyataan BIU3 ialah 3,93 dan standar deviasi sebesar 0,765. Rata-rata atau *mean* pada indikator pernyataan BIU4 ialah 3,88 dan standar deviasi sebesar 0,844.

Terlihat bahwa masing-masing indikator pernyataan menyatakan nilai rata-rata atau *mean* lebih besar dari pada nilai standar deviasi. Oleh karena itu dapat dibuktikan bahwasanya hasil penyebaran data normal dan tidak menyebabkan bias.

4.2.2 Model Pengukuran (Uji *Outer Model*)

Evaluasi model dalam model pengukuran atau *outer model* ialah memiliki tujuan untuk melihat setiap indikator apakah memiliki hubungan dengan variabel lainnya (Yanti et al., 2022). Dalam uji *outer model* dilakukan melalui Uji Validitas yakni meliputi *Convergent Validity*, *Discriminant Validity*, dan Uji Reliabilitas.

Gambar 4. 1
Model Pengukuran Sebelum Uji Indikator



Sumber: *Output SmartPLS (2024)*

Berdasarkan Gambar 4.1 dapat dilihat bahwasannya hasil dari semua indikator pernyataan pada variabel X1,X2,X3,X4,X5,Z, dan Y ialah $> 0,7$ maka dikatakan valid, karena untuk memenuhi Uji Validitas nilai dari setiap indikator harus $> 0,7$.

1. Uji Validitas

Dalam penelitian kali ini dilakukan uji validitas karena agar dapat diketahui apakah dalam konstruk penelitian ini telah memenuhi untuk dapat dilanjutkan sebagai penelitian atau tidak nantinya. Adapun dalam uji ini terdapat 2 pengujian yakni *Convergent Validity* dan *Discriminant Validity*.

a. *Convergent Validity*

Convergent Validity ialah digunakan untuk dapat membuktikan bahwasanya suatu indikator pernyataan dalam setiap variabel ini dapat dengan mudah dipahami oleh para responden (Permata et al., 2022). Hasil dari uji validitas *Validity Convergent* pada setiap variabel dapat dikatakan diterima yakni saat nilai *loading factor* ialah $>0,7$ sedangkan pada nilai *Average Variance Extracted (AVE)* ialah harus $>0,5$ sehingga dapat dikatakan valid (Ghozali & H, 2014). Apabila nilai *loading factor* dalam suatu variabel tidak memenuhi maka harus dihapuskan dari model karena dikatakan tidak valid (Permata et al., 2022).

Tabel 4. 14
Nilai *Convergent Validity*

Variabel	Indikator	<i>Loading Factor</i>	AVE	Keterangan
<i>Computer Anxiety (X1)</i>			0,656	Valid
	X1.1	0,756		Valid
	X1.2	0,845		Valid

	X1.3	0,827		Valid
<i>Computer Self-Efficacy (X2)</i>			0,776	Valid
	X2.1	0,914		Valid
	X2.2	0,906		Valid
	X2.3	0,820		Valid
<i>Perceived Usefulness (X3)</i>			0,721	Valid
	X3.1	0,703		Valid
	X3.2	0,876		Valid
	X3.3	0,903		Valid
	X3.4	0,897		Valid
<i>Perceived Risk (X4)</i>			0,726	Valid
	X4.1	0,865		Valid
	X4.2	0,889		Valid
	X4.3	0,867		Valid
	X4.4	0,783		Valid
<i>Islamic Finance Literacy (X5)</i>			0,723	Valid
	X5.1	0,808		Valid
	X5.2	0,833		Valid
	X5.3	0,907		Valid
<i>Perceived Ease of Use (Z)</i>			0,673	Valid
	Z1	0,836		Valid
	Z2	0,836		Valid
	Z3	0,811		Valid
	Z4	0,798		Valid
<i>Behavioral Intention to Use (Y)</i>			0,777	Valid
	Y1	0,914		Valid
	Y2	0,880		Valid
	Y3	0,874		Valid
	Y4	0,857		Valid

Sumber: Data Primer, diolah (2023)

Berdasarkan Tabel 4.14 terlihat bahwasanya nilai *loading factor* pada variabel *Computer Anxiety* ini terdiri dari 3 item pernyataan yang dinyatakan valid karena nilai *loading factor* $>0,7$. Dimana nilai dari setiap item pernyataannya ialah sebesar 0,756; 0,845; dan 0,827. Untuk nilai *loading factor* pada variabel *Computer Self-Efficacy* ini terdiri dari 3 item pernyataan yang dinyatakan valid karena nilai *loading factor* $>0,7$. Dimana nilai dari setiap item pernyataannya ialah sebesar 0,914 ;0,906; dan 0,820.

Nilai *loading factor* pada variabel *Perceived Usefulness* ini terdiri dari 4 item pernyataan yang dinyatakan valid karena nilai *loading factor* $>0,7$. Dimana nilai dari setiap item pernyataannya ialah sebesar 0,703;0,876;0,903 dan ;0,897. Pada variabel *Perceived Risk* yang terdiri dari 4 item pernyataan dinyatakan valid karena nilai *loading factor* ialah $>0,7$ yakni dengan nilai 0,865;0,889;0,867 dan ;0,783.

Nilai *loading factor* pada variabel *Islamic Financial Literacy* ini terdiri dari 3 item pernyataan yang dinyatakan valid karena nilai *loading factor* $>0,7$. Dimana nilai dari setiap item pernyataannya ialah sebesar 0,808;0,833 dan ;0,907. Untuk nilai *loading factor* pada variabel *Perceived Ease of Use* ini terdiri dari 4 item pernyataan yang dinyatakan valid karena nilai *loading factor* $>0,7$. Dimana nilai dari setiap item pernyataannya ialah sebesar 0,836;0,836;0,811 dan ;0,798.

Nilai *loading factor* pada variabel *Behavioral Intention to Use* ini terdiri dari 4 item pernyataan yang dinyatakan valid karena nilai *loading factor* $>0,7$. Dimana nilai dari setiap item pernyataannya ialah sebesar 0,914;0,880;0,874 dan ;0,857.

Berdasarkan Tabel 4.7 terlihat bahwasanya nilai *Average Variance Inflation (AVE)* pada variabel *Computer Anxiety*, *Computer Self-Efficacy*, *Perceived Usefulness*, *Perceived Risk*, *Islamic Financial Literacy*, *Perceived Ease of Use*, dan *Behavioral Intention to Use* memiliki nilai AVE sebesar 0,656;0,776;0,721,0,726;0,723;0,673; dan 0,777 dikatakan valid karena

nilainya $>0,5$. Maka dari itu disimpulkan bahwasannya seluruh indikator pernyataan dikatakan valid.

b. Discriminan Validity

Discriminant Validity ialah digunakan untuk dapat membuktikan bahwasannya suatu pernyataan pada variabel laten tidak diacak-acak oleh seorang responden dalam menjawab suatu pernyataan pada kuesioner dengan variabel laten lainnya atau untuk membuktikan bahwa konstruk satu dengan konstruk lainnya berbeda dalam seorang responden menjawabnya (Permata et al., 2022).

Tabel 4. 15
Fornell Larcker Criterion

	X1	X2	X3	X4	X5	Y	Z
<i>Computer Anxiety (CA)</i>	0,810						
<i>Computer Self-Efficacy (CS)</i>	0,486	0,881					
<i>Perceived Usefulness (PU)</i>	0,611	0,343	0,849				
<i>Perceived Risk (PR)</i>	0,748	0,506	0,722	0,852			
<i>Islamic Finance Literacy (IFL)</i>	0,653	0,488	0,681	0,744	0,850		
<i>Behavioral Intention to Use (BIU)</i>	0,665	0,546	0,631	0,739	0,674	0,881	
<i>Perceived Ease Of Use (PEU)</i>	0,686	0,470	0,798	0,742	0,725	0,680	0,820

Sumber: *Output SmartPLS (2023)*

Berdasarkan Tabel 4.15 ialah variabel 1 terhadap variabel 1 harus lebih besar dari korelasi variabel 1 terhadap variabel 2 begitu juga dengan seterusnya. Berikut nilai variabel X1 terhadap X1 yakni sebesar 0,810 sedangkan variabel X1 terhadap X2 (0,486), X3 (0,611), X4 (0,748), X5 (0,653), Y (0,665), dan Z (0,686). Variabel X2 terhadap X2 yakni sebesar 0,881 sedangkan variabel X2 terhadap X1 (0,486), X3 (0,343), X4 (0,506), X5 (0,488), Y (0,546), dan Z (0,470).

Pada variabel X3 terhadap X3 yakni sebesar 0,849 sedangkan variabel X3 terhadap X1 (0,611), X2 (0,343), X4 (0,722), X5 (0,681), Y (0,631), dan Z (0,798). Variabel X4 terhadap X4 yakni sebesar 0,852 sedangkan variabel X4 terhadap X1 (0,748), X2 (0,506), X3 (0,722), X5 (0,744), Y (0,739), dan Z (0,742).

Kemudian variabel X5 terhadap X5 yakni sebesar 0,850 sedangkan variabel X5 terhadap X1 (0,653), X2 (0,488), X3 (0,681), X4 (0,744), Y (0,674), dan Z (0,725). Variabel Y terhadap Y yakni sebesar 0,881 sedangkan variabel Y terhadap X1 (0,665), X2 (0,546), X3 (0,631), X4 (0,739), X5 (0,674), dan Z (0,680). Dan Variabel Z terhadap Z yakni sebesar 0,820 sedangkan variabel Z terhadap X1 (0,686), X2 (0,470), X3 (0,798), X4 (0,742), X5 (0,725), dan Y (0,680).

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwasanya berdasarkan hasil nilai akar AVE atau *Fornell Larcker Criterion* menunjukkan bahwa setiap konstruk nilainya lebih besar dari nilai korelasi antara konstruk satu dengan suatu

konstruk lainnya maka model tersebut dapat dikatakan valid atau memiliki nilai *Discriminant Validity* yang baik (Furadantin, 2018).

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas dapat dilihat dari nilai *Cronbach's Alpha* dan nilai *Composite Reliability* (Hamid & Anwar, 2019). Data dapat dikategorikan reliabel atau mempunyai reliabilitas yang baik ialah ketika nilai *Composite Reliability* dan nilai *Cronbach's Alpha* $>0,7$. Maka dari itu ketika nilai *Cronbach's Alpha* semakin besar maka akan semakin tinggi atau besar pula suatu tingkat reliabilitas alat ukur yang digunakan (Ghozali & H, 2014).

Tabel 4. 16
Hasil Uji Reliabilitas

	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Composite Reliability</i>	Keterangan
<i>Computer Anxiety (CA)</i>	0,743	0,851	Reliabel
<i>Computer Self-Efficacy (CS)</i>	0,855	0,912	Reliabel
<i>Perceived Usefulness (PU)</i>	0,868	0,911	Reliabel
<i>Perceived Risk (PR)</i>	0,873	0,914	Reliabel
<i>Islamic Financial Literacy (IFL)</i>	0,808	0,887	Reliabel
<i>Perceived Ease of Use (PEU)</i>	0,839	0,892	Reliabel
<i>Behavioral Intention to Use (BIU)</i>	0,904	0,933	Reliabel

Sumber: *Output SmartPLS* (2023)

Berdasarkan Tabel 4.16 terlihat bahwasannya hasil pengujian uji reliabilitas pada semua variabel sepenuhnya telah memenuhi kriteria yakni nilai *Cronbach's Alpha* dan nilai *Composite Reliability* $>0,7$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwasannya pengukur yang digunakan untuk penelitian sudah memenuhi uji reliabilitas atau telah mempunyai reliabilitas yang baik.

4.2.3 Model Struktural atau Uji *Inner Model*

Uji *Inner Model* atau Uji *Structural Model* ialah digunakan untuk menguji hipotesis dengan melakukan uji Determinasi atau *R-Square* untuk suatu konstruk *dependent*. Selain itu juga dilakukan uji *Predictive Relevance*, Model Fit, dan Uji Hipotesis.

1. Uji Determinasi (*R-Square*)

Uji *Inner Model* atau Model Struktural pertama kali dilakukan ialah uji Determinasi atau *R-Square*. Nilai uji Determinasi atau *R-Square* ialah digunakan untuk mengukur suatu tingkat perubahan pada variabel bebas terhadap variabel terikat (Hamid & Anwar, 2019). Koefisien Determinasi atau uji Determinasi menggunakan *R-Square* ini dapat menunjukkan presentase pada variasi variabel *independent* atau *dependent* yang dapat dijelaskan oleh variabel yang dihipotesiskan mempengaruhi.

Untuk mengetahui atau melihat *R-Square* ini hanya dapat dilihat pada konstruk endogen. Dimana masing-masing menunjukkan nilai *R-Square* $\leq 0,75$ (model besar atau kuat), $\leq 0,50$ (model sedang) dan $\leq 0,25$ (model kecil atau lemah) (Ghozali & H, 2014).

Tabel 4. 17
Hasil Uji R-square atau Uji Determinasi

	R-square	R-square adjusted
<i>Behavioral Intention to Use</i> (BIU)	0,632	0,616
<i>Perceived Ease of Use</i> (PEU)	0,495	0,487

Sumber: *Output SmartPLS* (2023)

Berdasarkan Tabel 4.17 terlihat bahwasannya hasil uji determinasi dimana nilai koefisien determinasi atau *R-Square* dari variabel *Perceived Ease of Use* (PEU) ialah sebesar 49,5% (*R-Square* 0,495) artinya kemampuan dari

variabel *Computer Anxiety* dan *Computer Self-Efficacy* dalam menjelaskan variabel Z atau variabel *Perceived Ease of Use* (PEU) ialah sebesar 49,5%. Sehingga sebesar 50,5% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini. Dengan demikian variabel *Perceived Ease of Use* (PEU) ini menunjukkan nilai koefisien determinasi $\leq 0,50$ maka dapat dikatakan model sedang.

Sedangkan pada variabel *Behavioral Intention to Use* nilai koefisien determinasi atau *R-Square* nya ialah sebesar 63,2% (*R-Square* 0,617) artinya kemampuan dari variabel X atau eksogen yakni *Computer Anxiety*, *Computer Self-efficacy*, *Perceived Usefulness*, *Perceived Risk*, dan *Islamic Financial Literacy* dalam menjelaskan variabel Y atau *Behavioral Intention to Use* ialah sebesar 63,2%. Sehingga sebesar 36,8% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini. Dengan demikian pada variabel *Behavioral Intention to Use* ini menunjukkan nilai koefisien determinasi $\leq 0,75$ maka dapat dikatakan model besar atau kuat.

2. *Predictive Relevance* dan Model Fit

Predictive Relevance ialah bertujuan untuk dapat mengetahui seberapa baik observasi atau penelitian dilakukan. Jika nilai *Predictive Relevance* atau Q^2 menunjukkan >0 maka model atau observasi yang dilakukan dapat dikatakan sudah baik. Begitu juga dengan sebaliknya apabila nilai *Predictive Relevance* atau Q^2 menunjukkan <0 maka model atau observasi yang dilakukan dapat dikatakan kurang baik (Chin, 1998).

Tabel 4. 18
Predictive Relevance

	SSO	SSE	$Q^2 (=1-SSE/SSO)$
CA (X1)	420.000	300.000	

CS (X2)	420.000	300.000	
PU (X3)	560.000	500.000	
PR (X4)	560.000	500.000	
IFL (X5)	420.000	400.000	
PEU (Z)	560.000	389.978	0.458
BIU (Y)	560.000	303.661	0.304

Sumber: *Output SmartPLS (2023)*

Berdasarkan Tabel 4.18 terlihat bahwasannya nilai *Predictive Relevance* atau Q^2 yang dapat ditemukan pada uji *blindfolding* ini memiliki nilai Q^2 pada variabel *Behavioral Intention to Use* ialah sebesar 0,304 dan pada variabel *Perceived Ease of Use* ialah sebesar 0,458. Oleh karena itu nilai Q^2 dari kedua variabel tersebut ialah >0 sehingga dapat dikatakan dan dapat disimpulkan bahwasanya penelitian ini memiliki nilai *Predictive Relevance* atau Q^2 yang baik atau observasi dalam penelitian ini sudah dilakukan dengan baik.

Model Fit ialah digunakan untuk dapat mengetahui seberapa baik model penelitian yang digunakan. Model Fit dapat dilihat pada nilai *Normal Fit Index* atau NFI dimana apabila nilai NFI semakin mendekati angka 1 maka akan semakin baik pula model kecocokannya.

Tabel 4. 19
Model Fit

	<i>Saturated Model</i>	<i>Estimated Model</i>
SRMR	0.067	0.101
d_ ULS	1.451	3.301
d_ G	0.747	0.902
Chi-Square	597.131	663.028
NFI	0.781	0.757

Sumber: *Output SmartPLS (2023)*

Berdasarkan Tabel 4.19 terlihat bahwasanya nilai *Normal Fit Index* atau NFI ialah sebesar 0,757 dimana nilai *Normal Fit Index* atau NFI ini hampir mendekati nilai 1 maka model penelitian ini dapat dikatakan baik.

3. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis ini dilakukan dengan melihat nilai pada *Path Coefficient* dan *t-statistic* melalui Uji *Bootstrapping* dengan menggunakan *p-values* <0,05 dan *t-statistic* >1,96 (Ghozali & H, 2014).

Tabel 4. 20
Hasil Uji Hipotesis

	<i>Original Sample (O)</i>	<i>Sample Mean (M)</i>	<i>Standart Deviation</i>	<i>T-Statistics</i>	<i>P Values</i>
CA (X1) → PEU (Z)	0,599	0,594	0,085	7,052	0,000
CA (X1) → BIU (Y)	0,134	0,109	0,096	1,390	0,165
CS (X2) → PEU (Z)	0,179	0,179	0,086	2,084	0,038
CS (X2) → BIU (Y)	0,180	0,190	0,081	2,234	0,026
PU (X3) → BIU (Y)	0,091	0,093	0,148	0,615	0,539
PR (X4) → BIU (Y)	0,301	0,308	0,121	2,483	0,013
IFL (X5) → BIU (Y)	0,131	0,136	0,120	1,087	0,278
PEU (Z) → BIU (Y)	0,112	0,114	0,156	0,718	0,473

Sumber: *Output SmartPLS* (2023)

a. Variabel *Computer Anxiety*

Berdasarkan Tabel 4.20 terlihat bahwasannya variabel *Computer Anxiety* memiliki nilai koefisien jalur sebesar 0,599 nilai *p-values* sebesar 0,000 dan nilai *t-statistics* sebesar 7,052. Dengan begitu hasil yang diperoleh tersebut menunjukkan bahwasannya *t-statistics* >1,96 dan *p-values* <0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H1 atau Hipotesis 1 variabel *Computer Anxiety* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Perceived Ease of Use*.

