

**ANALISIS *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)* TERHADAP
MINAT UMKM MENGGUNAKAN *DIGITAL PAYMENT
QUICK RESPONSE INDONESIA STANDARD (QRIS)*
DI KOTA SURAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Ekonomi



Oleh:

Ulva Melinia Saputri

NIM. 18.52.31.111

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

2022

**ANALISIS *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)* TERHADAP
MINAT UMKM MENGGUNAKAN *DIGITAL PAYMENT
QUICK RESPONSE INDONESIA STANDARD (QRIS)*
DI KOTA SURAKARTA**

SKRIPSI

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

Oleh:

ULVA MELINIA SAPUTRI

NIM. 18.52.31.111

Sukoharjo, 31 Agustus 2022

Disetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing Skripsi



Alvin Yahya, S.H., M.H.

NIK. 1982111320170111091

SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NAMA : ULVA MELINIA SAPUTRI

NIM : 18.52.31.111

PROGRAM STUDI : PERBANKAN SYARIAH

Menyatakan bahwa penelitian skripsi yang berjudul “**Analisis *Technology Acceptance Model (TAM)* Terhadap Minat UMKM Menggunakan *Digital Payment Quick Response Indonesia Standard (QRIS)* Di Kota Surakarta**”

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

Demikian surat ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Surakarta, 31 Agustus 2022



Ulva Melinia Saputri

SURAT PERNYATAAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NAMA : ULVA MELINIA SAPUTRI
NIM : 18.52.31.111
PRODI : PERBANKAN SYARIAH
FAKULTAS : EKONOMI DAN BISNIS ISLAM

Menyatakan bahwa penelitian skripsi yang berjudul “**Analisis *Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Minat UMKM Menggunakan Digital Payment Quick Response Indonesia Standard (QRIS) Di Kota Surakarta***”

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya benar-benar telah melakukan penelitian pada UMKM pengguna QRIS Di Surakarta, apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini tidak sesuai dengan data yang sebenarnya, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Surakarta, 31 Agustus 2022



Ulva Melinia Saputri

Alvin Yahya, S.H., M.H.

Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta

NOTA DINAS

Hal : Skripsi

Sdr : Ulva Melinia Saputri

Kepada Yang Terhormat

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

Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa setelah menelaah dan mengadakan perbaikan seperlunya, kami memutuskan bahwa skripsi saudara Ulva Melinia Saputri NIM : 18.52.31.111 yang berjudul:

Analisis *Technology Acceptance Model (TAM)* Terhadap Minat UMKM Menggunakan *Digital Payment Quick Response Indonesia Standard (QRIS)* Di Kota Surakarta.

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

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

Demikian, atas dikabulkannya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Surakarta, 31 Agustus 2022

Dosen Pembimbing Skripsi



Alvin Yahya, S.H., M. H.

NIK. 1982111320170111091

PENGESAHAN

**ANALISIS *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)* TERHADAP
MINAT UMKM MENGGUNAKAN *DIGITAL PAYMENT QUICK
RESPONSE INDONESIA STANDARD (QRIS)*
DI KOTA SURAKARTA**

Oleh:


ULVA MELINIA SAPUTRI

NIM. 18.52.31.111

Telah dinyatakan lulus dalam ujian munaqosah
pada hari Senin, 03 Oktober 2022 M / 7 Rabiul Awal 1444 H dan dinyatakan
telah memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Ekonomi

Dewan Penguji :

Penguji I (Merangkap Ketua Sidang)
Budi Sukardi, S.E.I., M.S.I
NIP . 19791111 200604 1 003



Penguji II
Dr. Waluyo, Lc., M.A
NIP . 19790910 201101 1 005



Penguji III
Meilana Widyaningsih, S.E.Sy., M.E.
NIP . 19920518 202012 2 013



Mengetahui,

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



Dr. M. Rahmawan Arifin, M.Si.
NIP. 19720304 200112 1004

f

MOTTO



“Kita benar - benar bersaing dengan diri kita sendiri,
kita tidak memiliki kendali atas kinerja orang lain” –Pete Cashmore

“Menuntut ilmu adalah taqwa, menyampaikan ilmu adalah ibadah,
mengulang-ulang ilmu adalah zikir, mencari ilmu adalah jihad” – Abu Hamid Al
Ghazali

Berusaha dengan sungguh – sungguh, diperkuat dengan doa-doa
dan bertawakal kepada Allah SWT



PERSEMBAHAN

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

Terima Kasih Bapak dan Ibu yang selalu memberikan semangat,
kasih sayang tulus dan selalu mendoakan yang baik
dari yang terbaik untuk penulis.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis *Technology Acceptance Model (TAM)* Terhadap Minat UMKM Menggunakan *Digital Payment Quick Response Indonesia Standard (QRIS)* (Studi Kasus UMKM Di Kota Surakarta)”. Skripsi ini disusun untuk menyelesaikan Studi Jenjang Strata 1 (S1) Program Studi Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

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

1. Prof. Dr. H. Mudofir, S.Ag.,M.Pd., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
2. Dr. M. Rahmawan Arifin, S.E., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
3. Rais Sani Muharrami, S.E.I, M.E.I., selaku Koordinator Program Studi Perbankan Syariah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
4. Alvin Yahya, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan waktu dan tenaganya untuk memperhatikan serta membimbing penulis selama menyelesaikan skripsi.
5. Biro Skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam atas bimbingannya dalam menyelesaikan skripsi.
6. Bapak Ibu Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
7. Badan Penelitian dan Pengembangan Daerah yang telah memberikan surat rekomendasi untuk melakukan penelitian.

8. Dinas Koperasi dan UKM Surakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian UMKM di Surakarta
9. Informan UMKM Surakarta yang telah bersedia memberikan waktunya untuk dilakukan penelitian.
10. Ibu, Bapakku dan Adikku terima kasih atas doa, cinta dan pengorbanan yang tak pernah habisnya sehingga mendorong penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabat-sahabatku dan teman-teman dari Perbankan Syariah kelas C angkatan 2018 yang telah memberikan keceriaan dan semangat kepada peneliti selama menempuh studi di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Mas Said Surakarta.

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

Wassalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Surakarta, 31 Agustus 2022

Penulis

ABSTRACT

QRIS is a national standardization of QR Code payments that has been set by Bank Indonesia which is used to facilitate payment transaction in Indonesia. This study was aimed to determine how the influence of knowledge, ease, usefulness, and risks on the interest of MSMEs using digital payment QRIS in Surakarta.

This research method used was a quantitative approach with descriptive methods. The population in this study is MSMEs who use digital payment QRIS in Surakarta. The sampling technique used purposive sampling technique with sample size of 100 MSMEs respondents using QRIS. Data collection techniques are using questionnaires and unstructured interviews with data analysis using SPSS software version 22.0. The results of the analysis used multiple linear regression.

The results of the research show that the variables of knowledge, ease, and usefulness have a positive and significant effect on the interest of MSMEs using digital payment QRIS. While the risk variable has no effect on the interest of MSMEs using digital payment QRIS in Surakarta.

Keywords : Digital Payment QRIS, MSMEs, Interest in using, knowledge, ease, usefulness and risks.

ABSTRAK

QRIS merupakan standarisasi nasional QR Code pembayaran yang telah ditetapkan oleh Bank Indonesia yang digunakan guna memfasilitasi transaksi pembayaran di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh pengetahuan, kemudahan, kemanfaatan, dan risiko terhadap minat UMKM menggunakan *digital payment Quick Response Indonesia Standard (QRIS)* Di Kota Surakarta.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah UMKM yang menggunakan *digital payment QRIS* di Kota Surakarta. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebesar 100 responden UMKM pengguna QRIS. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan wawancara tidak terstruktur dengan analisis data menggunakan *software SPSS* versi 22.0. Hasil analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear berganda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel pengetahuan, kemudahan dan kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat UMKM menggunakan *digital payment Quick Response Indonesia Standard (QRIS)*. Sedangkan, pada variabel risiko tidak berpengaruh terhadap minat UMKM menggunakan *digital payment QRIS* Di Kota Surakarta.