Variabel *Computer Anxiety* terhadap *Behavioral Intention to Use* memiliki nilai koefisien jalur sebesar 0,134 nilai *p-values* sebesar 0,165 dan

nilai *t-statistics* sebesar 1,390. Maka dari itu menunjukkan bahwa *t-statistics* <1,96 dan *p-values* >0,05 dengan demikian hasil yang diperoleh menunjukkan bahwasanya H2 atau Hipotesis 2 variabel *Computer Anxiety* berpengaruh positif dan tidak signifikan atau dapat disimpulkan bahwasanya *Computer Anxiety* tidak berpengaruh terhadap *behavioral intention to use*.

b. Variabel *Computer Self-Efficacy*

Berdasarkan Tabel 4.20 menunjukkan bahwasannya variabel *Computer Self-Efficacy* memiliki nilai koefisien jalur sebesar 0,179 nilai *t-statistics* sebesar 2,084 dan nilai *p-values* sebesar 0,038. Dengan demikian hasil dari tersebut menunjukkan bahwasanya *t-statistics* >1,96 dan *p-values* <0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H3 atau Hipotesis 3 variabel *Computer Self-Efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Perceived Ease of Use*.

Variabel *Computer Self-Efficacy* terhadap *Behavioral Intention to Use* memiliki nilai koefisien jalur sebesar 0,180 nilai *p-values* sebesar 0,026 dan nilai *t-statistics* sebesar 2,234. Maka dari itu menunjukkan bahwa *t-statistics* >1,96 dan *p-values* <0,05 dengan demikian hasil yang diperoleh menunjukkan bahwasanya H4 atau Hipotesis 4 variabel *Computer Self-efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention to use*.

c. Variabel *Perceived Usefulness*

Berdasarkan Tabel 4.20 terlihat bahwasannya variabel *Perceived Usefulness* memiliki nilai koefisien jalur sebesar 0,091 nilai *p-values* sebesar 0,539 dan nilai *t-statistics* sebesar 0,615. Dengan demikian hasil dari tersebut menunjukkan bahwasanya *t-statistics* <1,96 dan *p-values* >0,05 maka dapat

disimpulkan bahwa H5 atau Hipotesis 5 variabel *Perceived Usefulness* berpengaruh positif dan tidak signifikan atau tidak berpengaruh terhadap *Behavioral Intention to Use*.

d. Variabel *Perceived Risk*

Berdasarkan Tabel 4.20 menunjukkan bahwasannya variabel *Perceived Risk* memiliki nilai koefisien jalur sebesar 0,301 nilai *t-statistics* sebesar 2,483 dan nilai *p-values* sebesar 0,013. Dengan demikian hasil dari tersebut menunjukkan bahwasannya *t-statistics* >1,96 dan *p-values* <0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H6 atau Hipotesis 6 variabel *Perceived Risk* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use*.

e. Variabel *Islamic Financial Literacy*

Berdasarkan Tabel 4.20 terlihat bahwasannya variabel *Islamic Financial Literacy* memiliki nilai koefisien jalur sebesar 0,131 nilai *p-values* sebesar 0,278 dan nilai *t-statistics* sebesar 1,087. Dengan demikian hasil dari tersebut menunjukkan bahwasannya *t-statistics* <1,96 dan *p-values* >0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H7 atau Hipotesis 7 variabel *Islamic Financial Literacy* berpengaruh positif dan tidak signifikan atau tidak berpengaruh terhadap *Behavioral Intention to Use*.

f. Variabel *Perceived Ease of Use*

Berdasarkan Tabel 4.20 menunjukkan bahwasannya variabel *Perceived Ease of Use* memiliki nilai koefisien jalur sebesar 0,112 nilai *t-statistics* sebesar 0,718 dan nilai *p-values* sebesar 0,473. Dengan demikian hasil dari tersebut menunjukkan bahwasannya *t-statistics* <1,96 dan *p-values* >0,05 maka

dapat disimpulkan bahwa H8 atau Hipotesis 8 variabel *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif dan tidak signifikan atau tidak berpengaruh terhadap *Behavioral Intention to Use*.

4.2.4 Uji Mediasi

Dilakukannya uji mediasi ialah bertujuan untuk mengetahui *indirect effect*, ialah sebagai berikut:

1. Analisis *Indirect Effect* (Pengaruh Tidak Langsung)

Tabel 4. 21
Hasil *Spesifict Indirect Effect*

	<i>Original Sample (O)</i>	<i>Sample Mean (M)</i>	<i>Standart Deviation</i>	<i>T-Statistics</i>	<i>P Values</i>
CA(X1)→PEU(Z)→BIU(Y)	0,067	0,072	0,098	0,689	0,491
CS(X2)→PEU(Z)→BIU(Y)	0,020	0,018	0,030	0,667	0,505

Sumber: *Output SmartPLS* (2023)

a. Variabel *Computer Anxiety* terhadap *Behavioral Intention to Use* melalui *Perceived Ease of Use*

Pengaruh tidak langsung pada variabel *Computer Anxiety* terhadap *Behavioral Intention to Use* melalui *Perceived Ease of Use* ialah sebesar 0,067 dan nilai *t-statistics* untuk jalur c ialah sebesar 1,390 dan juga *t-statistics* jalur a*b ialah sebesar 0,689. Terlihat bahwasanya keduanya memiliki nilai yang tidak signifikan dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel *perceived ease of use* ialah termasuk pada model *no-effect nonmediation* atau tidak ada mediasi pengaruh *computer anxiety* terhadap *behavioral intention to use* QRIS ZIS.

b. Variabel *Computer Self-efficacy* terhadap *Behavioral Intention to Use* melalui *Perceived Ease of Use*

Pengaruh tidak langsung pada variabel *Computer Self-efficacy* terhadap *Behavioral Intention to Use* melalui *Perceived Ease of Use* ialah sebesar 0,020 dan nilai *t-statistics* untuk jalur c ialah sebesar 2,234 dan juga *t-statistics* jalur a*b ialah sebesar 0,667. Terlihat bahwasanya pada jalur c ialah signifikan dan pada jalur a*b ialah tidak signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel *perceived ease of use* ialah termasuk pada model *direct only* atau tidak ada mediasi pengaruh *computer self-efficacy* terhadap *behavioral intention to use* QRIS ZIS.

4.3 Pembahasan Hasil Analisis Data

Tabel 4. 22
Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Pernyataan	<i>t-statistics</i>	<i>P-Value</i>	Keterangan
H1	<i>Computer Anxiety</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	7,052	0,000	Diterima
H2	<i>Computer Anxiety</i> berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap <i>Behavioral Intention to Use</i> QRIS ZIS	1,390	0,165	Ditolak
H3	<i>Computer Self-Efficacy</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	2,084	0,038	Diterima
H4	<i>Computer Self-efficacy</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap <i>behavioral intention to use</i> QRIS ZIS	2,234	0,026	Diterima
H5	<i>Perceived Usefulness</i> berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap	0,615	0,539	Ditolak

	<i>Behavioral Intention to Use QRIS ZIS</i>			
H6	<i>Perceived Risk</i> berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap <i>Behavioral Intention to Use QRIS ZIS</i>	2,483	0,013	Diterima
H7	<i>Islamic Financial Literacy</i> berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap <i>Behavioral Intention to Use QRIS ZIS</i>	1,087	0,278	Ditolak
H8	<i>Perceived Ease of Use</i> berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap <i>Behavioral Intention to Use QRIS ZIS</i>	0,718	0,473	Ditolak

Sumber: Data Primer Diolah Tahun 2023

Tabel 4. 23
Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Pernyataan	<i>T statistics jalur c</i>	<i>T statistics jalur a*b</i>	Efek mediasi	keterangan
H9	<i>Perceived Ease of Use</i> secara tidak langsung tidak memediasi suatu pengaruh <i>computer anxiety</i> terhadap <i>behavioral intention to use QRIS ZIS</i>	1,390	0,689	<i>No-effect nonmediation</i> (tidak ada mediasi)	Ditolak
H10	<i>Perceived Ease of Use</i> secara tidak langsung tidak memediasi suatu pengaruh <i>computer self-efficacy</i> terhadap <i>behavioral intention to use QRIS ZIS</i>	2,234	0,667	<i>Direct only</i> (tidak ada mediasi)	Ditolak

Sumber: Data Primer Diolah Tahun 2023

4.3.1 H1 : Pengaruh *Computer Anxiety* terhadap *Perceived Ease of Use*

Variabel *Computer Anxiety* terhadap *Perceived Ease of Use* memiliki nilai *path coefficient* yang menunjukkan arah positif yakni 0,599. Nilai *t-statistics* 7,052 dan nilai *p-value* 0,000. Oleh karena itu Hipotesis 1 diterima karena menunjukkan adanya pengaruh yang positif juga signifikan pada variabel *computer anxiety* terhadap *perceived ease of use*.

Berlandaskan kerangka TAM 3 (*Technology Acceptance Model 3*) *computer anxiety* menunjukkan bahwa suatu tingkat kekhawatiran dalam penggunaan sistem sehingga dapat dijadikan sebagai penentu suatu niat penggunaan. Kerangka TAM 3 menjelaskan tentang suatu penerimaan teknologi dengan adanya faktor penentu dari persepsi kemudahan. Apabila suatu kecemasan komputer yang tinggi dalam kategori *anticipation* maka semakin tinggi pula niat penggunaan QRIS ZIS. Begitu sebaliknya, apabila kecemasan komputer pada tingkat *anticipation* yang rendah maka semakin rendah pula niat penggunaan QRIS ZIS.

Hasil penelitian ini mendukung dari hasil penelitian oleh Sujatmiko dan Prisma (2022) yang menyatakan bahwa *computer anxiety* memberikan pengaruh positif terhadap *perceived ease of use* aplikasi IPOT. Juga penelitian oleh Namkee Park et al (2014) yang menyatakan bahwa *computer anxiety* memberikan pengaruh positif terhadap *perceived ease of use* karena dinilai karyawan menggunakan sistem teleconferencing perusahaan untuk mengurangi kecemasan mereka, atau karena mengalami kecemasan terkait dengan sistem namun tetap diharapkan atau diharuskan untuk menggunakan

sistem tersebut. Maka menunjukkan pentingnya faktor situasional yang unik dalam kasus sistem telekonferensi dalam lingkungan bisnis.

Hasil dari analisis statistik deskriptif variabel membuktikan bahwa penelitian ini dalam pernyataan pada indikator *computer anxiety* nilai *mean* atau rata-rata seorang responden memberikan nilai 3,59 – 4,14 dimana masuk pada tingkatan cukup setuju. Penilaian responden dengan *mean* atau rata-rata tertinggi dengan perolehan nilai sebesar 4,14 yakni pada indikator *anticipation* pada pernyataan “Apabila diberi kesempatan, saya akan mempelajari sistem pembayaran ZIS melalui QRIS agar nantinya bisa gunakan di masa mendatang”

Kecemasan komputer atau *computer anxiety* bisa diartikan bahwa sifat seseorang dalam mengalami kecemasan atau kegelisahan terhadap suatu sistem atau komputer. Jika seorang individu yang memiliki kecemasan komputer khususnya pada kategori *fear* yang kuat atau tinggi maka akan semakin memandang bahwa suatu sistem tidak memiliki kemudahan. Namun jika seorang individu yang memiliki kecemasan komputer khususnya pada kategori *anticipation* yang kuat atau tinggi seperti pada penelitian ini maka akan dapat memandang bahwa suatu sistem memiliki kemudahan karena seseorang tersebut memilih untuk mempelajarinya agar dapat mengguakan di masa mendatang. Oleh karena itu seseorang dengan tingkat *computer anxiety* pada tingkat *anticipation* yang tinggi maka suatu *perceived ease of use* QRIS ZIS akan tinggi juga.

Dengan demikian terbukti bahwa terdapat hubungan positif atau searah dan signifikan pada variabel *computer anxiety* terhadap *perceived ease of use*, yakni jika semakin tinggi kecemasan komputer pada tingkat *anticipation* seseorang dalam menggunakan sistem pembayaran QRIS ZIS maka dengan itu suatu kemampuannya akan meningkatkan suatu kemudahan penggunaan sistem QRIS. Seseorang khususnya generasi Z akan merasa bahwasanya dengan menggunakan sistem pembayaran QRIS tersebut mudah digunakan. Namun juga sebaliknya jika suatu kecemasan komputer pada tingkat *anticipation* rendah maka semakin rendah pula kemudahan untuk menggunakan sistem tersebut.

4.3.2 H2 : Pengaruh *Computer Anxiety* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*

Variabel *Computer Anxiety* terhadap *Behavioral Intention to Use* memiliki nilai *path coefficient* yang menunjukkan arah negatif yakni 0,134. Nilai *t-statistics* 1,390 dan nilai *p-value* 0,165. Oleh karena itu Hipotesis 2 ditolak karena menunjukkan tidak adanya pengaruh signifikan atau berpengaruh negatif dan tidak signifikan pada variabel *computer anxiety* terhadap *Behavioral Intention to Use*.

Berlandaskan kerangka TAM 3 (*Technology Acceptance Model 3*) *computer anxiety* menunjukkan bahwa suatu tingkat kekhawatiran dalam penggunaan sistem sehingga dapat dijadikan sebagai penentu suatu niat penggunaan. Kerangka TAM 3 menjelaskan tentang suatu penerimaan teknologi dengan adanya faktor penentu dari persepsi kemudahan. Apabila

suatu kecemasan komputer yang tinggi dalam kategori *anticipation* maka semakin tinggi pula niat penggunaan QRIS ZIS. Begitu sebaliknya, apabila kecemasan komputer pada tingkat *anticipation* yang rendah maka semakin rendah pula niat penggunaan QRIS ZIS.

Hasil penelitian ini sama atau didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Anis Astiyah dan Martinus Budiantara (2023) yang menyatakan bahwa variabel *computer anxiety* tidak berpengaruh atau tidak memiliki pengaruh terhadap suatu minat penerapan teknologi informasi akuntansi, dengan itu membuktikan semakin tinggi *anxiety* seseorang maka akan membuatnya semakin tidak untuk menggunakan sistem atau teknologi baru, sehingga suatu minat pada teknologi akan semakin berkurang.

Hasil dari analisis statistik deskriptif variabel membuktikan bahwa penelitian ini dalam pernyataan pada indikator *computer anxiety* nilai *mean* atau rata-rata seorang responden memberikan nilai 3,59 – 4,14 dimana masuk pada tingkatan cukup setuju. Penilaian responden dengan *mean* atau rata-rata tertinggi dengan perolehan nilai sebesar 4,14 yakni pada indikator *anticipation* pada pernyataan “Apabila diberi kesempatan, saya akan mempelajari sistem pembayaran ZIS melalui QRIS agar nantinya bisa gunakan di masa mendatang”

Hal tersebut membuktikan bahwa penilaian responden mengenai akan mempelajari sistem pembayaran ZIS melalui QRIS agar nantinya bisa gunakan di masa mendatang yakni cukup setuju. Namun dengan mempelajari suatu sistem agar nantinya bisa gunakan di masa mendatang tidak akan

menjamin suatu niat seseorang dalam menggunakannya. Dengan demikian meski seorang individu kerap mempelajari suatu sistem pembayaran QRIS ZIS namun niat dalam menggunakannya tidak terpengaruhi.

Dengan demikian hipotesis 2 dinyatakan bahwa tidak adanya pengaruh signifikan atau berpengaruh negatif dan tidak signifikan pada variabel *Computer Anxiety* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya hubungan negatif atau tidak searah antara variabel *Computer Anxiety* terhadap variabel *Behavioral Intention to Use*. Namun, hubungan tersebut tidak cukup kuat untuk dianggap signifikan secara bermakna atau dapat dikatakan terdapat pengaruh negatif atau tidak searah tetapi hasilnya tidak dianggap sebagai suatu kepastian dalam konsep statistik.

Maka disimpulkan bahwa jika adanya perubahan pada tingkat *computer anxiety* tidak dapat memberikan pengaruh terhadap suatu niat menggunakan QRIS untuk pembayaran ZIS.

4.3.3 H3 : Pengaruh *Computer Self-Efficacy* terhadap *Perceived Ease of Use*

Variabel *Computer Self-Efficacy* terhadap *Perceived Ease of Use* memiliki nilai *path coefficient* yang menunjukkan arah positif yakni 0,179 Nilai *t-statistics* 2,084 dan nilai *p-value* 0,038. Oleh karena itu Hipotesis 3 diterima karena menunjukkan adanya pengaruh yang positif juga signifikan pada variabel *computer self-efficacy* terhadap *perceived ease of use*.

Berlandaskan kerangka TAM 3 (*Technology Acceptance Model 3*) *computer self-efficacy* menunjukkan bahwa suatu tingkat kepercayaan diri atau keyakinan seseorang dalam menggunakan sistem sehingga dapat dijadikan sebagai penentu suatu niat penggunaan. Kerangka TAM 3 menjelaskan tentang suatu penerimaan teknologi dengan adanya faktor penentu dari persepsi kemudahan. Apabila suatu keyakinan sistem yang tinggi maka semakin tinggi pula niat penggunaan QRIS ZIS. Begitu sebaliknya, apabila keyakinan sistem rendah maka semakin rendah pula niat penggunaan QRIS ZIS.

Hasil penelitian ini serupa dan didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Prapatchon Jariyapan, Suchira Mattayaphutron, Syeda Noorzahrah Gillani, dan Owais Shafique (2022) yang menyatakan bahwa variabel *computer self efficacy* berpengaruh terhadap *perceived ease of use*. Dan penelitian yang dilakukan oleh Eko Ngabdul Shodikin, Agung Rokhimawan, Ahmad Suradi, dan Setia Murningsih (2023) yang menyatakan bahwa variabel *computer self-efficacy* berpengaruh signifikan terhadap variabel *perceived ease of use* karena dinilai suatu kepercayaan diri mahasiswa dalam menggunakan *platform* pembelajaran online dapat membantu mereka menyelesaikan tugas lebih banyak dibandingkan sebelumnya.

Hasil dari analisis statistik deskriptif variabel membuktikan bahwa penelitian ini dalam pernyataan pada indikator *computer self-efficacy* nilai *mean* atau rata-rata seorang responden memberikan nilai 3,58 – 3,69 dimana

masuk pada tingkatan cukup setuju. Penilaian responden dengan *mean* atau rata-rata tertinggi dengan perolehan nilai sebesar 3,69 yakni pada indikator *strenght* pada pernyataan “memiliki keyakinan terhadap kemampuan QRIS untuk pembayaran *cashless*”

Computer self-efficacy dapat diartikan sebagai suatu kepercayaan diri seseorang terhadap kemampuannya menggunakan sistem atau komputer. berdasarkan pada hasil penelitian menunjukkan bahwa pada indikator *strenght* (suatu keyakinan yang dimiliki seseorang dalam mencapai tingkat kesulitan tertentu) memiliki nilai tinggi maka dengan suatu kepercayaan diri terhadap kemampuannya menggunakan sistem dalam melakukan aktivitas berpengaruh terhadap kemudahan penggunaan karena jika semakin percaya diri terhadap sistem maka semakin mudah juga dalam menggunakan sistem.

Dengan demikian terbukti bahwa terdapat hubungan positif atau searah dan signifikan pada variabel *computer self-efficacy* terhadap *perceived ease of use*, yakni jika semakin tinggi keyakinan atau kepercayaan diri seseorang dalam menggunakan sistem pembayaran QRIS ZIS maka dengan itu suatu kemampuannya akan meningkatkan suatu kemudahan penggunaan sistem QRIS. Seseorang khususnya generasi Z akan merasa bahwasanya dengan menggunakan sistem pembayaran QRIS tersebut mudah digunakan. Namun juga sebaliknya jika suatu kemampuan atau kepercayaan dirinya rendah maka semakin rendah pula kemudahan untuk menggunakan sistem tersebut.

4.3.4 H4 : Pengaruh *Computer Self-Efficacy* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*

Variabel *Computer Self-Efficacy* terhadap *Behavioral Intention to Use* memiliki nilai *path coefficient* yang menunjukkan arah positif yakni 0,180 Nilai *t-statistics* 2,234 dan nilai *p-value* 0,026. Oleh karena itu Hipotesis 4 diterima karena menunjukkan adanya pengaruh yang positif juga signifikan pada variabel *computer self-efficacy* terhadap *Behavioral Intention to Use*.

Berlandaskan kerangka TAM 3 (*Technology Acceptance Model 3*) *computer self-efficacy* menunjukkan bahwa suatu tingkat kepercayaan diri atau keyakinan seseorang dalam menggunakan sistem sehingga dapat dijadikan sebagai penentu suatu niat penggunaan. Kerangka TAM 3 menjelaskan tentang suatu penerimaan teknologi dengan adanya faktor penentu dari persepsi kemudahan. Apabila suatu keyakinan sistem yang tinggi maka semakin tinggi pula niat penggunaan QRIS ZIS. Begitu sebaliknya, apabila keyakinan sistem rendah maka semakin rendah pula niat penggunaan QRIS ZIS.

Hasil penelitian ini serupa dan didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Emi Kusmaeni, Ratna Nugraheni, Nenny Syahrenny, dan Endah Sulistyowati (2022) yang menyatakan bahwa variabel *computer self-efficacy* berpengaruh terhadap niat penggunaan karena jika seorang mahasiswa memiliki suatu kemampuan dalam menjalankan suatu komputer atau sistem maka dinilai akan memiliki minat atau niat yang kuat terhadap suatu penggunaan *software* akuntansi.

Hasil dari analisis statistik deskriptif variabel membuktikan bahwa penelitian ini dalam pernyataan pada indikator *computer self-efficacy* nilai *mean* atau rata-rata seorang responden memberikan nilai 3,74 – 3,87 dimana masuk pada tingkatan cukup setuju.

Computer self-efficacy dapat diartikan sebagai suatu kepercayaan diri seseorang terhadap kemampuannya menggunakan sistem atau komputer. berdasarkan pada hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua indikator *magnitude* dan *strength* memiliki nilai tinggi maka dengan suatu keyakinan dan kepercayaan diri terhadap kemampuan menggunakan sistem dalam melakukan aktivitas berpengaruh terhadap suatu niat penggunaan, karena QRIS ZIS dinilai dapat mempermudah pekerjaan, dan menghemat waktu seseorang. Dengan demikian jika semakin percaya diri terhadap sistem maka semakin tinggi niat seseorang dalam menggunakannya.

Dengan demikian terbukti bahwa terdapat hubungan positif atau searah dan signifikan pada variabel *computer self-efficacy* terhadap *Behavioral Intention to Use*, yakni jika semakin tinggi keyakinan atau kepercayaan diri seseorang dalam menggunakan sistem maka dengan itu semakin tinggi pula suatu niat seseorang dalam membayar ZIS menggunakan QRIS. Namun juga sebaliknya jika suatu keyakinan atau kepercayaan diri seseorang dalam menggunakan sistem pembayaran QRIS ZIS rendah maka semakin rendah pula niat seseorang dalam menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran ZIS.

4.3.5 H5 : Pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*

Variabel *Perceived Usefulness* terhadap *Behavioral Intention to Use* memiliki nilai *path coefficient* yang menunjukkan arah positif yakni 0,091. Nilai *t-statistics* 0,615 dan nilai *p-value* 0,539. Oleh karena itu Hipotesis 5 ditolak karena menunjukkan tidak adanya pengaruh signifikan atau berpengaruh positif dan tidak signifikan pada variabel *Perceived Usefulness* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*.

Berlandaskan kerangka TAM 3 (*Technology Acceptance Model 3*) *perceived usefulness* menunjukkan bahwa suatu ukuran penggunaan sistem dapat mendatangkan manfaat sehingga dapat dijadikan sebagai penentu suatu niat penggunaan. Kerangka TAM 3 menjelaskan tentang suatu penerimaan teknologi dengan adanya faktor penentu dari persepsi kemudahan. Apabila suatu sistem memiliki manfaat yang tinggi maka semakin tinggi pula niat penggunaan QRIS ZIS. Begitu sebaliknya, apabila sistem dinilai memiliki manfaat yang rendah maka semakin rendah pula niat penggunaan QRIS ZIS.

Hasil penelitian ini sama atau didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Kanokwan Kanchanatane, Nuttida Suwanno, dan Anu Jarernvongrayab (2014) yang menyatakan bahwa *perceived usefulness* tidak secara langsung mempengaruhi niat untuk menggunakan E-Marketing. Dan penelitian oleh Harries Arizona Ismail (2016) menyatakan bahwa *perceived usefulness* atau persepsi kemanfaatan tidak berpengaruh signifikan terhadap niat menggunakan, hal ini dikarenakan alasan seseorang memiliki *smartphone*

hanya sekedar gengsi dan penggunaannya kurang memahami manfaat dari fitur-fitur yang tersedia.

Hasil dari analisis statistik deskriptif variabel membuktikan bahwa penelitian ini dalam pernyataan pada indikator *perceived usefulness* nilai *mean* atau rata-rata seorang responden memberikan nilai 4,19– 4,36 dimana masuk pada tingkatan cukup setuju. Penilaian responden dengan *mean* atau rata-rata tertinggi dengan perolehan nilai sebesar 4,36 yakni pada indikator *makes job easier* pada pernyataan “QRIS mampu meningkatkan efektivitas kerja dalam melakukan transaksi”

Hal tersebut membuktikan bahwa penilaian responden mengenai manfaat dari suatu sistem untuk dapat membuat atau membantu pekerjaan agar lebih mudah dinilai setuju. Namun, dengan mendatangkan manfaat mempermudah pekerjaan tidak akan menjamin suatu niat seseorang dalam menggunakannya. Karena meski suatu sistem dianggap dapat meningkatkan efektivitas kerja, tetapi jika seseorang memiliki ketidaknyamanan atau keengganan terhadap sistem tersebut maka hal tersebut dapat mempengaruhi niat menggunakannya.

Dengan demikian hipotesis 5 menyatakan bahwa tidak adanya pengaruh signifikan atau berpengaruh positif dan tidak signifikan pada variabel *Perceived Usefulness* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya hubungan positif antara variabel *Perceived Usefulness* terhadap variabel *Behavioral Intention to Use*. Namun, hubungan tersebut tidak cukup kuat untuk dianggap signifikan secara

bermakna atau dapat dikatakan meskipun terdapat pengaruh positif tetapi hasilnya tidak dianggap sebagai suatu kepastian dalam konsep statistik.

Maka dapat disimpulkan bahwa jika adanya perubahan pada tingkat *perceived usefulness* tidak dapat memberikan pengaruh terhadap suatu niat menggunakan QRIS untuk pembayaran ZIS.

4.3.6 H6 : Pengaruh *Perceived Risk* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*

Variabel *Perceived Risk* terhadap *Behavioral Intention to Use* memiliki nilai *path coefficient* yang menunjukkan arah positif yakni 0,301. Nilai *t-statistics* 2,483 dan nilai *p-value* 0,013. Oleh karena itu Hipotesis 6 diterima karena menunjukkan adanya pengaruh signifikan atau berpengaruh positif dan signifikan pada variabel *Perceived Risk* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*.

Berlandaskan kerangka TAM 3 (*Technology Acceptance Model 3*) *perceived risk* menunjukkan bahwa suatu konsekuensi atau ketidakpastian dalam menggunakan sistem sehingga dapat dijadikan sebagai penentu suatu niat penggunaan. Kerangka TAM 3 menjelaskan tentang suatu penerimaan teknologi, dengan adanya faktor eksternal dapat dinilai menjelaskan suatu niat menggunakan yakni *perceived risk*. Apabila suatu sistem dinilai memiliki risiko yang tinggi maka semakin tinggi pula niat penggunaan QRIS ZIS. Begitu sebaliknya, apabila sistem dinilai memiliki risiko yang rendah maka semakin rendah pula niat penggunaan QRIS ZIS.

Hasil penelitian ini sama atau didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hidayati, 2018), (Farizi & Syaefullah, 2017), dan (More & Suprapti, 2022) yang menyatakan bahwa *Perceived Risk* berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use*.

Hasil dari analisis statistik deskriptif variabel membuktikan bahwa penelitian ini dalam pernyataan pada indikator *perceived risk* nilai *mean* atau rata-rata seorang responden memberikan nilai 3,71 – 4,22 dimana masuk pada tingkatan cukup setuju. Penilaian responden dengan *mean* atau rata-rata tertinggi dengan perolehan nilai sebesar 4,22 yakni pada indikator *time and convenience risk* pada pernyataan “QRIS dapat mempermudah dan mempercepat transaksi pembayaran ZIS di satu waktu”

Perceived risk diartikan sebagai konsekuensi, ketidakpastian yang tidak diinginkan dalam sistem yang digunakan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pada indikator *time and convenience risk* memiliki nilai cukup tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa resiko dianggap sebagai faktor penting dalam suatu niat penggunaan khususnya menjadi pengaruh dalam suatu niat. Hal tersebut bisa terjadi karena seseorang percaya bahwa dengan memahami risiko yang ada seseorang tersebut akan melakukan cara dengan mengurangi risiko dengan baik.

Hal tersebut membuktikan bahwa persepsi risiko yang tinggi juga dapat mendorong seseorang untuk mencari cara mengurangi risiko tersebut, seperti dengan mempelajari siste lebih lanjut atau juga menambahkan fitur

keamanan siste tersebut. Dengan begitu pada akhirnya akan dapat meningkatkan niat seseorang untuk menggunakan sistem QIS ZIS.

Dengan demikian hipotesis 6 menyatakan bahwa adanya pengaruh signifikan atau berpengaruh positif dan signifikan pada variabel *Perceived Risk* terhadap *Behavioral Intention to Use* QRIS ZIS. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya hubungan positif antara variabel *Perceived Risk* terhadap variabel *Behavioral Intention to Use*.

4.3.7 H7 : Pengaruh *Islamic Financial Literacy* terhadap *Behavioral Intention to Use* QRIS ZIS

Variabel *Islamic Financial Literacy* terhadap *Behavioral Intention to Use* memiliki nilai *path coefficient* yang menunjukkan arah positif yakni 0,131. Nilai *t-statistics* 1,087 dan nilai *p-value* 0,278. Oleh karena itu Hipotesis 7 ditolak karena menunjukkan tidak adanya pengaruh signifikan atau berpengaruh positif dan tidak signifikan pada variabel *Islamic Financial Literacy* terhadap *Behavioral Intention to Use* QRIS ZIS.

Hasil penelitian ini sama atau didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Sumiati et al (2021) menyatakan bahwa *Islamic Financial Literacy* tidak berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use* pada reksa dana saham syariah.

Hasil dari analisis statistik deskriptif variabel membuktikan bahwa penelitian ini dalam pernyataan pada indikator *Islamic Financial Literacy* nilai *mean* atau rata-rata seorang responden memberikan nilai 4,06 – 4,16 dimana masuk pada tingkatan cukup setuju. Penilaian responden dengan *mean* atau

rata-rata tertinggi dengan perolehan nilai sebesar 4,16 yakni pada indikator kemampuan pada pernyataan “Kemampuan membayar ZIS dengan menggunakan QRIS membuat saya yakin bahwa keuangan islam dan teknologi digital mampu bersinergi”

Hal tersebut menunjukkan bahwa ketika seseorang meyakini bahwa keuangan islam dan teknologi digital mampu bersinergi belum tentu memiliki niat untuk menggunakan QRIS untuk membayar ZIS. Karena terdapat kemungkinan adanya faktor-faktor lain yang membuat seseorang tidak memiliki niat untuk menggunakannya yakni seperti preferensi pribadi dimana meski seseorang meyakini hal tersebut tetapi tetap memilih untuk menggunakan metode pembayaran yang lebih tradisional dan konvensional.

Kemudian adanya faktor ketidaknyamanan atau ketidakyakinan dimana meski seseorang meyakini hal tersebut namun ia masih merasa tidak nyaman atau tidak yakin dengan keamanan dan kehandalan sistem yang tersedia. Serta faktor ketidakpastian atau ketidakpercayaan dimana seseorang mungkin masih memiliki ketidakpastian atau ketidakpercayaan terhadap implikasi jangka panjang dari penggunaan sistem *cashless* terhadap prinsip-prinsip keuangan islam.

Dengan demikian hipotesis 7 menyatakan bahwa tidak adanya pengaruh signifikan atau berpengaruh positif dan tidak signifikan pada variabel *Islamic Financial Literacy* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya hubungan positif antara variabel *Islamic Financial Literacy* terhadap variabel *Behavioral Intention to*

Use. Namun, hubungan tersebut tidak cukup kuat untuk dianggap signifikan secara bermakna atau dapat dikatakan meskipun terdapat pengaruh positif tetapi hasilnya tidak dianggap sebagai suatu kepastian dalam konsep statistik.

Maka disimpulkan bahwa jika adanya perubahan pada tingkat literasi keuangan syariah tidak dapat memberikan pengaruh terhadap suatu niat menggunakan QRIS untuk pembayaran ZIS

4.3.8 H8 : Pengaruh *Perceived Ease of Use* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*

Variabel *Perceived Ease of Use* terhadap *Behavioral Intention to Use* memiliki nilai *path coefficient* yang menunjukkan arah positif yakni 0,112. Nilai *t-statistics* 0,718 dan nilai *p-value* 0,473. Oleh karena itu Hipotesis 8 ditolak karena *p-value* >0,05 maka menunjukkan tidak adanya pengaruh signifikan atau berpengaruh positif dan tidak signifikan pada variabel *Perceived Ease of Use* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS*.

Hasil penelitian ini sama atau didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Kanokwan Kanchanatane, Nuttida Suwanno, dan Anu Jarernvongrayab (2014) yang menyatakan bahwa *perceived ease of use* tidak secara langsung mempengaruhi niat untuk menggunakan E-Marketing

Hasil dari analisis statistik deskriptif variabel membuktikan bahwa penelitian ini dalam pernyataan pada indikator *Perceived Ease of Use* nilai *mean* atau rata-rata seorang responden memberikan nilai 4,14 – 4,41 dimana masuk pada tingkatan cukup setuju. Penilaian responden dengan *mean* atau rata-rata tertinggi dengan perolehan nilai sebesar 4,41 yakni pada indikator

kemudahan sistem untuk dimengerti pada pernyataan “Saya mengerti bahwa QRIS dapat diakses oleh seluruh Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (m-banking,ovo,gopay,dll)”

Hal tersebut menunjukkan bahwa ketika seseorang setuju bahwa suatu sistem mudah dimengerti tetapi tetap tidak akan mempengaruhi suatu niat penggunaan. Hal tersebut mungkin bisa disebabkan oleh faktor-faktor lain di luar kemudahan pemahaman yakni seperti kekhawatiran keamanan suatu sistem. Oleh karena itu meski seseorang setuju akan kemudahan dalam pemahaman sistem itu tidak selalu dapat menjamin bahwa seseorang akan memiliki niat untuk menggunakan sistem tersebut.

Dengan demikian hipotesis 8 menyatakan bahwa tidak adanya pengaruh signifikan atau berpengaruh positif dan tidak signifikan pada variabel *Perceived Ease of Use* terhadap *Behavioral Intention to Use* QRIS ZIS. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya hubungan positif antara variabel *Perceived Ease of Use* terhadap variabel *Behavioral Intention to Use*. Namun, hubungan tersebut tidak cukup kuat untuk dapat dianggap signifikan secara bermakna atau dapat dikatakan meskipun terdapat pengaruh positif tetapi hasilnya tidak dianggap sebagai suatu kepastian dalam konsep statistik.

Maka dapat disimpulkan bahwasanya jika adanya perubahan pada tingkat kemudahan penggunaan tidak dapat memberikan pengaruh terhadap suatu niat menggunakan QRIS untuk pembayaran ZIS.

4.3.9 H9 : Pengaruh *Computer Anxiety* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS* melalui *Perceived Ease of Use*

Pengaruh tidak langsung atau *Indirect Effect* pada variabel *computer anxiety* terhadap niat menggunakan *behavioral intention to use* melalui variabel *perceived ease of use* ialah sebesar 0,067 yang menunjukkan arah positif. Nilai *t-statistic* pada jalur c ialah sebesar 1,390 dan *t-statistic* pada jalur a*b ialah sebesar 0,689 maka terlihat bahwasannya keduanya memiliki nilai yang sama-sama tidak signifikan.

Oleh karena itu Hipotesis 9 ditolak karena pada jalur a*b dan c keduanya memiliki nilai yang tidak signifikan, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa *perceived ease of use* tidak ada mediasi atau *no effect nonmeditation* pada pengaruh *computer anxiety* terhadap *behavioral intention to use*.

Hasil penelitian ini sama atau didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Nawi et al (2024) yang menyatakan bahwa *perceived ease of use* tidak ada mediasi atau tidak dapat memediasi diantara variabel *computer anxiety* terhadap variabel niat menggunakan dompet elektronik. Karena dinilai jika sistem dompet elektronik dianggap terlalu mudah digunakan, hal ini dapat menimbulkan kekhawatiran tentang keamanan dan akses tidak sah, sehingga berdampak negatif terhadap niat pengguna untuk menggunakan dompet elektronik.