Kata Kunci : *Digital Payment QRIS*, UMKM, Minat Menggunakan, pengetahuan, kemudahan, kemanfaatan dan risiko.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI.....	iii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN MELAKUKAN PENELITIAN	iv
HALAMAN NOTA DINAS	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRACT.....	xi
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	11
1.7 Jadwal Penelitian.....	11
1.8 Sistematika Penelitian	12
BAB II.....	14
LANDASAN TEORI.....	14
2.1 <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	14
2.1.1 Pengertian <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	14
2.1.2 Tujuan <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	16
2.1.3 Teori-Teori <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	16

2.2 Sistem Pembayaran	19
2.2.1 Pengertian Sistem Pembayaran.....	19
2.2.2 Jenis- Jenis Sistem Pembayaran	21
2.3 Fatwa DSN-MUI No.116/DSN-MUI/IX/2017.....	22
2.4 Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS).....	26
2.4.1 Sejarah Quick Response Code.....	26
2.4.2 Pengertian <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i>	29
2.4.3 Manfaat QRIS	30
2.4.4 Kelebihan dan Kelemahan QRIS.....	32
2.4.5 Peranan QRIS Dalam Ekonomi dan Keuangan Digital	34
2.5 Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM)	38
2.5.1 Pengertian UMKM	38
2.5.2 Karakteristik UMKM.....	42
2.5.3 Asas dan Prinsip Pemberdayaan UMKM	43
2.6 Minat	45
2.6.1 Pengertian Minat.....	45
2.6.2 Unsur- Unsur Minat.....	45
2.7 Pengetahuan.....	46
2.7.1 Pengertian Pengetahuan.....	46
2.7.2 Tingkatan Pengetahuan.....	48
2.7.3 Kriteria Pengetahuan.....	49
2.8 Risiko.....	49
2.8.1 Pengertian Risiko.....	49
2.8.2 Tingkatan Risiko.....	51
2.8.3 Tipe –Tipe Risiko	51
2.9 Hasil Penelitian Yang Relevan.....	52
2.9 Kerangka Berpikir	57
2.10 Hipotesis.....	57
BAB III	61
METODE PENELITIAN.....	61
3.1 Waktu dan Wilayah Penelitian.....	61
3.2 Jenis Penelitian.....	61
3.3 Populasi, Sampel, Teknik Pengumpulan Sampel.....	62
3.3.1 Populasi	62

3.3.2 Sampel	62
3.3.3 Teknik Pengambilan sampel.....	63
3.4 Data dan Sumber Data.....	64
3.5 Teknik Pengumpulan Data	64
3.6 Variabel Penelitian	65
3.6.1 Variabel independen (X)	65
3.6.2 Variabel Dependen (Y).....	65
3.6.3 Definisi Operasional Variabel	66
3.7 Instrumen Penelitian.....	69
3.8 Teknik Analisis Data	70
3.8.1 Statistik Deskriptif.....	70
3.8.2 Uji Instrumen Penelitian.....	70
3.8.3 Uji Asumsi Klasik	71
3.8.4 Uji Ketetapan Model	71
3.8.5 Analisis Regresi Linier Berganda.....	72
3.8.6 Uji Hipotesis	73
BAB IV	75
ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	75
4.1 Gambaran Umum Penelitian	75
4.2 Pengujian dan Analisis Data.....	76
4.2.1 Karakteristik Responden.....	76
4.2.2 Hasil Statistik Deskriptif.....	84
4.2.3 Hasil Uji Instrumen Data	86
4.2.4 Hasil Uji Asumsi Klasik	90
4.2.5 Hasil Uji Ketetapan Model (Uji Koefisien Determinasi / R^2)	94
4.2.6 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda.....	95
4.2.7 Hasil Uji Hipotesis.....	98
4.3 Pembahasan Hasil Analisis Data	101
4.3.1 Pengaruh Pengetahuan Terhadap Minat UMKM Menggunakan <i>Digital Payment QRIS</i>	101
4.3.2 Pengaruh Kemudahan Terhadap Minat UMKM Menggunakan <i>Digital Payment QRIS</i>	103
4.3.3 Pengaruh Kemanfaatan Terhadap Minat UMKM Menggunakan <i>Digital Payment Quick Responses Indonesia Standard (QRIS)</i>	105

4.3.4 Pengaruh Risiko Terhadap Minat UMKM Menggunakan <i>Digital Payment QRIS</i>	107
BAB 5	110
PENUTUP	110
5.1 Kesimpulan.....	110
5.2 Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN - LAMPIRAN.....	120

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Perbandingan Sistem Pembayaran Tunai dan Non Tunai.....	3
Tabel 2. 1 Tingkatan – Tingkatan Risiko.....	51
Tabel 2. 2 Hasil Penelitian Terdahulu Yang Relevan	52
Tabel 3. 1 Definisi Operasional Variabel.....	66
Tabel 3. 2 Instrumen Penelitian Skala Likert.....	69
Tabel 4. 1 Klasifikasi Menurut Jenis Kelamin.....	76
Tabel 4. 2 Klasifikasi Menurut Usia Responden	77
Tabel 4. 3 Klasifikasi Menurut Jenis Usaha.....	78
Tabel 4. 4 Klasifikasi Menurut Alamat Usaha.....	79
Tabel 4. 5 Klasifikasi Menurut Omzet Usaha.....	80
Tabel 4. 6 Klasifikasi Menurut Lama Usaha Menggunakan QRIS	81
Tabel 4. 7 Klasifikasi Menurut Mitra Penjualan Usaha.....	82
Tabel 4. 8 Klasifikasi Menurut Jumlah Pendapatan.....	83
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Statistik Deskriptif.....	84
Tabel 4. 10 Hasil Uji Validitas Variabel Pengetahuan	86
Tabel 4. 11 Hasil Uji Validitas Variabel Kemudahan.....	87
Tabel 4. 12 Hasil Uji Validitas Variabel Kemanfaatan.....	87
Tabel 4. 13 Hasil Uji Validitas Variabel Risiko	88
Tabel 4. 14 Hasil Uji Validitas Variabel Minat	88
Tabel 4. 15 Hasil Uji Reliabilitas	89
Tabel 4. 16 Hasil Uji Normalitas dengan Uji Kolmogorov Smirnov	91
Tabel 4. 17 Hasil Uji Multikolinearitas.....	92
Tabel 4. 18 Hasil Uji Heteroskedastisias dengan Scatterplot	94
Tabel 4. 19 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)	95
Tabel 4. 20 Analisis Regresi Linear Berganda	96
Tabel 4. 21 Hasil Uji Koefisien Regresi Parsial (Uji t)	98
Tabel 4. 22 Uji Simultan F.....	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Contoh Quick Response Code (QR Code).....	2
Gambar 1. 2 Perbandingan Sistem Pembayaran Tunai dan Non Tunai.....	4
Gambar 1. 3 Diagram Perkembangan UMKM QRIS	5
Gambar 1. 4 UMKM Pengguna QRIS Di Solo Raya.....	6
Gambar 2. 1 Model TAM Original oleh Fred Davis tahun 1986.....	14
Gambar 2. 2 Model Final oleh Venkatesh dan Fred Davis Tahun 1996.....	15
Gambar 2. 4 Bagian Quick Response Code	28
Gambar 2. 5 Penggunaan Pembayaran Sebelum dan Sesudah QRIS	30
Gambar 2. 6 Standarisasi Pembayaran QR Code.....	37
Gambar 2. 7 Konsep Kerangka Berpikir Dengan Teori TAM.....	57
Gambar 4. 1 Hasil Uji Normalitas dengan Normal P-P Plot.....	90
Gambar 4. 2 Hasil Uji Heteroskedastisias dengan Scatterplot.....	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian	120
Lampiran 2 Kuesioner Penelitian.....	121
Lampiran 3 Hasil Data Kuesioner	125
Lampiran 4 Hasil Uji Analisis Data.....	139
Lampiran 5 Surat Permohonan Izin Penelitian	155
Lampiran 6 Surat Izin Rekomendasi Balitbang	156
Lampiran 7 Surat Penelitian Dinas Koperasi,UKM	157
Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian Online	158
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian Secara Langsung	159
Lampiran 10 Hasil Pengecekan Plagiasi Turnitin.....	160

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi dari tahun ke tahun mengalami perubahan yang berdampak pada kehidupan manusia, hal ini tercermin pada majunya *Financial Technology (Fintech)*. *Fintech* tercipta dari perpaduan antara jasa keuangan dengan teknologi yang merupakan modernisasi model bisnis dari konvensional menjadi modern. *Fintech* memanfaatkan jejaring internet yang berawal pada tahun 1966 yang bertujuan untuk perkembangan bisnis secara menyeluruh. Sementara, lembaga perbankan mulai menggunakan *Fintech* sekitar tahun 1980 sebagai upaya untuk mempermudah pekerjaan perbankan (Lestari, Purnamasari, & Setiawan, 2020:9).

Pada tahun 1990 *Fintech* mendapat dukungan dari teknologi jejaring internet yang semakin stabil, sehingga mengalami perkembangan yang pesat. Selain itu, pada tahun 1998 perbankan mulai memperkenalkan produknya kepada para nasabahnya. Seiring berjalannya waktu, tuntutan gaya hidup masyarakat yang serba mudah, praktis dan cepat mendorong perkembangan *Fintech* secara masif (Khadijah dan Janrosl, 2022:48). Menurut Bank Indonesia jika diklasifikasikan *Fintech* terdiri dari agregator pasar, investasi dan manajemen risiko, *crowdfunding* dan pinjaman *Peer to Peer (P2P)* dan terakhir pembayaran digital. Dalam hal ini peneliti memfokuskan penelitian pada *Fintech Digital Payment*. *Digital payment* atau pembayaran digital sejenis barcode penggunaannya sudah sangat lazim di lingkungan industri di dunia. Dalam penggunaannya pembayaran barcode memiliki

tujuan untuk mempermudah para pelaku usaha industri dalam mengatur kemampuan dan ketrampilan seseorang. Dengan kata lain, jenis barcode ini dapat menyimpan data secara spesifik seperti kode produksi, nomor identitas, dan lain sebagainya. Sehingga sistem dalam komputer dapat mengenali informasi yang telah diberikan / dikodekan dalam barcode dengan mudah, seiring dengan perkembangan yang terjadi (Siregar, 2021:1) memberikan dampak pada penggunaan barcode yang mulai beralih menjadi kode QR.

Quick Response Code terdiri dari jenis kode matriks atau kode batang dua dimensi yang dikembangkan oleh *Denso Wave*, sebuah *Denso Corporation* yang merupakan sebuah perusahaan Jepang yang telah dipublikasikan pada tahun 1994 dimana kode QR memiliki keunggulan dalam pemindaian data secara cepat, bahkan QR Code dapat menyimpan informasi secara vertikal maupun horizontal (Mulyana & Wijaya, 2018:64).

Gambar 1. 1

Contoh Quick Response Code (QR Code)



Sumber : (Mulyana & Wijaya, 2018:64)

Di Indonesia, perkembangan teknologi digital mengalami perkembangan baik dari sektor industri pengolahan hingga industri keuangan. Perkembangan tersebut berdampak pada perubahan kebutuhan masyarakat terhadap alat pembayaran yang memiliki kemampuan kecepatan, ketetapan, dan keamanan

dalam setiap transaksi (Yuwana, 2020:50). Sistem pembayaran digital memiliki variasi model yang mempengaruhi datangnya pangsa pasar baru. Bergesernya transaksi dari *offline* menjadi basis *online* memiliki pengaruh pada naiknya variasi model pembayaran seperti halnya *e-wallet*, *e-money*, dan variasi pembayaran barcode hingga kode QR (Setiawan & Mahyuni, 2020:922).

Perkembangan tersebut ditandai dengan Bank Indonesia yang resmi merilis standard penggunaan QR Code Indonesia Standard (QRIS), yang dikembangkan oleh Bank Indonesia bersama Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) yang telah diatur operasionalnya dalam BI Peraturan Anggota Dewan Gubernur (PADG) No. 21/18/2019 (Megayani, 2021:66). Bank Indonesia (BI) melalui gebrakan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) dalam penggunaan uang elektronik *e-money* mulai digencarkan untuk menjawab tantangan ekonomi digital bagi pemerintah dimana sebagai salah satu bentuk kemudahan bagi masyarakat dalam melakukan transaksi cepat dan aman (Setiawan & Mahyuni, 2020:933). Berikut adalah perbandingan penggunaan sistem pembayaran tunai dan non tunai di Indonesia (Lonardi & Legowo, 2021:3709).

Tabel 1. 1 Perbandingan Sistem Pembayaran Tunai dan Non Tunai

Periode	Uang Tunai	Berbasis Kartu	Uang Elektronik	QRIS
2015	2.100.785.443	210.386.400	5.283.018	-
2016	2.353.443.247	251.846.504	7.063.689	-

Tabel berlanjut.....

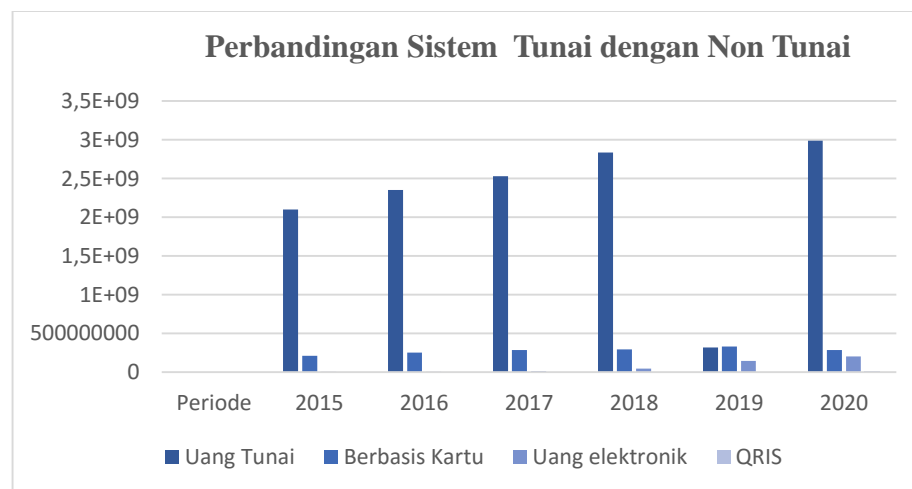
Lanjutan Tabel 1.1

Periode	Uang Tunai	Berbasis Kartu	Uang Elektronik	QRIS
2017	2.528.879.411	286.214.063	12.375.456	-
2018	2.837.543.682	293.279.148	47.198.616	-
2019	3.204.459.-17	332.905.552	145.165.468	-
2020	2.990.972.160	284.783.507	204.909.170	8.184.840

Sumber: (Lonardi & Legowo, 2021: 3709)

Gambar 1. 2

Perbandingan Sistem Pembayaran Tunai dan Non Tunai



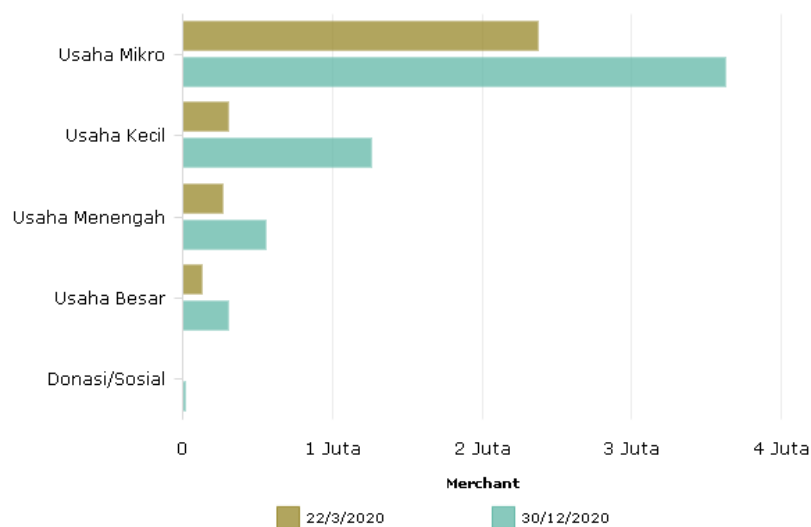
Sumber: (Lonardi & Legowo, 2021:3709)

Pada tabel diatas menunjukkan bahwasanya penggunaan *digital payment* QRIS oleh masyarakat tergolong rendah. Hal tersebut disebabkan oleh perkembangan teknologi yang tidak diiringi dengan pemerataan sosialisasi kepada pelaku UMKM, *digital payment* QRIS yang dianggap baru oleh sebagian

masyarakat sehingga belum mengetahui manfaat maupun operasional QRIS, selain itu juga dipengaruhi oleh pemerataan jaringan penggunaan *digital payment* QRIS yang masih terfokus di kota-kota besar (Ningsih, Sasmita, & Sari, 2021:8). Faktor selanjutnya adalah terbatasnya perlindungan jika terjadi permasalahan konsumen bagi *merchant* atau pedagang dan adanya tantangan ekstra dalam upaya edukasi melawan kebiasaan masyarakat menggunakan uang tunai (Bank Indonesia, 2021:7). Sehingga berakibat pada tingkat penerimaan transaksi non tunai di Indonesia masih tergolong rendah (Lonardi & Legowo, 2021:3710). Tetapi pada masa pandemi yang telah berlangsung lebih dari setahun, memberikan dampak pada meningkatnya penggunaan QRIS akibat kondisi yang mengharuskan untuk menghindari kontak fisik antara pembeli dan penjual dalam hal ini UMKM (Jayani, 2021:1).