Didukung dengan penelitian yang dilakukan juga oleh Igbaria & Iivari (1995) yang menyatakan bahwa *perceived ease of use* tidak ada mediasi (*no*

effect) atau tidak dapat memediasi diantara variabel *computer anxiety* terhadap variabel niat menggunakan. Namun hanya memiliki pengaruh langsung terhadap niat dan pengaruh tidak langsung tetapi terhadap persepsi kemanfaatan atau kegunaan melalui persepsi kemudahan.

Hasil dari analisis statistik deskriptif variabel membuktikan bahwa penelitian ini dalam pernyataan pada indikator *Perceived Ease of Use* nilai *mean* atau rata-rata seorang responden memberikan nilai 4,14 – 4,41 dimana masuk pada tingkatan cukup setuju. Penilaian responden dengan *mean* atau rata-rata tertinggi yakni pada indikator kemudahan sistem untuk dimengerti pada pernyataan “Saya mengerti bahwa QRIS dapat diakses oleh seluruh Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (*m-banking, ovo, gopay, dll*)”.

Hal tersebut menunjukkan bahwasanya penilaian kemudahan sistem QRIS cukup dimengerti sehingga dinilai cukup setuju mereka dalam mengoperasikan suatu sistem. oleh karena itu meskipun sistem QRIS dianggap mudah digunakan namun hal ini tetap dapat menimbulkan kecemasan komputer sehingga belum bisa menumbuhkan niat seseorang dalam menggunakan sistem QRIS untuk pembayaran ZIS.

Dengan demikian dalam penelitian ini menunjukkan bahwa ketika variabel mediasi *perceived ease of use* bersama-sama dengan *computer anxiety* terhadap *behavioral intention to use* terbukti tidak mampu dalam menjawab adanya pengaruh tidak langsung atau *indirect effect* dari *computer anxiety* terhadap *behavioral intention to use*. Bila mana seseorang khususnya generasi Z merasa mendapatkan kemudahan penggunaan dalam penggunaan

sistem QRIS, maka keinginan niat penggunaan seseorang akan dapat berubah seiring dengan baik buruknya dari *computer anxiety*.

4.3.10 H10 : Pengaruh *Computer Self-efficacy* terhadap *Behavioral Intention to Use QRIS ZIS* melalui *Perceived Ease of Use*

Pengaruh tidak langsung atau *Indirect Effect* pada variabel *computer self-efficacy* terhadap niat menggunakan *behavioral intention to use* melalui variabel *perceived ease of use* ialah sebesar 0,020 yang menunjukkan arah positif. Nilai *t-statistic* pada jalur c ialah sebesar 2,234 dan *t-statistic* pada jalur a*b ialah sebesar 0,667 maka terlihat bahwasannya pada jalur a*b tidak signifikan sedangkan pada jalur c menunjukkan signifikan.

Oleh karena itu Hipotesis 10 ditolak karena pada jalur a*b tidak signifikan dan c memiliki nilai signifikan, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa *perceived ease of use* tidak ada mediasi atau *direct only* atau hanya memiliki pengaruh langsung pada pengaruh *computer self-efficacy* terhadap *behavioral intention to use*.

Hasil penelitian ini sama atau didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Bassam Hasan (2007) yang menyatakan bahwa *perceived ease of use* tidak ada mediasi atau tidak dapat memediasi diantara variabel *computer self-efficacy* terhadap variabel niat. Namun *computer self-efficacy* hanya memiliki pengaruh langsung signifikan terhadap *perceived ease of use*.

Hasil dari analisis statistik deskriptif variabel membuktikan bahwa penelitian ini dalam pernyataan pada indikator *Perceived Ease of Use* nilai *mean* atau rata-rata seorang responden memberikan nilai 4,14 – 4,41 dimana

masuk pada tingkatan cukup setuju. Penilaian responden dengan *mean* atau rata-rata tertinggi yakni pada indikator kemudahan sistem untuk dimengerti pada pernyataan “Saya mengerti bahwa QRIS dapat diakses oleh seluruh Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (*m-banking, ovo, gopay, dll*)”.

Hal tersebut menunjukkan bahwasanya penilaian kemudahan sistem QRIS cukup dimengerti sehingga dinilai cukup setuju mereka dalam mengoperasikan suatu sistem. Oleh karena itu meskipun sistem QRIS dianggap mudah digunakan namun kemudahan penggunaan yang ditawarkan oleh sistem QRIS masih belum bisa menumbuhkan niat seseorang menggunakan QRIS dalam aspek kepercayaan diri seseorang dalam melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan komputer atau sistem.

Dengan demikian dalam penelitian ini menunjukkan bahwa ketika variabel mediasi *perceived ease of use* bersama-sama dengan *computer self-efficacy* terhadap *behavioral intention to use* terbukti tidak mampu dalam menjawab adanya pengaruh tidak langsung atau *indirect effect* dari *computer self-efficacy* terhadap *behavioral intention to use*. Bila mana seseorang khususnya generasi Z merasa mendapatkan kemudahan penggunaan dalam penggunaan sistem QRIS, maka keinginan niat penggunaan seseorang akan dapat berubah seiring dengan baik buruknya dari *computer self-efficacy* kepercayaan diri dalam menggunakan sistem.

Namun hal tersebut tidak selalu kecenderungan itu akan terjadi karena ada faktor lain di luar *perceived ease of use* yang bisa mempengaruhinya. Oleh karena itu bisa disimpulkan bahwa kemudahan penggunaan atau *perceived*

ease of use tidak memiliki kontrol yang kuat sebagai variabel mediasi atas kepercayaan diri pada sistem dengan niat penggunaan.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dipaparkan mengenai faktor pengaruh niat menggunakan QRIS dengan variabel *computer anxiety*, *computer self-efficacy*, yang dimediasi oleh *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *perceived risk*, *islamic financial literacy* terhadap *behavioral intention to use QRIS*. Dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Computer anxiety* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived ease of use* QRIS. Dengan demikian H1 diterima atau dijelaskan bahwasanya jika suatu kecemasan komputer pada tingkat *anticipation* tinggi maka semakin tinggi pula kemudahan untuk menggunakan sistem pembayaran ZIS menggunakan QRIS pada generasi Z di Soloraya.
2. *Computer anxiety* berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap *behavioral intention to use QRIS ZIS*. Dengan demikian H2 ditolak yang dijelaskan bahwasanya dengan jika adanya perubahan pada tingkat *computer anxiety* tidak dapat memberikan pengaruh terhadap suatu niat menggunakan QRIS untuk pembayaran ZIS pada generasi Z di Soloraya.
3. *Computer self-efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived ease of use* QRIS. Dengan demikian H3 diterima atau dijelaskan bahwasanya jika semakin tinggi keyakinan atau kepercayaan diri seseorang dalam menggunakan sistem maka dengan itu suatu

kemampuannya akan meningkatkan kemudahan penggunaan sistem QRIS pada generasi Z di Soloraya.

4. *Computer self-efficacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention to use* QRIS ZIS. Dengan demikian H4 diterima atau dijelaskan bahwasanya jika semakin tinggi keyakinan atau kepercayaan diri seseorang dalam menggunakan sistem maka dengan itu semakin tinggi pula suatu niat seseorang dalam membayar ZIS menggunakan QRIS pada generasi Z di Soloraya.
5. *Perceived usefulness* berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap *behavioral intention to use* QRIS ZIS. Dengan demikian H5 ditolak yang dijelaskan bahwasanya jika adanya perubahan pada tingkat *perceived usefulness* tidak dapat memberikan pengaruh terhadap suatu niat menggunakan QRIS untuk pembayaran ZIS pada generasi Z di Soloraya.
6. *Perceived risk* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavioral intention to use* QRIS ZIS. Dengan demikian H6 diterima yang dijelaskan bahwasanya jika adanya perubahan pada tingkat *perceived risk* dapat memberikan pengaruh terhadap suatu niat menggunakan QRIS untuk pembayaran ZIS pada generasi Z di Soloraya.
7. *Islamic financial literacy* berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap *behavioral intention to use* QRIS ZIS. Dengan demikian H7 ditolak yang dijelaskan bahwasanya jika adanya perubahan pada tingkat literasi keuangan syariah tidak dapat memberikan pengaruh terhadap suatu niat menggunakan QRIS untuk pembayaran ZIS pada generasi Z di Soloraya.

8. *Perceived ease of use* berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap *behavioral intention to use QRIS ZIS*. Dengan demikian H8 ditolak yang dijelaskan bahwasanya jika adanya perubahan pada tingkat kemudahan penggunaan tidak dapat memberikan pengaruh terhadap suatu niat menggunakan QRIS untuk pembayaran ZIS pada generasi Z di Soloraya.
9. *Perceived ease of use* tidak memediasi pengaruh *computer anxiety* terhadap *behavioral intention to use QRIS ZIS*. Dengan demikian H9 ditolak yang dijelaskan bahwa secara tidak langsung *perceived ease of use* tidak ada mediasi atau *no effect nonmeditation* pada pengaruh antara *computer anxiety* terhadap *behavioral intention to use QRIS ZIS* pada generasi Z di Soloraya.
10. *Perceived ease of use* tidak memediasi pengaruh *computer self-efficacy* terhadap *behavioral intention to use QRIS ZIS*. Dengan demikian H10 ditolak yang dijelaskan bahwa secara tidak langsung *perceived ease of use* tidak ada mediasi atau *direct only* atau hanya memiliki pengaruh langsung antara *computer self-efficacy* terhadap *behavioral intention to use QRIS ZIS* pada generasi Z di Soloraya.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian yakni sebagai berikut:

1. Pada proses pengumpulan data pada responden dengan melalui kuesioner *google form* memiliki sedikit kelemahan dimana responden tidak dapat memberikan jawaban lebih lanjut tentang yang sebenarnya dirasakan

karena terbatasnya menjawab dari beberapa pertanyaan yang ditanyakan saja. Oleh karena itu terdapat kemungkinan faktor ketidak jujuran dalam menjawab pertanyaan dalam kuesioner sehingga menyebabkan perolehan data yang kurang akurat.

2. Pada penelitian ini hanya melakukan analisis terhadap faktor-faktor yang dapat mempengaruhi niat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran ZIS yang menggunakan variabel *computer anxiety*, *computer self-efficacy*, *perceived ease of use*, *perceived usefulness* dari TAM 3 dan tambahan variabel eksternal yakni *perceived risk* dan *islamic financial literacy*. Sehingga perlu dikembangkan lagi dari faktor atau variabel lain yang belum diteliti pada penelitian ini.

5.3 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat saran dari peneliti yang dapat diberikan yakni sebagai berikut:

1. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian yang serupa namun dengan menambah variabel baik itu variabel eksternal, variabel mediasi, atau variabel moderasi yang nantinya dapat berpotensi untuk mempengaruhi atau menjelaskan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi niat menggunakan QRIS sebagai pembayaran ZIS.
2. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan untuk memperluas wilayah penelitian atau melakukan penelitian di daerah lain diluar Soloraya agar dapat mengetahui faktor-faktor yang dapat mempengaruhi niat menggunakan QRIS sebagai pembayaran ZIS pada daerah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdennebi, H. Ben. (2023). M-banking adoption from the developing countries perspective: A mediated model. *Digital Business*, 3(2), 100065. <https://doi.org/10.1016/j.digbus.2023.100065>
- Alnemer, H. A. (2022). Determinants of digital banking adoption in the Kingdom of Saudi Arabia: A technology acceptance model approach. *Digital Business*, 2(2), 100037. <https://doi.org/10.1016/j.digbus.2022.100037>
- Anggraini, J. M. (2022). ANALISIS STRATEGI PENGHIMPUNAN DANA ZIS MASA PANDEMI COVID-19 PADA ORGANISASI PENGELOLA ZAKAT (Studi Kasus di LAZ SOLOPEDULI Jawa Tengah). In *UIN Raden Mas Said Surakarta*.
- Astiyah, A., & Budiantara, M. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Pelaku Umkm Untuk Menggunakan Aplikasi Akuntansi Berbasis Seluler Di Dusun Bugel Sampang Kabupaten Cilacap. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 28(1), 76–86. <https://doi.org/10.23960/jak.v28i1.792>
- Atikah, A., & Kurniawan, R. R. (2021). Pengaruh Literasi Keuangan, Locus of Control, dan Financial Self Efficacy Terhadap Perilaku Manajemen Keuangan. *JMB: Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 10(2), 284–297. <https://doi.org/10.31000/jmb.v10i2.5132>
- Aziz, K. (n.d.). *Apa itu Zakat, dan Apa pula Perbedaannya dengan Infak, dan Sedekah ?* Kementerian Agama Kabupaten Purbalingga.
- Bakry, H. (1988). *Pedoman Islam di Indonesia* (5th ed.). UI Press.
- Bank Indonesia. (n.d.). *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx>
- Bank Indonesia. (2021). *Laporan Perekonomian 2021 (Bangkit dan Optimis: Sinergi dan Inovasi untuk Pemulihan Ekonomi)*.
- BPS. (2020). *Jumlah Penduduk menurut Wilayah, Klasifikasi Generasi, dan Jenis Kelamin, INDONESIA, Tahun 2020*. <https://www.bps.go.id/>
- BPS. (2023). *Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur 2023*. Badan Pusat Statistik. <https://www.bps.go.id/id>
- Budiman, J., Hesniati, Candy, Vincent, Kho, C., Devin, & Kelly. (2023). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Niat Gen Z Untuk Mengadopsi Fintech Syariah. *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 4(3), 1944–1955.
- Chin, W. W. (1998). *The partial least squares approach to structural equation modeling*.
- Comer, P. G., & Geissler, C. (1998). A methodology for software evaluation. *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, 456–460.
- Daneshgadeh, S., & Yıldırım, S. Ö. (2014). Empirical Investigation of Internet Banking Usage: The Case of Turkey. *Procedia Technology*, 16, 322–331. <https://doi.org/10.1016/j.protcy.2014.10.098>
- Darmawan, A. Z., Aini, A. D. ., Dahlan, D., & Dkk. (2021). Laporan Ekonomi dan Keuangan Syariah 2021. In Prijono, I. Rulina, & B. Himawan (Eds.), *Bank Indonesia*.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use And User

- Acceptance Of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(03), 319–340.
- Dianaris, A. A., Pramana, E., & Budianto, H. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Adopsi E-learning untuk Siswa SMA di Indonesia dengan Menggunakan Extended Technology Acceptance Model. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, 4(01), 13–26. <https://doi.org/10.37823/insight.v4i01.179>
- Ersaningtyas, A. P. (2019). Analisis Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko, Dan Kualitas Informasi Terhadap Minat Menggunakan Rekening bersama Shopee. *Jurnal Bisnis Indonesia*, 10(2), 185–198.
- Fahad, & Shahid, M. (2022). Exploring the determinants of adoption of Unified Payment Interface (UPI) in India: A study based on diffusion of innovation theory. *Digital Business*, 2(2). <https://doi.org/10.1016/j.digbus.2022.100040>
- Farizi, H., & Syaefullah. (2017). *Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko Dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Internet Banking*. 32.
- Furadantin, N. R. (2018). Analisis Data Menggunakan Aplikasi SmartPLS v.3.2.7 2018. *Jurnal Manajemen*, 1(1), 1–18.
- Ghozali, I., & H, L. (2014). *Pertial Least Square: Konsep, Teknik dan Aplikasi menggunakan Program SmartPls 3.0 (Vol II)*.
- Hafifuddin, H., & Wahyudi, R. (2022). Analisis Persepsi Jamaah Masjid di Kecamatan Gondokusuman Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS. *Dinamis : Journal of Islamic Management and Bussiness*, 4(1), 114–127. <https://doi.org/10.24256/dinamis.v5i2.3347>
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate Data Analysis*.
- Hakim, M. A. R., & Muttaqin, A. A. (2020). Analisis Pengaruh Literasi Keuangan Syariah terhadap Keputusan Membuka Rekening Bank Syariah (Studi Pada Mahasiswa Islam Kota Malang). *Jurnal Ilmu Ekonomi*, 1(1), 1–13.
- Hamid, R. S., & Anwar, S. M. (2019). *Structural Equation Modeling (SEM) Berbasis Varian: Konsep Dasar dan Aplikasi Program Smart PLS 3.2.8 dalam Riset Bisnis* (Abiratno, S. Nurdianti, & A. D. Raksanagara (Eds.); 1st ed.). PT Inkubator Penulis Indonesia.
- Handayani, R., & Sulaeman, E. (2022). Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Promosi Cashback Terhadap Minat Menggunakan Kembali Dompot Digital ShopeePay. *YUME : Journal of Management*, 5(3), 81–92. <https://doi.org/10.37531/yume.vxix.4749>
- Handojono, M., & Leiwakabessy, A. (2021). Analisis Pengaruh Kepercayaan, Keamanan, Persepsi Resiko Dan Norma Subjektif Terhadap Niat Bertransaksi Online. *JABE (Journal of Applied Business and Economic)*, 7(4), 406–419. <https://doi.org/10.30998/jabe.v7i4.9496>
- Hasan, B. (2007). Examining the Effects of Computer Self-Efficacy and System Complexity on Technology Acceptance. *Information Resources Management Journal (IRMJ)*, 20(3), 13. <https://doi.org/10.4018/irmj.2007070106>
- Hidayah, N., & Fernanda, J. W. (2021). Analisis Penerimaan Aplikasi Pembelajaran Online Menggunakan Technology Acceptance Model 3 Dan Partial Least Square Structural Equation Model (Pls-Sem). *Factor M*, 3(2),

- 161–172. <https://doi.org/10.30762/factor-m.v3i2.3097>
- Hidayati, D. N. I. (2018). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kegunaan dan Persepsi risiko terhadap minat menggunakan Kartu Kredit (Studi pada pengguna kartu kredit di lingkungan PT Bank OCBC Nisp). *Jurnal Ekobis Dewantara*, 1, 430–439.
- Hill, R. J., Fishbein, M., & Ajzen, I. (1977). Belief, Attitude, Intention and Behavior: An Introduction to Theory and Research. *Contemporary Sociology*, 6(2), 244.
- 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), 514–532.
- Igbaria, M., & Iivari, J. (1995). The effects of self-efficacy on computer usage. *Omega*, 23(6), 587–605. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0305-0483\(95\)00035-6](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/0305-0483(95)00035-6)
- Indonesia, B. (n.d.). *Kanal dan Layanan*. Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx>
- Ismail, H. A. (2016). Intention to Use Smartphone Through Perceived Compatibility, Perceived Usefulness, and Perceived Ease of Use. *Jurnal Dinamika Manajemen*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.15294/jdm.v7i1.5748>
- Jariyapan, P., Mattayaphutron, S., Gillani, S. N., & Shafique, O. (2022). Factors Influencing the Behavioural Intention to Use Cryptocurrency in Emerging Economies During the COVID-19 Pandemic: Based on Technology Acceptance Model 3, Perceived Risk, and Financial Literacy. *Frontiers in Psychology*, 12(February). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.814087>
- Jogiyanto, J. (2019). Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Resiko Pada Penggunaan Jasa Transportasi Online. *Manajemen Dan Bisnis*, 3, 72.
- Jonathan, N., & Setyawan, I. R. (2022). Pengaruh Financial Literacy, Financial Inclusion dan Financial Behaviour terhadap Minat Berinvestasi Mahasiswa. *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, 4(4), 891–898. <https://doi.org/10.24912/jmk.v4i4.20540>
- Kanchanatane, K., Suwanno, N., & Jarernvongrayab, A. (2014). Effects of Attitude toward Using, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use and Perceived Compatibility on Intention to Use E-Marketing. *Journal of Management Research*, 6(3), 1. <https://doi.org/10.5296/jmr.v6i3.5573>
- Katsarou, E. (2021). The effects of computer anxiety and self-efficacy on L2 learners' self-perceived digital competence and satisfaction in higher education. *Journal of Education and E-Learning Research*, 8(2), 158–172. <https://doi.org/10.20448/JOURNAL.509.2021.82.158.172>
- Kaur, P., Dhir, A., Bodhi, R., Singh, T., & Almotairi, M. (2020). Why do people use and recommend m-wallets? *Journal of Retailing and Consumer Services*, 56, 102091. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2020.102091>
- Khorrani-Arani, O. (2001). Researching Computer Self-Efficacy. *International Education Journal*, 2(4), 17–25. <http://www.flinders.edu.au/education/iej>
- Kusmaeni, E., Nugraheni, R., Syahrenny, N., & Sulistyowati, E. (2022). Pengaruh

- Computer Anxiety, Computer Self Efficacy, Pemahaman Akuntansi Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan Software Akuntansi. *E-Jurnal Akuntansi*, 32(9), 2748. <https://doi.org/10.24843/eja.2022.v32.i09.p09>
- Kusumadewi, R., Yusuf, H. A. A., & Wartoyo. (2019). *Literasi Keuangan Syariah Di Kalangan Pondok Pesantren*.
- Kusumastuti, E. (2022). *Gerakan Solo Berzakat Dengan QRIS. Bayar Zakat Gak Perlu Repot Lagi*. Surakarta.Id. <https://www.suarakarya.id/nasional/pr-2603033576/gerakan-solo-berzakat-dengan-qrisbayar-zakat-gak-perlu-repot-lagi>
- Kwateng, O., K.A, O. A., & C., A. (2019). Acceptance and use of mobile banking: an application of UTAUT2. *Journal of Enterprise Information Management*, 32(1), 118–151.
- Mashuri, M. (2014). Sistem Keuangan Syariah Solusi Pengentasan Kemiskinan. *IQTISHADUNA: Jurnal Ilmiah Ekonomi Kita*, 3(2), 839–849. <https://ejournal.stiesyariahbangkalis.ac.id/index.php/iqtishaduna/article/view/55>
- More, E. R., & Suprpti. (2022). Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Mobile Banking. *Manajemen, Akuntansi Dan Ekonomi*, 1–17.
- Mustofa, I. (2014). Zakat Lembaga Keuangan Syariah Sebagai Badan Hukum. *Millah*, 14(1), 171–200. <https://doi.org/10.20885/millah.vol14.iss1.art8>
- Natalie, T., & Listen, G. (2021). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kepercayaan dan Persepsi Resiko pada Pemabayaran Elektronik Terhadap Minat Menggunakan Ulang Gopay (Studi Kasus di Kalangan Mahasiswa Fakultas Bisnis Universitas Buddhi Dharma). *Prosiding: Ekonomi Dan Bisnis*, 1(1), 830–838.
- Nawi, N. C., Husin, H. S., Al-jahwari, N. S., Zainuddin, S. A., Khan, N. U., Hassan, A. A., Ibrahim, W. S. A. A. W., Mohamed, A. F., Nasir, N. S. M., & Hasan, M. Z. M. (2024). The path to sustainability begins with going paperless: Antecedents of intention to use electronic wallet using serial mediation approach. *Heliyon*, 10(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e24127>
- Nelwan, E. F. (2014). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Nasabah Menggunakan Layanan BNI New Internet Banking dengan Menggunakan Kerangka Model Penerimaan Teknologi (TAM) (Studi Empiris Terhadap Nasabah BNI Kantor Cabang Utama Manado). *Jurnal Riset Bisnis Dan Manajemen*, 2(4), 25–43.
- Ningsih, H. A., Sasmita, E. M., & Sari, B. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa. *Jurnal IKRA-ITH Ekonomika*, 4(1), 1–9.
- Nurcahyanty, L., & Rochmawati. (2021). Peran motivasi belajar dalam memoderasi pengaruh penguasaan akuntansi dasar, computer self-efficacy, kemandirian belajar, dan pemberian tugas terhadap hasil belajar komputer akuntansi. *Akuntabel*, 18(4), 669–682. <https://doi.org/10.30872/jakt.v18i4.9836>

- Ofosu-Ampong, K., & Acheampong, B. (2022). Adoption of contactless technologies for remote work in Ghana post-Covid-19: Insights from technology-organisation-environment framework. *Digital Business*, 2(2). <https://doi.org/10.1016/j.digbus.2022.100023>
- OJK. (2017). *Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia*.
- Park, N., Rhoads, M., Hou, J., & Lee, K. M. (2014). Understanding the acceptance of teleconferencing systems among employees: An extension of the technology acceptance model. *Computers in Human Behavior*, 39, 118–127. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.05.048>
- Permata, R. A., Syaidatussalihah, & Kurniawan, A. (2022). Pengaruh Gender terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa dengan Pendekatan SEM-PLS. *Jurnal Pendidikan Matematika (Judika Education)*, 5(2), 93–101. <https://doi.org/10.31539/judika.v5i2.4617>
- Pobee, F., Jibril, A. B., & Owusu-Oware, E. (2023). Does taxation of digital financial services adversely affect the financial inclusion agenda? Lessons from a developing country. *Digital Business*, 3(2). <https://doi.org/10.1016/j.digbus.2023.100066>
- Pulungan, N. M., Rahma, T. I. F., & Harahap, R. D. (2023). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Keuangan Syariah di Sumatera Utara. *Saliha: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 6(2). <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.856>
- Rahman, M., Ismail, I., & Bahri, S. (2020). Analysing consumer adoption of cashless payment in Malaysia. *Digital Business*, 1(1). <https://doi.org/10.1016/j.digbus.2021.100004>
- Rahmawati, R. E., & Maika, M. R. (2021). Penerapan Model UTAUT terkait akseptasi mahasiswa terhadap Cashless Payment di masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Ekonomi Modernisasi*, 17(1), 1–14. <https://doi.org/10.21067/jem.v17i1.5228>
- Remund, D. L. (2010). Financial literacy explicated: The case for a clearer definition in an increasingly complex economy. *Journal of Consumer Affairs*, 44(2), 276–295. <https://doi.org/10.1111/j.1745-6606.2010.01169.x>
- Rijatullah, R., Suroso, A., & Rujito, L. (2020). Pagaruh Persepsi Kemanfaatan Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Sikap Penggunaan Resep Elektronik. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, Dan Akuntansi*, 22(2), 217–231. <https://doi.org/10.32424/jeba.v22i2.1597>
- Saade, R. G., & Kira, D. (2009). Computer Anxiety in E-Learning: The Effect of Computer Self-Efficacy. *Journal of Information Technology Education*, 8, 2009. <https://doi.org/10.28945/3386>
- Saputra, A. (2022). *Pengaruh Literasi Keuangan Syariah, Kepercayaan, Dan Religiusitas Masyarakat Terhadap Penggunaan Mobile Banking Syariah Di Kecamatan Bebesen Aceh Tengah* (Issue 8.5.2017).
- Sari, A. I. K. (2012). Pengaruh Computer Self-Efficacy dan Motivasi Belajar Terhadap Computer Anxiety Mahasiswa Akuntansi dalam Menggunakan Software Akuntansi. In *Skripsi S-1 Universitas Sanata Dharma*. https://repository.usd.ac.id/25510/2/084114001_Full%5B1%5D.pdf
- Setiyani, L., Effendy, F., & Slamet, A. A. (2021). Using Technology Acceptance

- Model 3 (TAM 3) at Selected Private Technical High School: Google Drive Storage in E-Learning. *Utamax : Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 3(2), 80–89. <https://doi.org/10.31849/utamax.v3i2.6746>
- Shita, R. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Kemanfaatan Terhadap Minat Konsumen Menggunakan Kartu Mandiri E-Money Bank Mandiri. *Jurnal Ilmu Ekonomi (Manajemen Perusahaan) Dan Bisnis*, 4(02), 39–48. <https://doi.org/10.51512/jimb.v4i02.56>
- Shodikin, E. N., Rokhimawan, A., Suradi, A., & Murningsih, S. (2023). Factors Influencing Online Learning Students' Satisfaction in UIN Fatmawati Bengkulu. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 8(1), 37–50. <https://doi.org/10.25217/ji.v8i1.2801>
- Shomad, A. C., & Purnomosidhi, B. (2013). Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Risiko terhadap Perilaku Penggunaan E-commerce. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB*, 1(2), 1–20. <https://jimfeb.ub.ac.id/index.php/jimfeb/article/view/466/411>
- Srikaningsih, A. (2020). *QRIS dan Era Baru Transaksi Pembayaran 4.0* (D. H (Ed.)). CV Andi Offset.
- Sudaryono, Arif, E., & Astuti, I. D. (2017). Pengaruh Computer Anxiety terhadap Keahlian Karyawan Bagian Akuntansi dalam Menggunakan Komputer (Survei pada Perusahaan Tekstil di Surakarta). *Riset Akuntansi Dan Keuangan Indonesia*, 5(1), 63–77.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *Alfabeta* (Issue 465). ALFABETA, CV.
- Sujatmiko, I. D., & Prisma, I. G. L. P. E. (2022). Implementasi Technology Acceptance Model 3 (TAM 3) terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Investasi dan Trading Saham (Studi Kasus: Aplikasi Mobile IPOT). *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 3(1), 35–44. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/44214%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>
- Sumiati, A., Widyastuti, U., Takidah, E., & Suherman. (2021). The Millennial Generation's Intention to Invest: A Modified Model Of The Theory Of Reasoned Action. *International Journal of Entrepreneurship*, 25(3), 1–11.
- Sutrisno. (2019). Analisis Faktor-Faktor Penentu Minat Siswa Memilih Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Pesantren Tahfizh Daarul Qur'an Lampung. *Jurnal Simplex*, 2(2), 49–57.
- T.Prima, D., Kristanto, D. I., Aninditya, F. P., Yusuf, L. R., & Ruhana, U. T. (2022). Laporan Perekonomian Provinsi Jawa Tengah. In Ian A. Rahayu (Ed.), *Bank Indonesia* (Issue November). www.bi.go.id
- Venkatesh, V., & Bala, H. (2008). Technology Acceptance Model 3 and a Research Agenda on Interventions. *Decision Sciences*, 39(2), 273–315. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5915.2008.00192.x>
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). *A Theoretical Extension of The Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies*.
- Venkatesh, V., M.G, M., G.B, D., & F.D, D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly*:

- Management Information Systems*, 27(3), 427–478.
- Venkatesh, V., Thong, J. Y. ., & Xu, X. (2012). Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology. *MIS Quarterly*, 36(1), 157–178. <https://doi.org/10.2307/41410412>
- Vo, T. T. ., & Nguyen, C. T. . (2015). Factors Influencing Customer Perceived Quality and Purchase Intention toward Private Labels in the Vietnam Market: The Moderating Effects of Store Image. *International Journal of Marketing Studies*, 7(4), 51–63. <https://doi.org/10.5539/ijms.v7n4p51>
- Wasita, A. (2023). *BI Surakarta: Pentingnya pemberdayaan ekonomi umat berbasis masjid*. ANTARA JATENG. <https://jateng.antaranews.com/berita/489591/bi-surakarta--pentingnya-pemberdayaan-ekonomi-umat-berbasis-masjid>
- Wibowo, A. E. (2017). Analisis Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Behavioural Intention. *Jurnal Elektronik REKAMAN (Riset Ekonomi Bidang Manajemen Dan Akuntansi)*, 1(1), 1–37.
- Wida, P. A. M. W., Yasa, N. N. K., & Sukaatmaja, I. P. G. (2004). Aplikasi Model Tam (Technology Acceptance Model) Pada Perilaku Pengguna Instagram. *Journal of Organizational and End User Computing*, 1, 59–72. <https://doi.org/10.4018/joeuc.2004010104>
- Wulandari, A. E. (2022). *Sejak Maret 2022, Baru 150-an Orang di Solo Berzakat dengan QRIS*. SOLOPOS.COM. <https://bisnis.solopos.com/sejak-maret-2022-baru-150-an-orang-di-solo-berzakat-dengan-qr-1383234>
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102. <https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>
- Yanti, N., Mallisza, D., & Mariandi, R. (2022). Optimalisasi Prestasi Kerja Karyawan dengan Menggunakan Analisis SEM PLS. *Jurnal Informatika Ekonomi Bisnis*, 4(4), 233–238. <https://doi.org/10.37034/infv4i4.171>
- Yulianto, S. E. (2011). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Kemanfaatan Terhadap Pemanfaatan E-Learning Dengan Model TAM di. *Jbti*, II(1), 45–62.
- Yunaidi, S. H. (2004). *Anatomi Figh Zakat: Potret Pemahaman BAZIS Sumsel*. Pustaka Pelajar.
- Yusnidar, Samsir, & Restuti, S. (2014). Pengaruh Kepercayaan dan Persepsi Resiko Terhadap Minat Beli dan Keputusan Pembelian. *Jurnal Sosial Ekonomi Pembangunan*, IV(12), 311–329.
- Zamharira, N., Miftah, A. A., Syahrizal, A., Ekonomi, F., Bisnis, D., Uin, I., Thaha, S., & Jambi, S. (2021). Pengaruh Literasi Keuangan Syariah Dan Shariah Governance Terhadap Keputusan Mahasiswa Dalam Menggunakan Jasa Perbankan Syariah (Studi Kasus: Mahasiswa Manajemen Keuangan Syariah Uin Sts Jambi). *Journal of Islamic Financial Management*, 01(01), 48–63.
- Zhao, X., JG, L., & Q, C. (2010). Reconsidering Baron and Kenny: Myths and truths about mediation analysis. *Journal of Consumer Research*, 37(2), 197–206.

Lampiran 2

Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN

Assalamualaikum Wr.Wb

Saya Deva Desinta Nur Azmi, Mahasiswi jurusan Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta yang saat ini sedang melakukan penelitian guna penyusunan Skripsi yang berjudul “**Analisis Faktor Pengaruh Niat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Keuangan Syariah Pada Generasi Z di Soloraya**”. Maka dari itu, peneliti memohon bantuan teman-teman agar bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner ini dengan sebenar-benarnya. Segala informasi yang diberikan dalam kuesioner ini hanya untuk kepentingan saya dan akan dijaga kerahasiaannya.

Atas perhatian dan partisipasinya saya ucapkan terima kasih

Wassalamualaikum Wr.Wb

1. Data Responden

Pilihlah salah satu jawaban pada setiap pertanyaan berikut:

1. Nama =
2. Alamat Domisili = Kota Surakarta Kab.Sukoharjo
 Kab. Boyolali Kab. Klaten
 Kab. Wonogiri Kab. Sragen
 Kab. Karanganyar
3. Usia =
4. Jenis Kelamin = Laki-Laki Perempuan
5. Pekerjaan = Pelajar/Mahasiswa Karyawan Swasta
 PNS
6. Banyak transaksi menggunakan QRIS =
 1 kali 2-5kali >10 kali
7. Memiliki niat membayar Zakat, Infaq, atau Sedekah menggunakan QRIS
 Ya Tidak

2. Pernyataan Kuesioner

Petunjuk:

Isilah semua pertanyaan dan pernyataan dalam kuesioner sesuai dengan kenyataan, dengan cara memberi tanda ceklis (√) pada setiap kotak yang tersedia!