Gambar 1. 3

Diagram Perkembangan UMKM QRIS

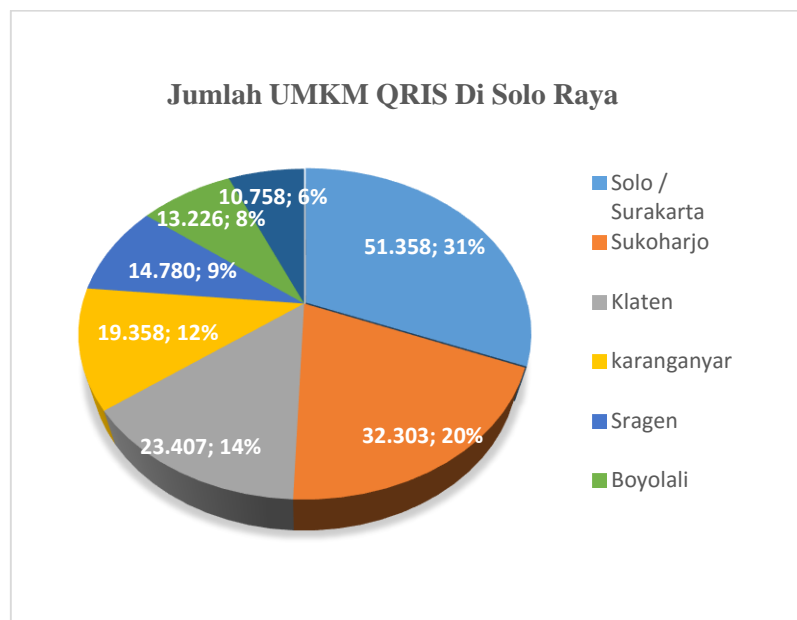


Sumber: Bank Indonesia (2021) dalam (Jayani, 2021:1)

Peningkatan penggunaan QRIS oleh *merchant* diakibatkan adanya pandemi Covid-19 yang mendorong untuk menghindari kontak fisik secara langsung. Pada masa pandemi Covid-19 UMKM dipaksa untuk segera beradaptasi dan berinovasi seperti mengadopsi model bisnis digital. Industri *Fintech* berupaya memberikan pilihan macam-macam produk keuangan yang dapat mempermudah bagi penggunaannya dalam menggunakan layanan digital. Produk-produk digital yang ditawarkan antara lain Go-Pay, OVO, Dana, LinkAja, dan lain sebagainya. Dalam penerapan dompet digital tersebut perlu upaya standarisasi sebagai bentuk penyatuan seluruh kode QR (Setiawan & Mahyuni, 2020:922). Maka, Bank Indonesia bersama Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) memberikan solusi efektivitas dan efisiensi dengan alternatif pembayaran melalui QRIS.

Gambar 1. 4

UMKM Pengguna QRIS Di Solo Raya



Sumber: Katadataco.id, BI dalam (Triasningtyas, 2021:1) Data diolah

Merchant pengguna QRIS di wilayah Jawa Tengah selama pandemi Covid-19 mengalami peningkatan penggunaan QRIS mencapai 673 ribu (Modesta Fiska, 2021:1-2). Sedangkan, pada tabel diatas dapat dilihat bahwasannya di Solo Raya peningkatan penggunaan QRIS terbesar ada Di Surakarta dan seiring berjalanya waktu akan mengalami peningkatan (Isha'an, 2021:1). Peneliti memilih Kota Surakarta sebagai lokasi penelitian karena kota ini memiliki potensi unggulan dalam hal sumber daya strategis perekonomian yang dapat dilihat dari indikator kontribusi sektoral dari Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) (Cipta Karya Profil Surakarta, 2016:2). Sehingga, potensi yang dimiliki tersebut mengindikasikan perkembangan UMKM di Surakarta berjalan baik.

UMKM terdiri dari jenis usaha produktif yang dimiliki orang perorang atau badan dengan ketentuan penghasilan sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2008. UMKM membutuhkan penyesuaian strategi secara cepat untuk merespon perubahan situasi dan kondisi agar tetap kompetitif yang berfokus pada upaya membangun sinergi, memanfaatkan kompetensi dasar dan memberikan nilai tambah bagi pelanggan. Perkembangan baru dibidang digitalisasi mengakibatkan sikap dan gaya hidup masyarakat berubah menjadi peka dan kritis terhadap setiap perubahan yang kemudian menciptakan bentuk interkonektivitas baru antar pelaku ekonomi yang lebih kreatif, aktif dan produktif (Setiawan & Mahyuni, 2020:6).

QRIS sebagai standarisasi pembayaran berbasis QR Code memiliki manfaat bagi UMKM diantaranya adalah menurunnya risiko pembayaran dengan uang palsu, mengikuti trend pembayaran non tunai digital (OVO, Gopay, Linkaja, Dana dan lain-lain) yang memiliki perluasan penjualan, sebagai upaya peningkatan *traffic*

penjualan, terhindarnya risiko uang tunai hilang atau dicuri, tidak memerlukan uang kembalian, transaksi tercatat otomatis dan bisa dilihat *history* transaksi serta kemudahan pembayaran tagihan, retribusi, pembelian barang secara non tunai tanpa meninggalkan toko, dan memberikan kemudahan dan keamanan tanpa perlu membawa uang tunai langsung dalam jumlah banyak dalam bertransaksi, sehingga, berdampak positif terhadap meningkatnya perekonomian negara (Setiawan & Mahyuni, 2020:7).

UMKM memiliki peran penting dan bersifat dinamis sehingga jika dipersentasikan jenis usaha tersebut memiliki porsi sebesar 99,99% dari total seluruh jenis usaha di Indonesia (Setiawan & Mahyuni, 2020:924). UMKM mempunyai cara dalam mencapai tujuan. Cara adalah suatu upaya untuk meningkatkan usaha secara terus menerus dengan cara memenuhi apa yang diharapkan para pelanggan di masa kini maupun masa yang akan datang. Bank Indonesia sebagai lembaga independen memiliki tugas untuk menentukan kebijakan moneter dan mengatur sistem pembayaran dengan mengeluarkan kebijakan sistem pembayaran digital berbasis QRIS dalam Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 23/8/PADG/2021 Tentang Perubahan Atas Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 Tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk pembayaran (Bank Indonesia, 2021:1).

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai upaya Bank Indonesia dalam Gerakan Nasional Non Tunai (GNTT) pada sistem pembayaran berbasis QRIS pada UMKM Di Kota

Surakarta dengan pendekatan teori TAM. Selain itu, gap riset yang membedakan penelitian peneliti dengan penelitian terdahulu yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS Terhadap Pengembangan UMKM Di Kota Medan” adalah lokasi penelitian dan variabel yang digunakan. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “***Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Minat UMKM Menggunakan Digital Payment Quick Response Indonesia Standard (QRIS) Di Kota Surakarta***”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan diantaranya:

- a. Perkembangan teknologi tidak diiringi dengan pemerataan sosialisasi QRIS kepada pelaku UMKM
- b. Pemerataan jaringan penggunaan *digital payment* QRIS yang masih terfokus dikota-kota besar
- c. Adanya tantangan ekstra dalam upaya edukasi melawan kebiasaan masyarakat menggunakan uang tunai
- d. Terbatasnya perlindungan jika terjadi permasalahan konsumen atau aplikasi yang disediakan PJSP bagi *merchant* / pedagang.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan suatu upaya yang digunakan untuk menghindari penyimpangan dan meluasnya pokok pembahasan. Sehingga, penelitian yang dilakukan menjadi lebih terarah dan terorganisir. Selain itu, pembatasan masalah

penelitian tersebut menjadi lebih terfokus dengan tujuan peneliti. Dengan demikian, penelitian dapat dilakukan dengan mudah sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Pada penelitian ini, penulis membatasi penelitian mengenai Analisis *Technology Acceptance Model (TAM)* Terhadap Minat UMKM Menggunakan *Digital Payment Quick Response Indonesia Standard (QRIS)* Di Kota Surakarta

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada penelitian ini, maka rumusan masalah difokuskan dalam pembahasan sebagai berikut:

1. Apakah pengetahuan sistem pembayaran *Quick Response Indonesia Standard (QRIS)* berpengaruh terhadap minat UMKM di Kota Surakarta?
2. Apakah kemudahan sistem pembayaran *Quick Response Indonesia Standard (QRIS)* berpengaruh terhadap minat UMKM di Kota Surakarta?
3. Apakah kemanfaatan sistem pembayaran *Quick Response Indonesia Standard (QRIS)* berpengaruh terhadap minat UMKM Di Kota Surakarta?
4. Apakah risiko sistem pembayaran *Quick Response Indonesia Standard (QRIS)* berpengaruh terhadap minat UMKM di Kota Surakarta?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui:

1. Pengaruh pengetahuan sistem pembayaran *Quick Response Indonesia Standard (QRIS)* terhadap minat UMKM di Kota Surakarta

2. Pengaruh kemudahan sistem pembayaran *Quick Response Indonesia Standard (QRIS)* terhadap minat UMKM di Kota Surakarta
3. Pengaruh kemanfaatan sistem pembayaran *Quick Response Indonesia Standard (QRIS)* terhadap minat UMKM di Kota Surakarta
4. Pengaruh risiko sistem pembayaran *Quick Response Indonesia Standard (QRIS)* terhadap minat UMKM di Kota Surakarta

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan menjadi sarana keilmuan yang dapat diperbandingkan masa kini dengan masa yang akan datang, sehingga menambah wawasan, pengalaman dan kematangan ilmu yang kedepannya menjadi bekal dalam menghadapi perkembangan dan kemajuan teknologi.
2. Bagi pelaku UMKM, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada para pelaku UMKM dalam menambah pengetahuan, wawasan, dan pemahaman khususnya mengenai sistem pembayaran QRIS.
3. Bagi perbankan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk perbaikan dan pengembangan layanan transaksi dengan QRIS
4. Bagi akademisi, penelitian ini diharapkan menjadi pembanding dan referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.7 Jadwal Penelitian

Terlampir

1.8 Sistematika Penelitian

Penelitian ini akan disusun dengan sistematika secara berurutan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada sub bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada sub bab ini akan memaparkan mengenai penelitian yang diangkat oleh penulis. Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini berkaitan erat dengan penelitian yang diangkat oleh penulis. Selain itu, pada bab ini juga memuat penelitian-penelitian terdahulu baik dengan penelitian yang serupa maupun berhubungan erat dengan tema yang diambil oleh penulis.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada sub bab ini akan memaparkan tentang waktu dan wilayah, jenis penelitian, populasi, sampel, teknik pengambilan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, variabel penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada sub bab ini memaparkan mengenai gambaran umum penelitian, pengujian dan hasil analisis data, serta pembahasan hasil analisis data (pembuktian hipotesis).