1. **STS** : Sangat Tidak Setuju
2. **TS** : Tidak Setuju
3. **KS** : Kurang Setuju
4. **S** : Setuju
5. **SS** : Sangat Setuju

A. Computer Anxiety

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Saya tidak takut adanya penipuan dalam menggunakan QRIS untuk membayar Zakat, Infaq, atau Sedekah					
2	Melakukan pembayaran ZIS melalui QRIS membuat saya khawatir					
3	Apabila diberi kesempatan, saya akan mempelajari sistem pembayaran ZIS melalui QRIS agar nantinya bisa gunakan di masa mendatang					

B. Computer Self-Efficacy

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Dengan menggunakan QRIS ZIS dapat mempermudah pekerjaan saya karena dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja tanpa bantuan orang lain (m)					
2	Dengan menggunakan QRIS dapat					

	menghemat waktu saya (s)					
3	Memiliki keyakinan terhadap kemampuan QRIS untuk pembayaran <i>cashless</i> (s)					

C. *Perceived Ease of Use*

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Sistem kerja penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran ZIS sangat mudah dimengerti (1)					
2	Saya merasa senang dapat menggunakan QRIS untuk pembayaran ZIS karena terhindar dari uang palsu (3)					
3	Saya mengerti bahwa QRIS dapat diakses oleh seluruh Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (<i>m-banking, ovo, gopay, dll</i>) (1)					
4	QRIS sebagai alat pembayaran ZIS mudah digunakan kapan saja (3)					

D. *Perceived Usefulness*

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Melakukan transaksi menggunakan QRIS untuk pembayaran ZIS tidak membutuhkan waktu yang lama					
2	QRIS mampu meningkatkan efektivitas kerja dalam melakukan transaksi					

3	Menggunakan QRIS untuk pembayaran ZIS dapat menyelesaikan transaksi dengan cepat dan mudah					
4	Menggunakan QRIS dapat menghemat waktu dalam melakukan transaksi pembayaran ZIS					

E. Perceived Risk

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Saya tidak perlu merasa khawatir mengalami kerugian seperti kehilangan uang di rekening saat menggunakan QRIS dalam pembayaran ZIS					
2	Saya yakin tingkat gagal bayar saat melakukan pembayaran ZIS menggunakan QRIS sangat rendah					
3	Saya merasa menggunakan QRIS tidak memiliki resiko yang besar					
4	QRIS dapat mempermudah dan mempercepat transaksi pembayaran ZIS di satu waktu					

F. Islamic Financial Literacy

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Saya yakin dengan menggunakan QRIS dapat mempermudah mengatur pengeluaran pembayaran Zakat, Infaq, atau Sedekah karena lebih fleksibel dan efisien					
2	Saya mampu mengelola keuangan pribadi saya dengan menyisihkan sebagian uang					

	saya untuk keperluan membayar Zakat, Infaq, dan Sedekah					
3	Kemampuan membayar ZIS dengan menggunakan QRIS membuat saya yakin bahwa keuangan islam dan teknologi digital mampu bersinergi					

G. Behavioral Intention to Use QRIS

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Saya berniat untuk terus menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran ZIS di masa mendatang					
2	QRIS terdapat di berbagai Aplikasi keuangan yang ada maka dari itu QRIS untuk pembayaran ZIS lebih praktis dan membuat saya berniat untuk terus menggunakan di masa mendatang					
3	QRIS mempermudah dalam melakukan pembayaran ZIS maka dari itu saya akan terus menggunakannya					
4	Saya berniat akan selalu menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran ZIS melalui digital dalam setiap transaksi					

Lampiran 3

Tabulasi Data

Tabulasi Data *Computer Anxiety* (X1) dan *Computer Self-efficacy* (X2)

No	<i>Computer Anxiety</i>			Total	<i>Computer Self-efficacy</i>			Total
	X1	X2	X3		X1	X2	X3	
1	5	4	3	12	3	2	5	10
2	4	4	5	13	3	4	3	10
3	4	4	4	12	4	4	4	12
4	4	5	5	14	4	4	4	12
5	4	4	4	12	3	3	3	9
6	4	4	4	12	4	4	4	12
7	4	4	4	12	3	4	3	10
8	4	5	5	14	5	5	1	11
9	4	5	4	13	2	3	3	8
10	4	4	4	12	4	4	3	11
11	4	4	4	12	4	4	4	12
12	5	5	4	14	4	4	4	12
13	4	2	5	11	1	1	4	6
14	5	3	4	12	4	5	4	13
15	4	5	4	13	3	4	4	11
16	3	4	4	11	4	4	4	12
17	4	4	4	12	3	3	3	9
18	4	5	5	14	4	4	4	12
19	3	4	4	11	3	4	4	11
20	4	4	5	13	3	4	3	10
21	4	5	5	14	4	4	5	13
22	2	4	5	11	4	4	4	12
23	2	3	3	8	3	4	3	10
24	3	3	4	10	4	4	4	12
25	3	3	4	10	2	3	3	8
26	4	4	5	13	3	3	4	10
27	4	4	4	12	4	4	3	11
28	4	5	4	13	4	3	4	11
29	3	3	4	10	2	3	3	8
30	3	4	4	11	2	2	2	6
31	4	4	4	12	3	3	3	9
32	2	3	2	7	2	3	2	7
33	2	2	3	7	4	4	4	12
34	5	5	5	15	5	5	5	15
35	3	3	4	10	4	3	3	10
36	3	4	3	10	4	4	4	12
37	4	4	4	12	4	4	4	12
38	3	3	3	9	3	4	4	11

39	5	2	4	11	4	4	4	12
40	3	4	5	12	3	4	4	11
41	5	4	5	14	5	5	5	15
42	5	5	5	15	5	5	5	15
43	3	3	4	10	4	4	4	12
44	4	4	5	13	4	4	4	12
45	3	3	3	9	3	2	2	7
46	5	4	5	14	5	5	5	15
47	5	5	5	15	3	4	3	10
48	5	5	5	15	5	5	4	14
49	4	4	4	12	4	4	4	12
50	3	2	4	9	3	3	3	9
51	3	4	4	11	5	5	1	11
52	3	3	4	10	4	3	4	11
53	3	4	4	11	4	4	3	11
54	4	4	4	12	4	4	4	12
55	5	5	5	15	4	4	5	13
56	4	4	5	13	4	4	5	13
57	3	3	4	10	3	3	3	9
58	5	5	4	14	5	4	4	13
59	4	5	4	13	4	4	4	12
60	3	3	3	9	4	3	4	11
61	4	4	4	12	3	4	4	11
62	4	4	4	12	4	4	4	12
63	3	4	5	12	3	3	3	9
64	4	4	4	12	4	4	4	12
65	3	3	3	9	3	3	3	9
66	4	4	4	12	4	4	4	12
67	4	4	4	12	4	4	4	12
68	4	4	4	12	4	4	4	12
69	3	4	4	11	4	3	4	11
70	4	5	5	14	3	4	4	11
71	4	4	4	12	3	4	4	11
72	2	4	5	11	4	2	2	8
73	4	4	5	13	5	5	5	15
74	4	4	4	12	4	2	4	10
75	3	4	5	12	3	4	3	10
76	3	3	4	10	4	5	5	14
77	3	3	4	10	3	4	4	11
78	4	4	4	12	3	3	4	10
79	4	2	4	10	1	1	2	4
80	4	4	4	12	4	4	4	12
81	4	2	5	11	3	4	3	10
82	3	4	4	11	5	4	4	13
83	3	3	3	9	2	3	3	8
84	4	4	4	12	4	4	5	13

85	4	5	5	14	4	5	5	14
86	1	3	4	8	4	4	4	12
87	2	3	3	8	4	4	4	12
88	4	4	4	12	4	4	4	12
89	2	2	3	7	3	3	2	8
90	4	4	4	12	4	4	4	12
91	5	5	5	15	5	4	4	13
92	3	3	5	11	4	4	4	12
93	4	5	5	14	5	5	5	15
94	4	4	4	12	4	4	4	12
95	4	5	5	14	1	1	1	3
96	5	5	5	15	5	5	5	15
97	3	3	5	11	4	3	3	10
98	4	4	5	13	4	4	5	13
99	3	3	4	10	4	4	4	12
100	2	3	4	9	4	4	4	12
101	2	3	4	9	3	3	3	9
102	4	3	4	11	3	3	3	9
103	5	5	3	13	4	3	3	10
104	4	5	4	13	4	4	5	13
105	4	4	5	13	4	4	4	12
106	4	4	4	12	3	3	3	9
107	4	4	4	12	4	4	4	12
108	3	3	5	11	3	3	2	8
109	3	3	4	10	3	5	4	12
110	5	5	5	15	5	5	5	15
111	4	4	5	13	5	5	4	14
112	4	4	4	12	4	4	4	12
113	4	4	4	12	2	2	2	6
114	3	3	4	10	5	4	5	14
115	1	5	5	11	5	4	5	14
116	4	3	2	9	3	4	4	11
117	3	3	4	10	2	3	3	8
118	2	2	4	8	3	4	4	11
119	3	3	3	9	3	4	4	11
120	3	4	4	11	4	4	4	12
121	4	4	4	12	4	4	4	12
122	3	3	4	10	2	2	2	6
123	3	3	4	10	3	4	4	11
124	3	4	4	11	4	5	4	13
125	2	2	4	8	3	3	3	9
126	4	3	4	11	4	4	4	12
127	3	3	3	9	2	1	3	6
128	3	3	3	9	3	3	3	9
129	3	3	4	10	3	4	4	11
130	5	5	5	15	5	5	5	15

131	3	3	4	10	1	1	1	3
132	5	4	5	14	3	4	4	11
133	4	4	4	12	2	2	4	8
134	3	4	4	11	5	5	5	15
135	5	5	5	15	5	5	5	15
136	3	4	4	11	3	3	3	9
137	1	1	1	3	1	1	1	3
138	3	3	4	10	3	3	3	9
139	3	4	5	12	4	4	5	13
140	4	4	4	12	4	4	4	12

Tabulasi Data *Perceived Usefulness* (X3)

No	<i>Perceived Usefulness</i>				Total
	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	
1	4	5	5	5	19
2	4	4	5	5	18
3	4	4	4	4	16
4	4	5	5	5	19
5	4	4	4	4	16
6	5	5	5	5	20
7	4	4	4	4	16
8	5	5	5	5	20
9	5	4	4	5	18
10	4	4	4	3	15
11	4	4	4	4	16
12	3	3	4	3	13
13	4	5	5	5	19
14	3	3	5	4	15
15	4	4	5	4	17
16	4	4	4	4	16
17	3	4	4	4	15
18	4	5	4	4	17
19	4	4	4	4	16
20	5	4	5	5	19
21	5	5	5	5	20
22	5	5	5	5	20
23	3	5	3	4	15
24	4	4	4	4	16
25	4	4	4	4	16
26	4	5	5	5	19
27	4	4	4	4	16
28	2	4	5	5	16
29	4	4	4	4	16
30	5	4	4	4	17

31	4	4	4	4	16
32	5	5	3	4	17
33	4	4	4	5	17
34	5	5	5	5	20
35	4	4	3	3	14
36	3	3	3	4	13
37	4	4	4	4	16
38	4	4	4	4	16
39	5	4	4	4	17
40	5	5	5	5	20
41	5	5	5	5	20
42	5	5	5	5	20
43	4	4	4	4	16
44	5	5	5	5	20
45	4	3	3	4	14
46	5	5	5	4	19
47	4	4	4	4	16
48	5	5	5	5	20
49	4	4	4	4	16
50	4	4	4	4	16
51	5	5	5	5	20
52	4	4	4	4	16
53	4	4	5	4	17
54	5	5	5	5	20
55	5	5	5	5	20
56	4	3	4	5	16
57	4	4	4	4	16
58	5	5	5	5	20
59	5	5	4	5	19
60	3	4	4	4	15
61	4	4	4	4	16
62	4	4	4	4	16
63	4	5	5	5	19
64	4	4	4	4	16
65	3	3	3	3	12
66	4	4	4	4	16
67	4	5	5	5	19
68	4	4	4	4	16
69	4	4	4	4	16
70	5	5	5	5	20
71	4	4	4	4	16
72	1	5	4	4	14
73	5	5	5	5	20
74	4	4	4	4	16
75	4	3	3	3	13
76	5	4	4	4	17

77	4	3	4	3	14
78	5	4	5	4	18
79	5	4	4	5	18
80	4	4	4	4	16
81	1	5	5	5	16
82	5	4	5	5	19
83	3	4	4	4	15
84	4	4	4	5	17
85	5	5	5	5	20
86	5	5	5	5	20
87	4	5	4	4	17
88	4	4	4	4	16
89	5	4	4	3	16
90	4	4	5	5	18
91	5	5	5	5	20
92	2	4	5	5	16
93	5	5	5	5	20
94	4	4	4	4	16
95	5	5	5	5	20
96	5	5	5	5	20
97	4	4	5	5	18
98	4	5	5	4	18
99	4	4	4	4	16
100	5	4	4	5	18
101	4	4	4	4	16
102	4	4	4	4	16
103	5	5	5	5	20
104	5	5	4	5	19
105	5	5	5	5	20
106	5	5	5	5	20
107	5	5	5	5	20
108	4	4	4	5	17
109	4	4	5	5	18
110	5	5	5	5	20
111	5	5	4	4	18
112	4	4	4	4	16
113	4	4	4	4	16
114	5	4	4	5	18
115	5	5	5	5	20
116	3	4	3	4	14
117	5	5	5	5	20
118	4	4	4	4	16
119	4	4	4	4	16
120	4	4	4	4	16
121	4	4	4	4	16
122	5	5	4	4	18

123	4	4	4	4	16
124	4	5	4	4	17
125	3	2	2	3	10
126	4	4	4	4	16
127	4	4	5	5	18
128	3	3	3	3	12
129	5	5	5	5	20
130	5	5	5	5	20
131	5	5	5	5	20
132	5	5	5	5	20
133	5	5	5	5	20
134	5	5	5	5	20
135	5	5	5	5	20
136	2	4	4	4	14
137	1	1	1	1	4
138	4	4	5	4	17
139	4	5	5	5	19
140	4	4	4	4	16

Tabulasi Data *Perceived Risk* (X4)

No	<i>Perceived Risk</i>				Total
	X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	
1	5	5	4	3	17
2	4	3	4	4	15
3	4	4	4	4	16
4	4	4	4	4	16
5	4	3	3	4	14
6	5	4	4	5	18
7	4	4	4	4	16
8	5	5	5	5	20
9	5	4	3	5	17
10	4	4	4	4	16
11	4	4	4	4	16
12	3	3	3	4	13
13	4	4	4	5	17
14	4	5	4	4	17
15	4	4	4	4	16
16	4	3	2	4	13
17	4	3	3	4	14
18	4	5	4	4	17
19	3	3	3	4	13
20	3	3	4	5	15
21	5	5	5	5	20
22	3	4	4	5	16

23	2	3	2	4	11
24	3	4	4	4	15
25	4	3	3	3	13
26	5	3	4	4	16
27	4	4	4	4	16
28	4	4	4	4	16
29	3	3	3	3	12
30	3	4	4	4	15
31	4	4	4	4	16
32	1	2	3	3	9
33	3	3	3	3	12
34	5	5	5	5	20
35	4	3	3	5	15
36	4	4	4	4	16
37	4	4	4	4	16
38	4	3	3	4	14
39	4	4	4	4	16
40	5	5	5	5	20
41	5	5	5	5	20
42	5	5	5	5	20
43	3	3	3	4	13
44	3	3	4	5	15
45	4	3	3	3	13
46	5	4	5	5	19
47	3	4	3	5	15
48	5	4	4	4	17
49	4	4	3	4	15
50	3	3	3	3	12
51	5	4	3	4	16
52	3	4	3	4	14
53	4	4	3	4	15
54	4	4	4	5	17
55	5	5	4	5	19
56	4	3	4	5	16
57	4	3	3	4	14
58	4	4	4	4	16
59	4	4	4	5	17
60	3	3	3	3	12
61	4	4	3	4	15
62	4	4	4	4	16
63	4	3	3	5	15
64	4	4	4	4	16
65	3	3	3	3	12
66	4	4	4	4	16
67	4	4	4	4	16
68	4	4	4	4	16

69	4	3	4	4	15
70	4	5	4	5	18
71	4	4	4	4	16
72	4	4	2	4	14
73	5	5	5	5	20
74	4	4	4	4	16
75	2	3	2	4	11
76	4	4	4	4	16
77	4	3	3	4	14
78	3	3	3	3	12
79	4	4	4	4	16
80	4	4	4	4	16
81	5	5	5	5	20
82	4	5	4	4	17
83	4	4	3	4	15
84	4	5	4	5	18
85	4	4	3	5	16
86	2	4	3	5	14
87	4	3	3	4	14
88	4	4	4	4	16
89	1	2	3	3	9
90	4	4	4	4	16
91	5	5	5	5	20
92	3	4	4	4	15
93	5	5	5	5	20
94	4	4	4	4	16
95	5	4	4	5	18
96	5	5	5	5	20
97	3	3	3	4	13
98	4	4	4	5	17
99	3	2	3	4	12
100	3	4	3	4	14
101	3	3	3	4	13
102	3	3	3	4	13
103	5	4	4	5	18
104	5	4	4	5	18
105	4	4	4	4	16
106	4	5	4	5	18
107	4	4	5	5	18
108	4	3	4	4	15
109	4	3	3	5	15
110	5	5	5	5	20
111	4	2	2	5	13
112	4	4	4	4	16
113	3	3	3	4	13
114	3	4	3	5	15

115	5	5	5	5	20
116	3	3	4	3	13
117	3	3	3	4	13
118	2	2	2	4	10
119	3	3	4	4	14
120	4	4	4	4	16
121	4	4	4	4	16
122	4	3	3	5	15
123	4	4	4	4	16
124	3	4	4	4	15
125	2	2	2	3	9
126	4	4	4	4	16
127	4	4	4	4	16
128	3	3	3	3	12
129	4	3	4	4	15
130	5	5	5	5	20
131	4	3	4	4	15
132	5	4	4	5	18
133	5	4	4	5	18
134	5	5	5	5	20
135	5	5	5	5	20
136	3	3	3	4	13
137	1	1	1	1	4
138	4	4	4	5	17
139	5	5	5	5	20
140	4	4	4	4	16

Tabulasi Data *Islamic Financial Literacy* (X5)

No	<i>Islamic Financial Literacy</i>			Total
	X1	X2	X3	
1	4	3	4	11
2	4	4	4	12
3	4	4	4	12
4	4	4	4	12
5	5	3	4	12
6	4	5	5	14
7	3	4	4	11
8	5	5	5	15
9	4	5	5	14
10	3	4	4	11
11	3	4	4	11
12	4	5	5	14
13	4	3	4	11
14	4	5	5	14

15	4	4	4	12
16	4	4	4	12
17	4	4	3	11
18	4	5	4	13
19	4	4	4	12
20	5	5	5	15
21	5	5	5	15
22	5	5	5	15
23	3	4	3	10
24	4	4	4	12
25	4	3	3	10
26	5	5	5	15
27	4	4	4	12
28	4	3	4	11
29	4	3	3	10
30	4	3	4	11
31	4	4	4	12
32	3	4	4	11
33	2	2	3	7
34	5	5	5	15
35	5	3	3	11
36	3	4	4	11
37	4	5	5	14
38	4	4	4	12
39	5	5	4	14
40	4	3	5	12
41	5	5	5	15
42	5	5	5	15
43	4	4	4	12
44	5	4	5	14
45	4	4	4	12
46	5	5	5	15
47	3	4	4	11
48	4	4	5	13
49	4	4	4	12
50	3	3	3	9
51	5	4	5	14
52	4	4	4	12
53	5	4	5	14
54	5	4	4	13
55	5	5	5	15
56	4	5	4	13
57	4	4	4	12
58	5	2	4	11
59	4	4	4	12
60	4	3	4	11

61	4	4	4	12
62	4	4	4	12
63	3	3	3	9
64	4	4	4	12
65	3	3	3	9
66	4	4	4	12
67	4	4	4	12
68	4	4	4	12
69	4	4	4	12
70	4	5	4	13
71	4	4	4	12
72	5	4	4	13
73	5	5	5	15
74	4	4	4	12
75	3	4	3	10
76	5	4	4	13
77	4	3	4	11
78	4	4	4	12
79	4	5	5	14
80	4	4	4	12
81	5	5	5	15
82	5	5	5	15
83	4	3	4	11
84	5	4	4	13
85	5	5	5	15
86	5	4	5	14
87	5	3	4	12
88	4	4	4	12
89	3	3	2	8
90	4	4	4	12
91	4	5	5	14
92	3	4	5	12
93	5	5	5	15
94	4	4	4	12
95	4	5	4	13
96	5	5	5	15
97	3	3	4	10
98	4	5	5	14
99	3	3	4	10
100	4	4	4	12
101	4	4	4	12
102	4	3	3	10
103	4	5	4	13
104	4	4	5	13
105	4	4	4	12
106	4	4	4	12