BAB V

PENUTUP

Pada sub bab ini memaparkan mengenai segala informasi yang diperoleh oleh penulis dalam melakukan penelitian yang tergabung menjadi bagian kesimpulan. Sementara, mengenai keterbatasan pada penelitian ini dapat diditutup dengan saran yang dapat dipertimbangkan terhadap hasil penelitian.

BAB II

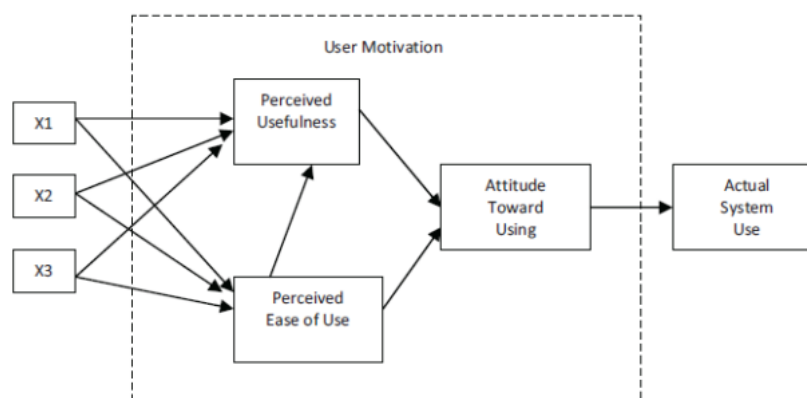
LANDASAN TEORI

2.1 *Technology Acceptance Model (TAM)*

2.1.1 Pengertian *Technology Acceptance Model (TAM)*

Technology Acceptance Model atau biasa disebut model penerimaan teknologi yang pertama kali diperkenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1986 dimana penerimaan tersebut dirancang untuk memahami dan menganalisis faktor – faktor diterimanya penggunaan teknologi komputer. TAM merupakan teori yang digunakan untuk memprediksi dan menjelaskan bagaimana pengguna teknologi menerima dan menggunakan teknologi yang berkaitan dengan pekerjaan pengguna. TAM digunakan sebagai bentuk penerimaan seseorang terhadap teknologi. TAM dimanfaatkan untuk mengetahui pemahaman individual yang secara kontinu dalam melakukan aktivitasnya. TAM adalah teori yang pengembangan dari *Theory of FReasoned Action (TRA)* yang dicetuskan oleh Fishbein dan Ajzen pada tahun 1980 (Idtesis, 2007:1).

Gambar 2. 1 Model TAM Original oleh Fred Davis tahun 1986

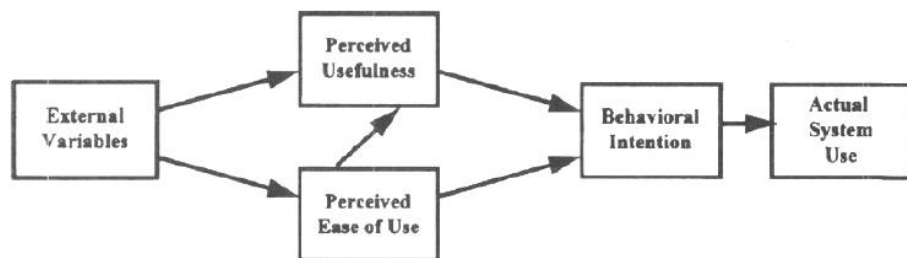


Sumber: (Idtesis, 2007:1)

Pada tahun 1996 Venkatesh dan Davis melakukan modifikasi dan pengembangan, sehingga mengusulkan revisi model final sebagai berikut.

Gambar 2. 2

Model Final oleh Venkatesh dan Fred Davis Tahun 1996



Sumber:(Idtesis, 2007:1)

Adapun penggunaan teknologi oleh Fred Davis dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah (Trisnio, 2016:1).

1. Perspektif kemanfaatan merupakan tingkatan persepektif seseorang mempercayai bahwasannya penggunaan sistem dapat meningkatkan kinerja dalam aktivitas pekerjaan.
2. Persepektif kemudahan penggunaan merupakan tingkatan persepektif seseorang mempercayai bahwa penggunaan sistem tidak perlu melakukan *effort* atau tidak perlu bersusah payah.
3. *Intention to Use* merupakan tingkatan kepercayaan seseorang pada kecenderungan perilaku seseorang untuk memanfaatkan teknologi tersebut.

2.1.2 Tujuan *Technology Acceptance Model* (TAM)

TAM memiliki tujuan dalam memaparkan dalam menjawab dan memprediksi penerimaan *user* terhadap suatu sistem informasi. Teori TAM ini bertujuan untuk memberikan suatu basis teoritis sebagai upaya untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan terhadap suatu teknologi dalam suatu organisasi. Penggunaan teori ini dapat menjelaskan hubungan sebab akibat antara keyakinan manfaat suatu sistem informasi dan kemudahan penggunaannya, perilaku, tujuan atau keperluan, dan penggunaan aktual dari *user* suatu sistem informasi atau suatu sistem teknologi (Idtesis, 2007:1).

2.1.3 Teori-Teori *Technology Acceptance Model* (TAM)

A. Kemudahan

Pandangan Islam mengenai kemudahan dalam Hadis sahih riwayat al-

Bukhari:38 :

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ، عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ:

إِنَّ الدِّينَ يُسْرٌ، وَلَنْ يُشَادَّ الدِّينَ أَحَدٌ إِلَّا غَلَبَهُ، فَسَدِّدُوا وَقَارِبُوا وَأَبْشِرُوا وَاسْتَعِينُوا

بِالْغَدْوَةِ وَالرَّوْحَةِ وَشَيْءٍ مِنَ الدُّلْجَةِ

Artinya : *Sesungguhnya agama itu mudah, dan tidaklah seseorang mempersulit agama kecuali dia akan dikalahkan (semakin berat dan sulit). Maka berlakulah lurus kalian, mendekatlah (kepada yang benar) dan berilah kabar gebira, serta gunakanlah waktu al-Ghadwah (awal pagi) dan al-Rauhah (setelah zuhur) dan sebagian dari al-Duljah (malam hari).*

Adapun amanat yang terkandung dalam hadis tersebut adalah islam merupakan agama yang sempurna yang Allah syariatkan bagi semua manusia dan mencakup semua aspek kehidupan. Syariat Islam mudah dan tidak menyulitkan penganutnya, karena itu hendaknya seorang muslim juga tidak mempersulit dalam mengamalkan agama (Risalahmuslim.id-agama-itu-mudah).

Adapun Persepsi kemudahan menurut Jogiyanto (2007) dalam (Noviyanti & Erawati, 2021:69) diartikan bahwasannya suatu kemudahan teknologi dapat dijadikan tolak ukur dalam mempercayai bahwa menggunakan teknologi itu mudah. Kemudahan sering didefinisikan sebagai bentuk ukuran yang terdapat pada diri seseorang yang mempercayai bahwa dengan adanya teknologi dapat mudah dipelajari, mudah dipahami serta mudah dipergunakan. Adapun faktor erat yang berkaitan dengan teori TAM adalah kemudahan yang dirasakan oleh *user* dalam menggunakan teknologi. Faktor-faktornya dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Faktor pengalaman *user* dalam penggunaan teknologi tersebut sehingga mempengaruhi persepsi pengguna terhadap teknologi
- 2) Faktor reputasi yang merupakan faktor yang diperoleh oleh pengguna. Reputasi yang baik menjadikan kepercayaan *user* akan kemudahan penggunaan teknologi.
- 3) Faktor persepsi pengguna terhadap kemudahan menggunakan teknologi adalah tersediannya mekanisme yang handal (Idtesis, 2007:1).

B. Kemanfaatan

Pandangan Islam mengenai kemanfaatan yang berkaitan erat dengan efisiensi dan efektif adalah terdapat dalam QS. At-Taubah ayat 105:

وَقُلِ اَعْمَلُوا فَسَيَرَى اللّٰهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ ۗ وَسَتُرَدُّونَ اِلٰى عِلْمِ
الْغَيْبِ وَالشَّهَادَةِ فَيُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ ۗ

Artinya : *Dan Katakanlah: "Bekerjalah kamu, maka Allah dan Rasul-Nya serta orang-orang mukmin akan melihat pekerjaanmu itu, dan kamu akan dikembalikan kepada (Allah) Yang Mengetahui akan yang ghaib dan yang nyata, lalu diberitakan-Nya kepada kamu apa yang telah kamu kerjakan (QS. At-Taubah ayat 105).*

Amanat yang terkandung dalam ayat tersebut adalah seorang insan minimal sekali diharuskan untuk dapat memberikan nafkah kepada dirinya sendiri dan keluarganya. Untuk itu, Islam juga menganjurkan umatnya agar selalu bekerja efektif dan efisien untuk mencapai apa yang diharapkan dan dicita-citakannya (Tafsirweb.com-surat-at-taubah-ayat-105).

Adapun menurut Davis et al dalam Singgih Priambodo (2016) dalam (Ningsih et al., 2021:3) mengartikan persepsi kemanfaatan sebagai keyakinan yang berarti tingkatan dimana *user* percaya bahwa penggunaan teknologi akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja. Kemanfaatan diartikan sebagai kepercayaan seseorang dalam menggunakan teknologi dapat berfaedah dan memberikan efisiensi dalam bekerja. Kemanfaatan dapat didefinisikan sebagai daya guna atau berfaedah dimana

kemanfaatan sebagai tingkat rasionalitas seseorang yang merasakan bahwa menggunakan suatu sistem dapat meningkatkan aktivitas kerjanya. Manfaat yang dirasakan oleh pengguna / *user* dapat diklasifikasikan menjadi beberapa macam sebagai berikut (Idtesis, 2007:1):

- 1) Pemanfaatan teknologi dapat menambah produktivitas pengguna.
- 2) Pemanfaatan teknologi dapat menambah kinerja pengguna
- 3) Pemanfaatan teknologi dapat menambah efisiensi proses yang dilakukan pengguna.

2.2 Sistem Pembayaran

2.2.1 Pengertian Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran merupakan suatu sistem yang didalamnya meliputi seperangkat aturan, kontrak atau perjanjian, fasilitas dan mekanisme operasional. Sistem pembayaran dimanfaatkan sebagai upaya dalam mengirim, meratifikasi dan menerima pembayaran serta memenuhi kewajiban pembayaran. Melalui pertukaran nilai antara individu, bank dan institusi lainnya baik domestik maupun lintas batas “antar negara”. Secara umum sistem pembayaran merupakan memungkinkan orang untuk memindahkan *account* dari satu bank ke bank lainnya (Paramitha & Kusumaningtyas, 2020:1).

Sistem pembayaran yaitu sistem yang meliputi sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme yang digunakan untuk pemindahan dana, sebagai solusi untuk memenuhi kewajiban yang timbul dari kegiatan ekonomi. Media pertukaran (*medium of exchange*) atau *intermediary* merupakan

dua istilah yang muncul bersamaan dengan lahirnya konsep uang dalam sistem pembayaran. Sistem pembayaran mempunyai tiga langkah pemrosesan diantaranya otorisasi, kliring, dan penyelesaian akhir (*settlement*) (BankIndonesia, 2020:1).

Dalam perkembangannya, sistem pembayaran terus mengalami perubahan, perubahan tersebut digunakan untuk melacak perkembangan uang dengan tiga elemen pendorong misalnya model bisnis dan tradisi komunitas, pedoman pemerintah, serta yang terakhir inovasi teknologi. Zaman dahulu sistem pembayaran menggunakan sistem barter yang merupakan alat pembayaran antar barang yang diperjualbelikan. Sistem barter kurang efektif karena menimbulkan permasalahan jika seseorang ingin menukar barang ke orang lain, sementara orang tersebut tidak memiliki barang yang diinginkan, sehingga sistem pembayaran ini ditinggalkan (Bank Indonesia, 2020:1).

Sistem barter mulai ditinggalkan yang selanjutnya berkembang menjadi sistem *comodity currency* yang merupakan suatu sistem alterasi dengan barang-barang tertentu yang dapat diterima secara luas seperti menggunakan tembakau, beras, kayu, dan lain sebagainya. Dewasa ini, kebutuhan manusia semakin meningkat, sistem tidak lagi efisien, sehingga perlu alat yang digunakan sebagai ukuran yang dapat digunakan dalam bisnis. Perubahan bentuk fisik uang mengikuti kemajuan teknologi dari bentuk yang paling sederhana ke bentuk yang lebih maju. Hal ini dapat dibuktikan adanya bentuk fisik uang dari bentuk kerang dan batu-batuan menjadi lempengan logam dan logam mulia yang kemudian berubah lagi menjadi bentuk yang dianggap paling efisien yaitu uang kertas dan uang logam (Bank Indonesia, 2020:1).

Dalam penerapannya uang kertas dan uang logam juga mengalami berbagai kendala yang akhirnya berakibat pada berkembangnya penciptaan alat pembayaran sehingga memunculkan inovasi-inovasi baru yang bersifat non tunai. *Paper based* (Cek/ Bilyet Giro), *Electronic Based* dan *Card Based* (Kartu Kredit, Kartu Debet) merupakan alat pembayaran non tunai. *Elektronik based* sudah mulai dikenal pada tahun 2007 dimana penggunaan uang tersebut ditunjukkan untuk jenis pembayaran mikro sebagai pengganti uang (Bank Indonesia, 2020:1). Dengan perkembangan teknologi tersebut membawa pengaruh besar pada sistem pembayaran yang kedepannya akan terus mengalami perubahan yang menyesuaikan kebutuhan manusia.

2.2.2 Jenis- Jenis Sistem Pembayaran

Alat pembayaran dapat berupa uang tunai maupun nontunai, berbasis kertas dan non kertas serta penggunaan alat pembayaran non tunai dewasa ini mengalami perkembangan yang pesat (Subari & Ascarya, 2003:38). Adapun jenis-jenis sistem pembayaran diantaranya adalah.

1. Pembayaran Tunai

Alat pembayaran tunai merupakan mata uang yang penggunaannya sangat dominan di Indonesia dimana terdiri dari uang logam dan uang kertas. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 1999, Bank Indonesia memiliki hak tunggal untuk mencetak dan mengedarkan uang kertas dan uang logam. Di bidang peredaran uang, Bank Indonesia berupaya menyediakan uang yang layak edar dan mencukupi kebutuhan masyarakat.

2. Pembayaran Nontunai

Alat pembayaran nontunai adalah pembayaran yang disediakan oleh lembaga perbankan. Pembayaran ini meliputi warkat, seperti cek, bilyet giro, nota debet, dan nota kredit serta instrumen berbasis non warkat seperti kartu ATM, kartu debet, dan kartu kredit. Seiring dengan berjalannya waktu, penggunaan nontunai yang berbasis bukan warkat dimasyarakatkan semakin meningkat. Faktor yang mendasari naiknya penggunaan pembayaran nontunai berbasis non warkat diakibatkan oleh gencarnya lembaga-lembaga keuangan dalam menciptakan pembayaran digital yang praktis sesuai kebutuhan.

2.3 Fatwa DSN-MUI No.116/DSN-MUI/IX/2017

Fatwa Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia (MUI) No.116/DSN-MUI/IX/2017 tentang uang elektronik syariah. Adapun ketentuan hukumnya adalah:

Ketentuan Hukum : Uang elektronik boleh digunakan sebagai alat pembayaran dengan mengikuti ketentuan yang terdapat dalam fatwa ini.

Ketentuan terkait Akad dan Personalia Hukum

1. Akad antara penerbit dengan pemegang uang elektronik adalah akad *wadi'ah* atau akad *qardh*.
 - A. Dalam hal akad yang digunakan adalah akad *wadi'ah*, maka berlaku ketentuan dan batasan akad *wadi'ah* sebagai berikut:

- 1) Jumlah nominal uang elektronik bersifat titipan yang dapat diambil/digunakan oleh pemegang kapan saja;
 - 2) Jumlah nominal uang elektronik yang dititipkan tidak boleh digunakan oleh penerima titipan (penerbit), kecuali atas izin pemegang kartu;
 - 3) Dalam hal jumlah nominal uang elektronik yang dititipkan digunakan oleh penerbit atas izin pemegang kartu, maka akad titipan (*wadiah*) berubah menjadi akad pinjaman (*qardh*), dan tanggung jawab penerima titipan sama dengan tanggung jawab dalam akad *qardh*.
 - 4) Otoritas terkait wajib membatasi penerbit dalam penggunaan dana titipan dari pemegang kartu (dana *float*).
 - 5) Penggunaan dana oleh penerbit tidak boleh bertentangan dengan prinsip syariah dan peraturan perundang-undangan.
- B. Dalam hal akad yang digunakan adalah akad *qardh*, maka berlaku ketentuan dan batasan akad *qardh* sebagai berikut:
- 1) Jumlah nominal uang elektronik bersifat hutang yang dapat diambil/digunakan oleh pemegang kapan saja.
 - 2) Penerbit dapat menggunakan (menginvestasikan) uang hutang dari pemegang uang elektronik.
 - 3) Penerbit wajib mengembalikan jumlah pokok piutang pemegang uang elektronik kapan saja sesuai kesepakatan.