107	5	4	5	14
108	4	3	4	11
109	4	5	3	12
110	5	5	5	15
111	4	5	5	14
112	4	4	4	12
113	3	4	4	11
114	4	4	4	12
115	4	5	5	14
116	4	5	3	12
117	5	5	5	15
118	4	4	4	12
119	2	3	3	8
120	4	4	4	12
121	4	4	4	12
122	4	3	5	12
123	4	4	4	12
124	4	4	4	12
125	4	3	3	10
126	4	4	4	12
127	3	5	4	12
128	3	3	3	9
129	4	4	4	12
130	5	5	5	15
131	5	4	4	13
132	5	4	4	13
133	4	4	5	13
134	5	5	5	15
135	5	5	5	15
136	4	3	4	11
137	1	1	1	3
138	3	5	4	12
139	5	5	5	15
140	4	4	4	12

Tabulasi Data *Perceived Ease of Use* (Z)

No	<i>Perceived Ease of Use</i>				Total
	Z1	Z2	Z3	Z4	
1	4	5	4	3	16
2	4	5	4	4	17
3	4	4	4	4	16
4	5	5	5	5	20
5	4	4	5	4	17
6	5	5	5	5	20

7	5	5	4	1	15
8	5	5	5	5	20
9	4	4	5	4	17
10	4	4	4	4	16
11	4	4	5	5	18
12	4	4	4	4	16
13	4	4	4	4	16
14	3	5	4	3	15
15	4	4	4	5	17
16	4	4	4	4	16
17	4	3	4	4	15
18	4	5	5	5	19
19	4	3	4	4	15
20	4	5	5	5	19
21	3	5	5	5	18
22	5	5	5	5	20
23	4	3	5	4	16
24	4	4	4	4	16
25	4	4	4	4	16
26	5	5	4	5	19
27	4	4	4	4	16
28	3	4	5	5	17
29	4	4	3	3	14
30	4	3	4	4	15
31	4	4	5	5	18
32	2	1	4	4	11
33	5	5	5	5	20
34	5	5	5	5	20
35	4	3	5	3	15
36	3	3	4	4	14
37	4	4	4	4	16
38	4	3	5	4	16
39	4	4	4	4	16
40	5	5	5	5	20
41	5	5	5	5	20
42	5	5	5	5	20
43	4	4	4	4	16
44	5	4	5	5	19
45	4	4	4	4	16
46	5	5	5	5	20
47	5	3	5	3	16
48	5	5	5	4	19
49	4	4	5	4	17
50	4	3	5	4	16
51	5	5	5	5	20
52	4	5	5	5	19

53	5	5	5	5	20
54	5	5	5	5	20
55	5	5	5	5	20
56	4	4	5	4	17
57	4	4	4	4	16
58	4	5	5	5	19
59	5	5	5	5	20
60	3	4	4	4	15
61	4	4	4	4	16
62	4	4	4	4	16
63	4	5	3	5	17
64	4	4	4	4	16
65	3	3	3	3	12
66	4	4	4	4	16
67	4	4	4	4	16
68	4	4	3	4	15
69	4	4	4	4	16
70	5	5	5	5	20
71	4	4	4	4	16
72	4	4	3	5	16
73	5	5	5	5	20
74	4	4	4	4	16
75	4	4	4	3	15
76	4	3	5	5	17
77	3	4	4	3	14
78	4	3	4	4	15
79	4	5	5	5	19
80	4	4	4	4	16
81	5	5	5	5	20
82	4	5	4	4	17
83	3	4	5	5	17
84	4	4	4	5	17
85	5	5	5	5	20
86	5	5	5	5	20
87	4	2	4	4	14
88	4	4	4	4	16
89	2	3	2	4	11
90	4	4	4	4	16
91	5	5	5	5	20
92	5	5	5	5	20
93	5	5	5	5	20
94	4	4	4	4	16
95	5	5	5	5	20
96	5	5	5	5	20
97	3	4	5	4	16
98	5	4	5	4	18

99	3	3	4	4	14
100	4	3	5	4	16
101	4	4	4	4	16
102	4	4	5	4	17
103	5	4	5	5	19
104	5	4	5	4	18
105	4	4	5	5	18
106	4	4	4	4	16
107	5	5	5	5	20
108	3	4	5	4	16
109	4	4	5	5	18
110	5	5	5	5	20
111	4	5	5	4	18
112	4	4	4	4	16
113	4	4	4	4	16
114	5	4	4	4	17
115	5	5	5	5	20
116	3	4	3	3	13
117	4	5	5	5	19
118	4	4	4	4	16
119	4	4	4	4	16
120	4	4	5	4	17
121	4	4	4	4	16
122	5	4	4	4	17
123	4	4	4	4	16
124	4	5	5	4	18
125	3	3	3	2	11
126	4	4	4	4	16
127	3	3	4	2	12
128	3	3	3	3	12
129	4	4	4	4	16
130	5	5	5	5	20
131	3	5	5	5	18
132	4	4	5	5	18
133	4	4	5	5	18
134	5	5	5	5	20
135	5	5	5	5	20
136	4	4	4	4	16
137	1	1	1	1	4
138	5	3	4	4	16
139	4	5	5	5	19
140	4	4	4	4	16

Tabulasi Data *Behavioral Intention to Use* (Y)

No	<i>Behavioral Intention to Use</i>				Total
	Y1	Y2	Y3	Y4	
1	3	3	4	5	15
2	4	4	5	4	17
3	4	4	4	4	16
4	4	4	4	4	16
5	4	3	3	4	14
6	4	5	4	4	17
7	4	4	4	4	16
8	5	5	5	5	20
9	4	4	4	5	17
10	4	4	4	4	16
11	4	4	4	3	15
12	3	4	3	4	14
13	4	4	4	4	16
14	4	3	5	4	16
15	4	4	5	4	17
16	4	4	4	4	16
17	3	3	4	3	13
18	5	4	4	5	18
19	4	4	4	4	16
20	5	5	4	4	18
21	4	4	4	3	15
22	5	5	4	5	19
23	4	3	3	3	13
24	4	4	4	4	16
25	3	3	3	3	12
26	4	4	4	4	16
27	4	4	4	4	16
28	3	4	4	3	14
29	3	4	3	3	13
30	3	3	4	2	12
31	3	3	3	3	12
32	1	1	1	1	4
33	2	3	3	3	11
34	5	5	5	5	20
35	3	3	3	4	13
36	4	4	4	4	16
37	4	4	4	4	16
38	3	3	4	4	14
39	4	4	4	4	16
40	5	5	4	4	18
41	5	5	5	5	20
42	5	5	5	5	20

43	3	3	3	3	12
44	5	5	5	5	20
45	2	2	2	3	9
46	5	4	5	5	19
47	4	3	4	2	13
48	4	4	4	4	16
49	4	4	4	4	16
50	4	4	4	3	15
51	5	5	5	5	20
52	4	4	4	4	16
53	5	5	5	4	19
54	4	4	4	5	17
55	4	4	4	4	16
56	3	4	5	3	15
57	4	4	4	4	16
58	4	5	5	4	18
59	4	5	4	4	17
60	4	4	4	4	16
61	4	4	4	4	16
62	4	4	4	4	16
63	3	3	3	3	12
64	4	4	4	5	17
65	3	3	3	3	12
66	4	4	4	4	16
67	4	4	4	4	16
68	4	4	4	4	16
69	4	4	4	4	16
70	4	4	4	4	16
71	4	4	4	4	16
72	4	5	4	2	15
73	5	5	5	5	20
74	4	4	4	4	16
75	4	4	3	4	15
76	3	4	3	3	13
77	3	3	4	4	14
78	3	3	3	3	12
79	4	4	4	4	16
80	4	4	4	4	16
81	3	3	3	3	12
82	4	4	5	4	17
83	4	4	4	4	16
84	5	4	4	5	18
85	4	4	4	5	17
86	2	5	4	3	14
87	3	4	3	4	14
88	4	4	4	4	16

89	3	4	4	3	14
90	4	4	4	4	16
91	5	5	5	5	20
92	4	5	5	5	19
93	5	5	5	5	20
94	4	4	4	4	16
95	5	5	5	5	20
96	5	5	5	5	20
97	4	4	4	4	16
98	4	5	4	5	18
99	4	4	4	3	15
100	3	4	4	3	14
101	4	4	4	3	15
102	3	3	3	3	12
103	4	3	3	4	14
104	4	5	3	4	16
105	4	4	4	4	16
106	4	4	4	5	17
107	5	4	3	4	16
108	4	4	4	3	15
109	3	4	4	4	15
110	5	5	5	5	20
111	4	4	5	5	18
112	4	4	4	4	16
113	2	3	3	4	12
114	4	4	5	4	17
115	5	5	4	5	19
116	4	5	3	3	15
117	4	5	5	3	17
118	3	3	3	2	11
119	3	3	3	3	12
120	4	4	4	4	16
121	4	4	4	4	16
122	4	4	4	4	16
123	4	4	4	4	16
124	4	4	4	4	16
125	2	2	2	2	8
126	4	4	4	4	16
127	3	5	3	4	15
128	3	3	3	3	12
129	4	4	4	4	16
130	5	5	5	5	20
131	3	3	3	3	12
132	5	4	5	4	18
133	4	4	4	3	15
134	5	5	5	5	20

135	5	5	4	5	19
136	3	4	3	3	13
137	1	1	1	1	4
138	5	5	4	5	19
139	4	5	5	5	19
140	4	4	4	4	16

Lampiran 4

Analisis Deskriptif

Analisis Deskriptif Masing-Masing Variabel**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Computer Anxiety	140	3.00	15.00	11.4929	2.01967
Computer Self-Efficacy	140	3.00	15.00	10.9500	2.49698
Perceived Usefulness	140	4.00	20.00	17.1857	2.43058
Perceived Risk	140	4.00	20.00	15.5643	2.69615
Islamic Financial Literacy	140	3.00	15.00	12.3071	1.87331
Perceived Ease of Use	140	4.00	20.00	16.9643	2.45070
Behavioral Intention to Use	140	4.00	20.00	15.6571	2.81254
Valid N (listwise)	140				

Analisis Deskriptif Masing-Masing Indikator Pernyataan*Computer Anxiety***Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
CA1	140	1	5	3.59	.898
CA2	140	1	5	3.76	.862
CA3	140	1	5	4.14	.715
Valid N (listwise)	140				

Analisis Deskriptif Masing-Masing Indikator Pernyataan*Computer Self-efficacy***Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
CS1	140	1	5	3.58	.953
CS2	140	1	5	3.68	.939
CS3	140	1	5	3.69	.944
Valid N (listwise)	140				

Analisis Deskriptif Masing-Masing Indikator Pernyataan*Perceived Usefulness***Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PU1	140	1	5	4.19	.839
PU2	140	1	5	4.30	.686
PU3	140	1	5	4.33	.694
PU4	140	1	5	4.36	.670
Valid N (listwise)	140				

Analisis Deskriptif Masing-Masing Indikator Pernyataan

Perceived Risk

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PR1	140	1	5	3.86	.867
PR2	140	1	5	3.77	.817
PR3	140	1	5	3.71	.791
PR4	140	1	5	4.22	.679
Valid N (listwise)	140				

Analisis Deskriptif Masing-Masing Indikator Pernyataan

Islamic Financial Literacy

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
IFL1	140	1	5	4.09	.725
IFL2	140	1	5	4.06	.779
IFL3	140	1	5	4.16	.702
Valid N (listwise)	140				

Analisis Deskriptif Masing-Masing Indikator Pernyataan

Perceived Ease of Use

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PEU1	140	1	5	4.14	.722
PEU2	140	1	5	4.16	.792
PEU3	140	1	5	4.41	.698
PEU4	140	1	5	4.26	.772
Valid N (listwise)	140				

Analisis Deskriptif Masing-Masing Indikator Pernyataan

Behavioral Intention to Use

Descriptive Statistics

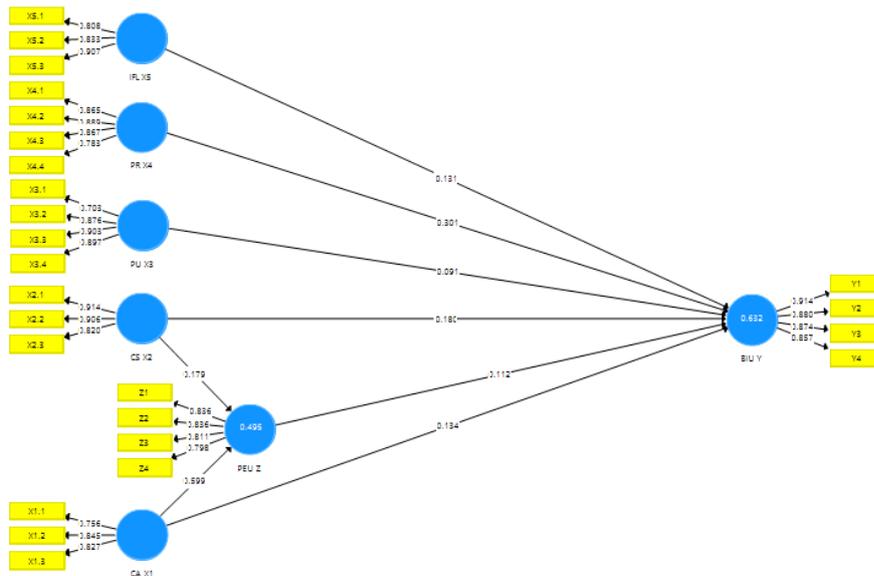
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
BIU1	140	1	5	3.86	.807
BIU2	140	1	5	3.99	.777
BIU3	140	1	5	3.93	.765
BIU4	140	1	5	3.88	.844
Valid N (listwise)	140				

Lampiran 5

Output SmartPLS 3.0

1. Model Pengukuran (Uji Outer Model)

Model pengukuran sebelum uji indikator



Uji Convergent Validity

Outer Loadings

Matrix	BIU Y	CA X1	CS X2	IFL X5	PEU Z	PR X4	PU X3
X1.1		0.756					
X1.2		0.845					
X1.3		0.827					
X2.1			0.914				
X2.2			0.906				
X2.3			0.820				
X3.1							0.703
X3.2							0.876
X3.3							0.903
X3.4							0.897
X4.1						0.865	
X4.2						0.889	
X4.3						0.867	
X4.4						0.783	
X5.1				0.808			
X5.2				0.833			
X5.3				0.907			
Y1	0.914						
Y2	0.880						
Y3	0.874						
Y4	0.857						
Z1					0.836		
Z2					0.836		
Z3					0.811		
Z4					0.798		

Construct Reliability and Validity

Matrix	Cronbach's Alpha	rho_A	Composite Reliability	Average Variance Extracted ...	Copy to C
	Cronbach's Alpha	rho_A	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)	
BIU Y	0.904	0.905	0.933	0.777	
CA X1	0.743	0.767	0.851	0.656	
CS X2	0.855	0.868	0.912	0.776	
IFL X5	0.808	0.822	0.887	0.723	
PEU Z	0.839	0.848	0.892	0.673	
PR X4	0.873	0.874	0.914	0.726	
PU X3	0.868	0.892	0.911	0.721	

Uji Discriminant Validity

Discriminant Validity

Fornell-Larcker Criteri...	Cross Loadings	Heterotrait-Monotrait R...	Heterotrait-Monotrait R...	Copy to Clipboard:	Excel Format		
	BIU Y	CA X1	CS X2	IFL X5	PEU Z	PR X4	PU X3
BIU Y	0.881						
CA X1	0.665	0.810					
CS X2	0.546	0.486	0.881				
IFL X5	0.674	0.653	0.488	0.850			
PEU Z	0.680	0.686	0.470	0.725	0.820		
PR X4	0.739	0.748	0.506	0.744	0.742	0.852	
PU X3	0.631	0.611	0.343	0.681	0.798	0.722	0.849

Uji Reliabilitas

Construct Reliability and Validity

Matrix	Cronbach's Alpha	rho_A	Composite Reliability	Average Variance Extracted ...	Copy to C
	Cronbach's Alpha	rho_A	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)	
BIU Y	0.904	0.905	0.933	0.777	
CA X1	0.743	0.767	0.851	0.656	
CS X2	0.855	0.868	0.912	0.776	
IFL X5	0.808	0.822	0.887	0.723	
PEU Z	0.839	0.848	0.892	0.673	
PR X4	0.873	0.874	0.914	0.726	
PU X3	0.868	0.892	0.911	0.721	

2. Model Struktural (Uji Inner Model)

Uji Determinasi (R-Square)

R Square

Matrix	R Square	R Square Adjusted
BIU Y	0.632	0.616
PEU Z	0.495	0.487

Predictive Relevance

Construct Crossvalidated Redundancy

Total	Case1	Case2	Case3	Case4	Case5
		SSO	SSE	Q ² (=1-SSE/SSO)	
BIU Y		560.000	303.661	0.458	
CA X1		420.000	420.000		
CS X2		420.000	420.000		
IFL X5		420.000	420.000		
PEU Z		560.000	389.978	0.304	
PR X4		560.000	560.000		
PU X3		560.000	560.000		

Model Fit

Model_Fit

Fit Summary	rms Theta	
	Saturated Model	Estimated Model
SRMR	0.067	0.101
d_ULS	1.451	3.301
d_G	0.747	0.902
Chi-Square	597.131	663.028
NFI	0.781	0.757

Uji Hipotesis

Path Coefficients

Mean, STDEV, T-Values, P-Val...	Confidence Intervals	Confidence Intervals Bias Co...	Samples	Copy to Clipboard:	
	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values
CA X1 -> BIU Y	0.134	0.109	0.096	1.390	0.165
CA X1 -> PEU Z	0.599	0.594	0.085	7.052	0.000
CS X2 -> BIU Y	0.180	0.190	0.081	2.234	0.026
CS X2 -> PEU Z	0.179	0.179	0.086	2.084	0.038
IFL X5 -> BIU Y	0.131	0.136	0.120	1.087	0.278
PEU Z -> BIU Y	0.112	0.114	0.156	0.718	0.473
PR X4 -> BIU Y	0.301	0.308	0.121	2.483	0.013
PU X3 -> BIU Y	0.091	0.093	0.148	0.615	0.539

Uji Mediasi

Specific Indirect Effects

Mean, STDEV, T-Values, P-Val...	Confidence Intervals	Confidence Intervals Bias Co...	Samples	Copy to Clipboard:	
	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values
CA X1 -> PEU ...	0.067	0.072	0.098	0.689	0.491
CS X2 -> PEU Z...	0.020	0.018	0.030	0.667	0.505