- 4) Otoritas terkait wajib membatasi penerbit dalam penggunaan dana pinjaman (utang) dari pemegang kartu (dana *float*).
 - 5) Penggunaan dana oleh penerbit tidak boleh bertentangan dengan prinsip syariah dan peraturan perundang-undangan.
2. Di antara akad yang dapat digunakan penerbit dengan para pihak dalam penyelenggaraan uang elektronik (*prinsipal, acquirer, pedagang, penyelenggara kliring, dan penyelenggara penyelesai akhir*) adalah akad *ijarah*, akad *ju'alah*, dan akad *wakalah bi al-ujrah*.
- a) Dalam hal akad yang digunakan akad *ijarah*, maka berlaku ketentuan dan batasan akad *ijarah* sebagaimana terdapat dalam DSN-MUI No. 112/DSN-MUI/IX/2017.
 - b) Dalam hal ini akad yang digunakan akad *ju'alah* berlaku DSN-MUI No. 62/DSN-MUI/XII/2007 tentang Akad *Ju'alah*.
 - c) Dalam hal akad yang digunakan akad *wakalah bi al-ujrah*, maka berlaku ketentuan dan batasan terdapat dalam DSN-MUI No: 113/DSN- MUI/IX/12017 tentang *wakalah bi al-ujrah*.
3. Di antara akad yang dapat digunakan antara penerbit dengan agen layanan keuangan digital adalah akad *ijarah*, akad *jualah*, dan akad *wakalah bi al-ujrah*.
- a) Dalam hal akad yang digunakan akad *ijarah*, maka berlaku ketentuan dan batasan sebagaimana terdapat dalam DSN-MUI No: 112/DSN-MUI/IX/2017.

- b) Dalam hal akad yang digunakan akad *ju'alah*, maka berlaku ketentuan dan batasan sebagaimana terdapat dalam DSN-MUI No: 62/DSN-MUI/XII/2007 tentang Akad Ju'alah.
- c) Dalam hal akad yang digunakan akad *wakalah bi al-ujrah*, maka berlaku ketentuan dan batasan dalam DSN-MUI Nomor: 113/DSN-MUI/IX/2017 tentang *wakalah bil al-ujrah*.

Ketentuan Biaya Layanan Fasilitas: Dalam penyelenggaraafn uang elektronik, penerbit dapat mengenakan biaya layanan fasilitas uang elektronik kepada pemegang dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Biaya-biaya layanan fasilitas harus berupa biaya riil untuk mendukung proses kelancaran penyelenggaraan uang elektronik; dan
- b) Pengenaan biaya-biaya layanan fasilitas harus disampaikan kepada pemegang kartu secara benar sesuai syariah dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Ketentuan dan Batasan Penyelenggaraan dan Penggunaan Uang Elektronik
Penyelenggara dan penggunaan uang elektronik waj ib terhindar dari :

- a) Transaksi yang *ribawi, gharar, maysir, tadlis, risywah, dan israf*., dan
- b) Transaksi atas objek yang haram atau maksiat.

Ketentuan Khusus : 1) Jumlah nominal uang elektronik yang ada pada penerbit harus ditempatkan di bank syariah. 2) Dalam hal kartu yang digunakan sebagai

media uang elektronik hilang maka jumlah nominal uang yang ada di penerbit tidak boleh hilang.

Penyelesaian Perselisihan : Jika salah satu pihak tidak menunaikan kewajibannya atau jika terjadi perselisihan di antara para pihak, maka penyelesaiannya melalui lembaga penyelesaian sengketa berdasarkan syariah sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku setelah tidak tercapai kesepakatan melalui musyawarah (DSN-MUI, 2017:36).

2.4 Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)

2.4.1 Sejarah Quick Response Code

QR Code atau yang sering disebut Kode QR adalah perubahan dari kode batang dari satu dimensi menjadi dua dimensi. Menurut *Denso Wave* (2012) dalam (Widayati, 2017:68) bahwasannya kode QR biasa digunakan di Jepang hal tersebut, dikarenakan kode QR ini memiliki kemampuan menyimpan data yang lebih besar dari pada kode batang sehingga dapat membaca informasi dalam bahasa Jepang. Kode QR Code lahir dari keprihatinan perusahaan ritel untuk menemukan cara yang sederhana dan efisien untuk memeriksa barang. Pada tahun 1932, Wallace Flint menciptakan sistem kontrol inventaris di perusahaan ritel, dan kemudian teknologi barcode tersebut diadopsi untuk pertama kali sebelum kemudian diikuti oleh perusahaan industri.

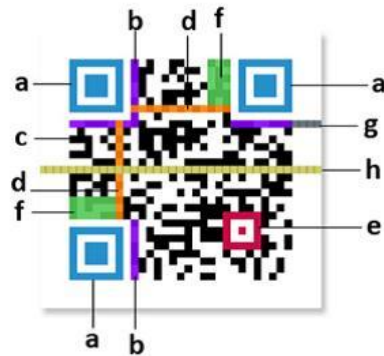
QR Code merupakan suatu jenis kode matriks atau kode batang dua dimensi yang dikembangkan oleh *Denso Wave* (2012) dalam (Widayati, 2017:71) yang bertujuan untuk menyampaikan informasi secara horizontal dan vertikal. QR Code

merupakan kode yang berisi data atau informasi yang mengidentifikasi pengguna, nominal pembayaran, atau mata uang yang dibaca oleh alat tertentu terkait dengan transaksi pembayaran. Kode QR adalah jenis kode batang dua dimensi yang berisi lebih banyak informasi dan dapat dibaca dari segala sisi baik horizontal maupun vertikal (Bank Indonesia, 2021:6).

Kode QR menampilkan kotak putih kecil dengan bentuk geometris hitam. Informasi yang ditampilkan dalam kode QR dapat berupa URL, nomor telepon, pesan SMS, ataupun teks apapun. Penggunaan kode QR hanya dimanfaatkan sebagai alat pengecekan kendaraan divisi manufaktur, tetapi dengan perkembangan yang ada kode QR kini meluas untuk kepentingan komersial. Menurut Soon (2008) dalam (Widayati, 2017:72) kode QR adalah jenis kode matriks atau barcode dua dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave, sebuah divisi dari Denso Corporation Jepang, dan diterbitkan pada tahun 1994 dengan fungsi dasar pemindai QR yang dimanfaatkan dalam pemberian informasi dan respon yang cepat.

Kode QR menjamin pemberian informasi dengan respon tanggapan yang cepat. Tidak seperti kode batang yang hanya terbatas pada penyimpanan informasi dari sisi horizontal dan vertikal. Dimana hal ini memungkinkan kode QR secara otomatis dalam penyimpanan lebih banyak informasi dari barcode biasa (Denso ADC, 2012:1). Berikut bentuk anatomi dari QR Code (Widayati, 2017:72).

Gambar 2. 3
Bagian Quick Response Code



Sumber: (Widayati, 2017:72)

Menurut Ariadi (2011) dalam (Widayati, 2017:72) bagian-bagian anatomi QR Code tersebut adalah:

- (a) Pola pencarian yang digunakan untuk menentukan posisi kode QR.
- (b) Format fungsi informasi yang digunakan untuk tingkat koreksi kesalahan.
- (c) Data berfungsi sebagai penyimpanan data
- (d) Pola waktu merupakan pola yang memiliki fungsi sebagai pengenalan koordinat pusat.
- (e) Kode QR yang memiliki bentuk modul hitam putih
- (f) *Alignment pattern* merupakan pola yang berfungsi memperbaiki penyimpangan QR Code terutama distorsi non linier.
- (g) Informasi versi merupakan versi kode QR.
- (h) Zona tenang merupakan area kosong diluar kode QR yang memfasilitasi pendeksian QR oleh sensor CCD.

- (i) Versi kode QR merupakan versi kode QR yang digunakan.

2.4.2 Pengertian *Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)*

Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) merupakan standarisasi pembayaran kode QR nasional yang telah dipatenkan oleh Bank Indonesia guna memfasilitasi transaksi pembayaran di Indonesia (Paramitha & Kusumaningtyas, 2020:30). QRIS adalah pembayaran digital yang dimanfaatkan guna fasilitas pembayaran melalui aplikasi elektronik seperti dompet digital. QRIS adalah sebuah gagasan jalan tengah yang dibuat oleh Bank Indonesia (BI) bersama Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) dalam menghadapi beragam kode QR yang dimiliki oleh setiap dompet digital sehingga perlu standarisasi sebagai upaya efektivitas sehingga mempermudah para pedagang dalam mengakomodir pembayaran tanpa perlu menyediakan banyak barcode pembayaran dompet digital.

Hadirnya QRIS sebagai terobosan dari Bank Indonesia dalam menghadapi berbagai macam aplikasi uang elektronik. QRIS sendiri bukan aplikasi tetapi adalah sistem pembayaran digital yang terhubung disetiap sistem pembayaran yang ada. QRIS mengindikasikan berbagai Penyedia Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) berbasis QR yang dapat diakses cukup satu kode QR saja. Dengan kata lain meskipun konsumen menggunakan berbagai aplikasi yang bervariasi dapat diatasi hanya dengan satu barcode saja yaitu QRIS.