Lampiran 6

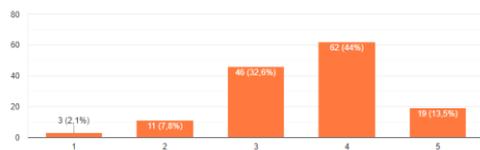
Jawaban Responden

Computer Anxiety

Saya tidak takut adanya penipuan dalam menggunakan QRIS untuk membayar Zakat, Infaq, atau Sedekah

[Salin](#)

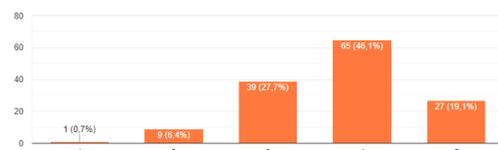
141 jawaban



Melakukan pembayaran Zakat, Infaq, atau Sedekah melalui QRIS tidak membuat saya khawatir

[Salin](#)

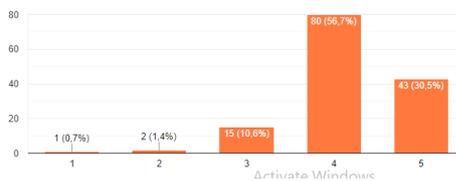
141 jawaban



Apabila diberi kesempatan, saya akan mempelajari sistem pembayaran ZIS melalui QRIS agar nantinya bisa digunakan di masa mendatang

[Salin](#)

141 jawaban



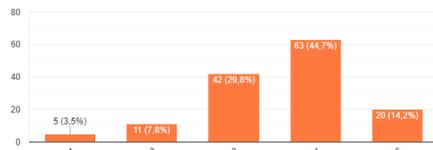
Computer Self-Efficacy

Dengan menggunakan QRIS ZIS dapat mempermudah pekerjaan saya karena dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja tanpa bantuan orang lain

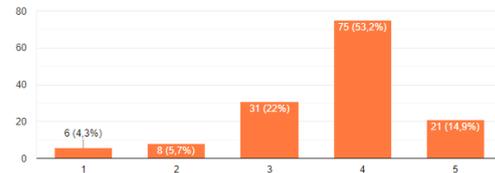
Dengan menggunakan QRIS dapat menghemat waktu saya

141 jawaban

141 jawaban

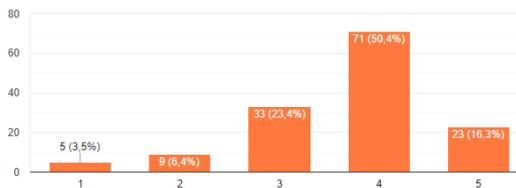


141 jawaban



Memiliki keyakinan terhadap kemampuan QRIS untuk pembayaran cashless

141 jawaban

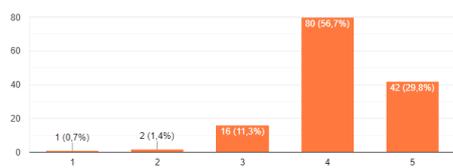


Perceived Ease of Use

Sistem kerja penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran Zakat, Infaq, atau Sedekah sangat mudah dimengerti

[Salin](#)

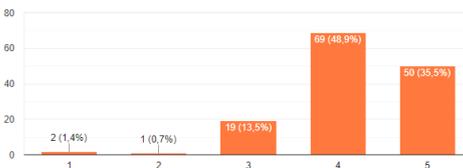
141 jawaban



Saya merasa senang dapat menggunakan QRIS untuk pembayaran Zakat, Infaq, atau Sedekah karena terhindar dari uang palsu

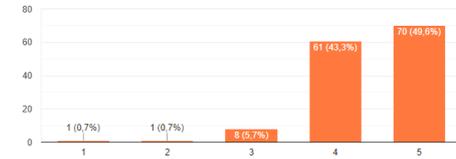
[Salin](#)

141 jawaban



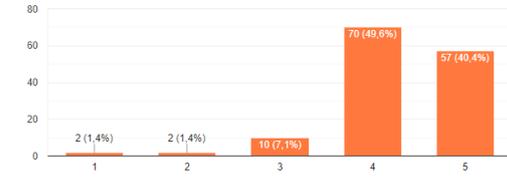
Saya mengerti bahwa QRIS dapat diakses oleh seluruh Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (m-banking,ovo,gopay,dll)

141 jawaban



QRIS sebagai alat pembayaran Zakat, Infaq, atau Sedekah mudah digunakan kapan saja

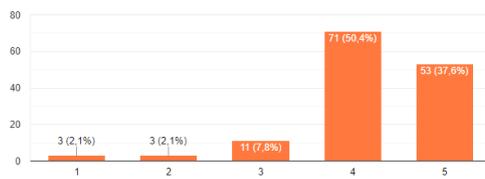
141 jawaban



Perceived Usefulness

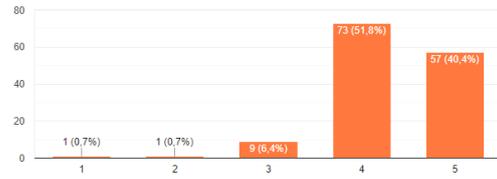
Melakukan transaksi menggunakan QRIS untuk pembayaran Zakat, Infaq, atau Sedekah tidak membutuhkan waktu yang lama

141 jawaban



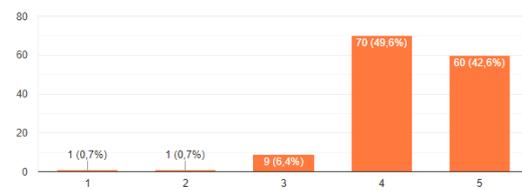
QRIS mampu meningkatkan efektivitas kerja dalam melakukan transaksi

141 jawaban



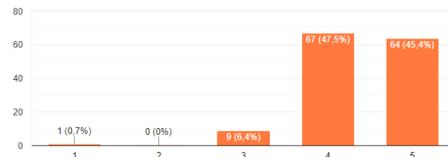
Menggunakan QRIS untuk pembayaran Zakat, Infaq, atau Sedekah dapat menyelesaikan transaksi dengan cepat dan mudah

141 jawaban



Menggunakan QRIS dapat menghemat waktu dalam melakukan transaksi pembayaran Zakat, Infaq, atau Sedekah

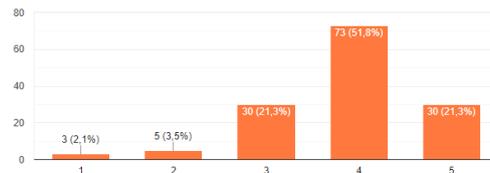
141 jawaban



Perceived Risk

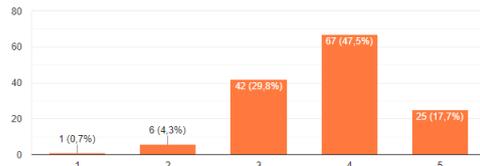
Saya tidak perlu merasa khawatir mengalami kerugian seperti kehilangan uang di rekening saat menggunakan QRIS dalam pembayaran Zakat, Infaq, atau Sedekah

141 jawaban



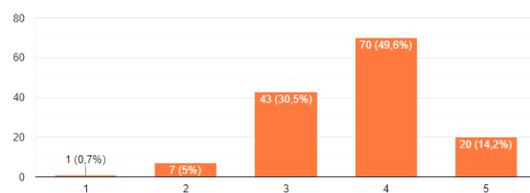
Saya yakin tingkat gagal bayar saat melakukan pembayaran Zakat, Infaq, atau Sedekah menggunakan QRIS sangat rendah

141 jawaban



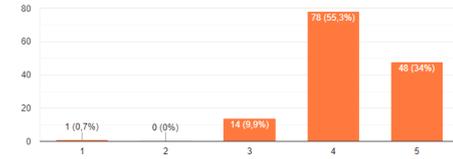
Saya merasa penggunaan QRIS tidak memiliki resiko yang besar

141 jawaban



QRIS dapat mempermudah dan mempercepat transaksi pembayaran Zakat, Infaq, dan Sedekah di satu waktu

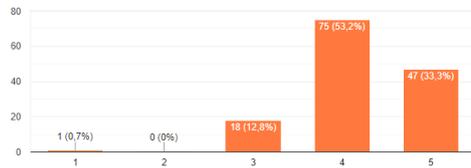
141 jawaban



Islamic Financial Literacy

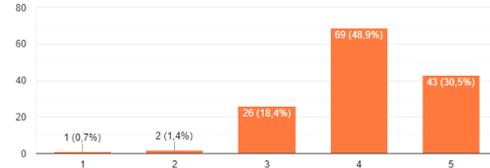
Saya yakin dengan menggunakan QRIS dapat mempermudah mengatur pengeluaran pembayaran Zakat, Infaq, atau Sedekah karena lebih fleksibel dan efisien

141 jawaban



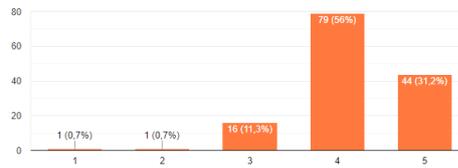
Saya mampu mengelola keuangan pribadi saya dengan menyisihkan sebagian uang saya untuk keperluan membayar Zakat, Infaq, dan Sedekah

141 jawaban



Kemampuan membayar Zakat, Infaq, atau Sedekah dengan menggunakan QRIS membuat saya yakin bahwa keuangan islam dan teknologi digital mampu bersinergi

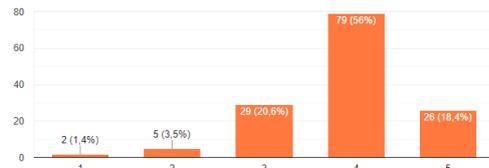
141 jawaban



Behavioral Intention to Use

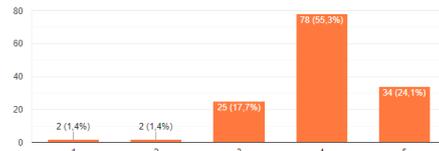
Saya berniat untuk terus menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran Zakat, Infaq, atau Sedekah di masa mendatang

141 jawaban



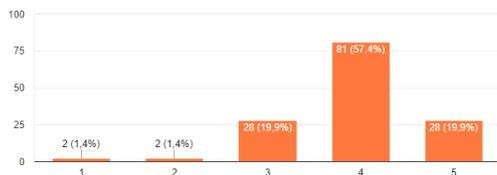
QRIS terdapat di berbagai Aplikasi keuangan yang ada maka dari itu QRIS untuk pembayaran Zakat, Infaq, atau Sedekah lebih praktis dan membuat saya berniat untuk terus menggunakan di masa mendatang

141 jawaban



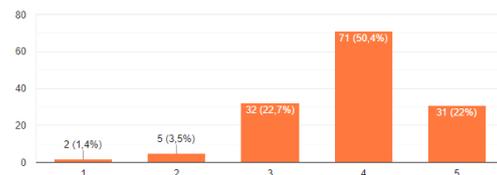
QRIS mempermudah dalam melakukan pembayaran Zakat, Infaq, atau Sedekah. maka dari itu saya akan terus menggunakannya di masa mendatang

141 jawaban



Saya berniat akan selalu menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran Zakat, Infaq, atau Sedekah melalui digital dalam setiap transaksi

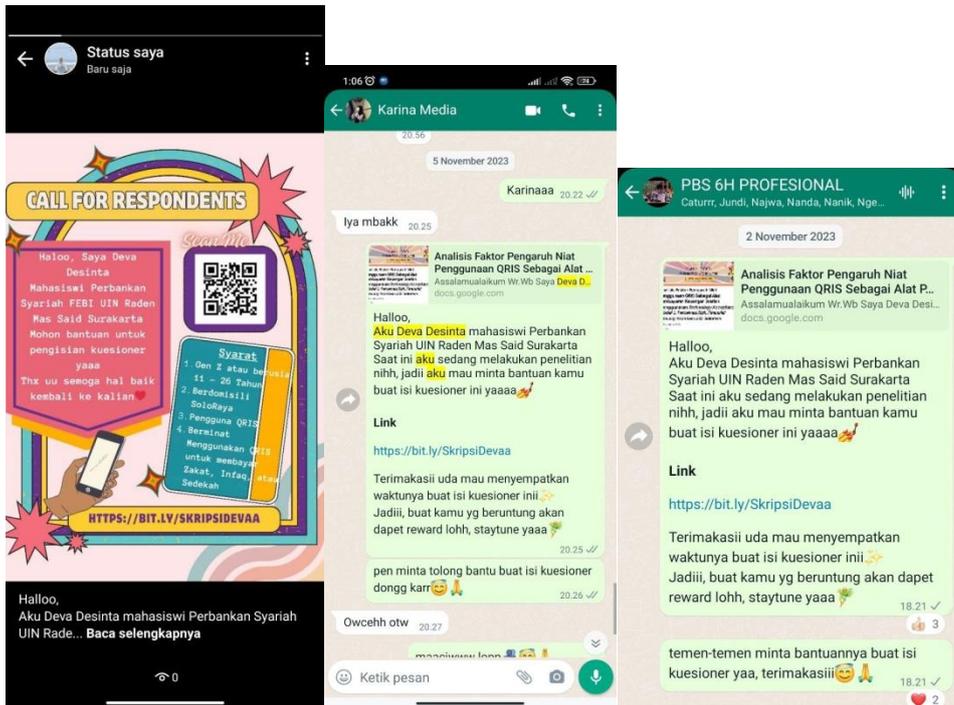
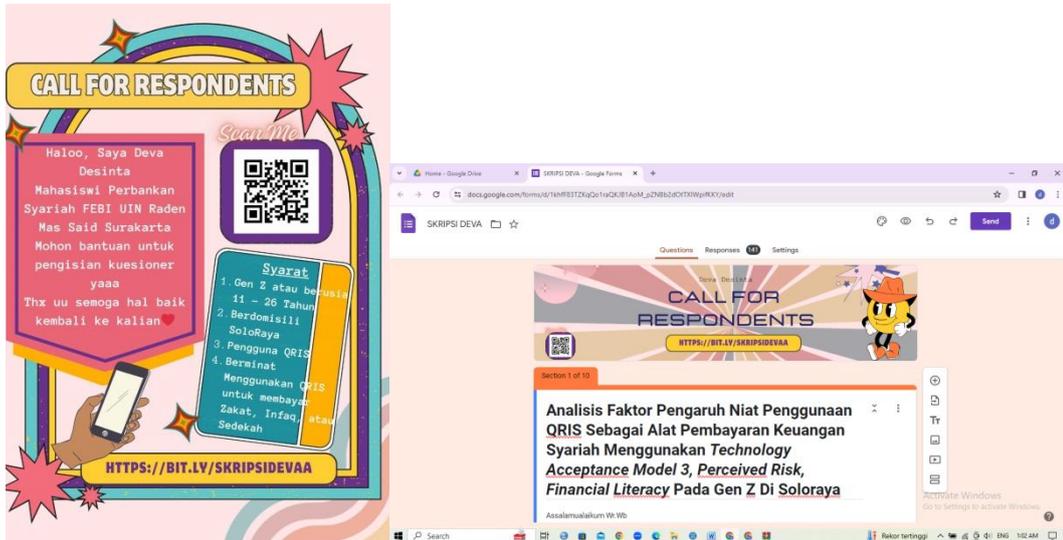
141 jawaban



Lampiran 7

Dokumentasi

Pendistribusian Kuesioner



Lampiran 7

Daftar Riwayat Hidup

Daftar Riwayat Hidup

Nama	: Deva Desinta Nur Azmi
TTL	: Lamongan, 02 Juli 2002
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Pekerjaan	: Mahasiswa
Alamat	: Lamongan, Jawa Timur
No. Hp	: 085852944703
Email	: devadesinta@gmail.com
Instagram	: @devadee_
Riwayat Pendidikan	: MI Negeri Model Kawistolegi MTS Negeri Model Babat MAN 4 Jombang UIN Raden Mas Said Surakarta
Riwayat Organisasi	: Staff Humas Komunitas Jurnalis FEBI 2022 Staff Media Komunitas GENBI 2022 Staff Human Resource HMPS PBS 2023

Lampiran 8

Hasil Uji Turnitin

Muna_Deva PBS

ORIGINALITY REPORT

19%	21%	13%	8%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	9%
2	repository.its.ac.id Internet Source	1%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
4	jurnal.dharmawangsa.ac.id Internet Source	1%
5	repository.ub.ac.id Internet Source	<1%
6	kc.umn.ac.id Internet Source	<1%
7	es.scribd.com Internet Source	<1%
8	repository.stienobel-indonesia.ac.id Internet Source	<1%
9	Elva Nurmala, Edy Purwo Saputro. "Pengaruh Kualitas Produk, Harga, dan Citra Merek terhadap Niat Beli Handphone Samsung", Al-	<1%



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

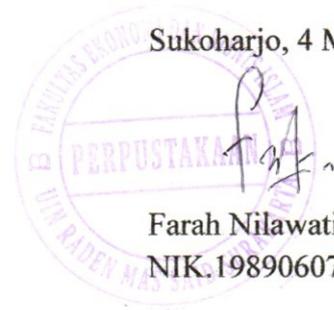
Jl. Pandawa Pucangan Kartasura-Sukoharjo Telp. (0271) 782336 Fax (0271) 782336 Website: iain-surakarta.ac.id.
- Email: info@iain-surakarta.ac.id.

SURAT KETERANGAN TURNITIN

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

Nama : Deva Desinta Nur Azmi
NIM : 205231321
Program Studi : Perbankan Syariah
Judul Skripsi : Faktor Pengaruh Niat Penggunaan QRIS Menggunakan *Technology Acceptance Model 3, Perceived Risk*, dan *Islamic Financial Literacy* (Studi Kasus Keuangan Syariah)
Paper ID : 2284370904
Date : 4 Maret 2024
Hasil menunjukkan SIMILARITY INDEX : 19 %

Sukoharjo, 4 Maret 2024



Farah Nilawati, S.Sos.I

NIK.19890607201810203

LAMPIRAN

Muna_Deva PBS

ORIGINALITY REPORT

19%	21%	13%	8%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.iain-surakarta.ac.id	9%
2	repository.its.ac.id	1%
3	eprints.uny.ac.id	1%
4	jurnal.dharmawangsa.ac.id	1%
5	repository.ub.ac.id	<1%
6	kc.umh.ac.id	<1%
7	es.scribd.com	<1%
8	repository.stienobel-indonesia.ac.id	<1%
9	Elva Nurmala, Edy Purwo Saputro. "Pengaruh Kualitas Produk, Harga, dan Citra Merek terhadap Niat Beli Handphone Samsung", Al-	<1%