Gambar 2. 4

Penggunaan Pembayaran Sebelum dan Sesudah QRIS



Sumber: (Bank Indonesia, 2020:8)

2.4.3 Manfaat QRIS

Dalam pelaksanaannya QRIS sebagai modernisasi sistem pembayaran yang bermanfaat bagi semua kalangan, baik pemerintah, pebisnis, maupun masyarakat. adapun urainnya adalah sebagai berikut.

1. Bagi Pemerintah
 - a) Mempermudah dalam proses pendataan jumlah pelaku UMKM
 - b) sebagai sumber data baru dalam mendukung formulasi kebijakan yang lebih tepat kedepannya
 - c) Merupakan salah satu jalan pembayaran retribusi dan pajak yang efisien
 - d) Sebagai sarana implementasi Surat Edaran Mendagri tentang elektronifikasi pemda
 - e) Dapat mendorong pertumbuhan ekonomi lapisan bawah

- f) Sebagai upaya dalam persiapan ekonomi keuangan digital dan *smart city* (Bank Indonesia, 2021:15)

2. Bagi *Merchant*

Membantu dalam manajemen usaha dari sisi pembayaran yang lebih efisien dan berdampak positif diberbagai hal. Adapun urainnya adalah sebagai berikut:

- a) Mengikuti trend pembayaran secara non-tunai digital sehingga dapat meningkatkan *market* dan *traffic*
- b) Merupakan pembayaran yang paling aman dan murah di masa pandemi Covid-19 dibanding metode lain
- c) Mengurangi risiko atau biaya manajemen uang tunai seperti tidak perlu memerlukan uang kembalian, uang penjualan langsung tersimpan di bank dan bisa dipantau setiap saat, terhindar dari risiko uang hilang atau dicuri, mengurangi tindak kecurangan seperti pembayaran menggunakan uang palsu.
- d) Dalam melakukan transaksi tercatat secara otomatis, sistematis dan bisa dilihat history transaksi.
- e) Dengan QRIS antara rekening personal dan rekening bisnis terpisah sehingga dapat dengan mudah memonitor sirkulasi keuangan
- f) Mempermudah dalam proses pembayaran tagihan, retribusi, pembelian stock tanpa meninggalkan toko

- g) Melancarkan proses bisnis seperti menghilangkan pekerjaan rekonsiliasi, data base permintaan pelanggan tersedia
- h) Membangun data untuk membantu *financing* kedepan (Paramitha & Kusumaningtyas, 2020:36)

3. Bagi Masyarakat

Manfaat QRIS bagi masyarakat salah satunya adalah mempermudah dalam proses transaksi pembayaran karena lebih mudah, praktis dan kekinian, adapun manfaat lainnya adalah.

- a) Mempermudah dalam pencatatan keuangan dikarenakan uang yang keluar akan tercatat secara otomatis
- b) Pembayaran menjadi lebih aman, cepat, dan nyaman, efisien (Bank Indonesia, 2021:15)

4. Bagi penyelenggara

- a) Sebagai trend digital retail pembayaran yang kekinian
- b) Sebagai pasar baru dalam menawarkan produk finansial lainnya
- c) Dengan QRIS data transaksi *credit profile* dan penawaran pembiayaan ke *merchant*
- d) Menjaga loyalitas nasabah (Bank Indonesia, 2021:15)

2.4.4 Kelebihan dan Kelemahan QRIS

Dalam operasionalnya QRIS memiliki kelebihan diantaranya adalah (Paramitha & Kusumaningtyas, 2020:36).

- a. Pembayaran non tunai lebih efisien

Pembayaran menggunakan QRIS dinilai lebih efisien hal tersebut sejalan dengan rekomendasi pemerintah dalam gerakan nontunai. Pandemi Covid-19 mendorong peningkatan pembayaran non tunai dikarenakan pembayaran secara *cashless* berdampak pada penularan Covid-19. Sehingga, pada masa pandemi penggunaan alat pembayaran non tunai mengalami peningkatan.

b. Antisipasi tindakan kriminal

Dengan menggunakan pembayaran nontunai dapat menghindarkan pengguna pada tindakan kejahatan seperti pencurian bahkan perampokan.

c. Persaingan bisnis meningkat

Penggunaan uang elektronik yang semakin marak mendorong masyarakat untuk beralih tindakan transaksi dari tunai menjadi non tunai. Dengan naiknya penggunaan uang elektronik dapat menjadi trend perkembangan pembayaran baru. penerapan tersebut dapat dilihat dari pusat pertokoan, perbelanjaan, dan pasar modern.

d. Dapat digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat

Penggunaan QRIS dapat dimanfaatkan oleh seluruh lapisan masyarakat baik muda maupun tua. Perkembangan IPTEK yang semakin canggih dengan diikuti kemudahan menjadikan masyarakat untuk mengikuti trend pembayaran tersebut.

Selain memiliki banyak manfaat, ada beberapa kelemahan dalam digital pembayaran QRIS, hal tersebut disebabkan oleh perkembangan

pembangunan di Indonesia yang belum merata diimbangi dengan belum meratanya jangkauan IPTEK kepada masyarakat luas. Selain itu, masih banyak jaringan internet di Indonesia yang belum stabil (Paramitha & Kusumaningtyas, 2020:37).

2.4.5 Peranan QRIS Dalam Ekonomi dan Keuangan Digital

A. Visi Sistem Pembayaran Indonesia 2025

Berkembangnya ekonomi digital secara bersamaan dapat meningkatkan peluang kejahatan dalam sistem keuangan nasional. Bank Indonesia memiliki peran dalam inovasi pembayaran yang bermanfaat bagi perekonomian dan keuangan Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari pergerakan mekanisme pasar yang tidak selalu pada kondisi aman atau bahkan pada kondisi yang baik, apalagi dalam dunia industri yang memiliki pengaruh besar pada mekanisme pasar yang gagal. Dengan demikian, pembaharuan sistem pembayaran sangat diperlukan sebagai upaya untuk pengambilan kebijakan dan digunakan untuk meminimalisir dampak yang ditimbulkan (Paramitha & Kusumaningtyas, 2020:38). Adapun visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025 dapat dipaparkan sebagai berikut (Paramitha & Kusumaningtyas, 2020:38).

- 1) SPI 2025 mampu mendukung integrasi ekonomi-keuangan digital nasional yang berdampak positif terhadap kebijakan moneter, stabilitas sistem keuangan dan proses peredaran uang serta mendukung inklusi keuangan.

- 2) SPI 2025 secara penuh mendukung digitalisasi perbankan sebagai lembaga utama dalam ekonomi keuangan digital melalui *open banking* maupun pemanfaatan teknologi digital dalam bisnis keuangan.
- 3) SPI 2025 memiliki visi dalam menjamin keseimbangan diantara inovasi dengan perlindungan konsumen.
- 4) SPI 2025 mampu menjamin *interlink* antara *fintech* dengan perbankan sebagai upaya untuk mengurangi risiko tidak mendapatkan pengawasan sehingga maksimal dari sistem dan otoritas pengawasan perbankan.
- 5) SPI 2025 menjamin kepentingan nasional dan keuangan digital antar negara dengan kebijakan melalui kewajiban pemrosesan semua transaksi domestik didalam negeri dan kerjasama penyelenggara asing dengan domestik.

B. Visi *QR Code Payment*

Quick Response Code Indonesia Standard merupakan langkah Bank Indonesia dalam efisiensi sistem pembayaran. Bank Indonesia mengusung tema semangat “UNGGUL” diantaranya (Paramitha & Kusumaningtyas, 2020:39):

1. Universal yang menggambarkan QRIS bersifat inklusif yang dapat dimanfaatkan untuk seluruh lapisan masyarakat dan dapat digunakan sebagai transaksi pembayaran domestik maupun luar negeri.

2. Gampang merupakan penggambaran bahwa masyarakat dapat melakukan transaksi dengan mudah, aman dalam genggam ponsel.
3. Untung merupakan penggambaran bahwa QRIS menguntungkan baik untuk penjual maupun pembeli karena dengan QRIS transaksi bisa berlangsung efisien melalui satu kode QR untuk semua aplikasi pembayaran ponsel.
4. Langsung yang dapat diartikan sebagai QRIS merupakan transaksi yang dilakukan secara langsung dikarenakan prosesnya cepat dan terjadi secara seketika sehingga mendukung kelancaran sistem pembayaran.

C. QRIS Dalam Ekonomi Dan Keuangan Digital

Dengan perkembangan zaman yang semakin pesat mendorong transaksi keuangan dan ekonomi digital tidak bisa lepas dari setiap sisi kehidupan sehingga tidak ada lagi celah untuk menolak bahkan menentangnya. Sehingga era transisi dari sistem ekonomi dan keuangan konvensional menjadi ekonomi kontemporer berbasis digital tidak dapat dihindarkan. Seperti maraknya perusahaan teknologi keuangan (*fintech*), perusahaan rintisan (*startup*), internet dan *mobile banking*, aplikasi pembayaran berbasis *smartphone (mobile payment)*, dan toko-toko daring (*e-commerce*) yang telah menerapkan standard pembayaran non tunai seperti aplikasi *mobile payment* maupun uang elektronik. Efisiensi dan efektivitas merupakan penggambaran dari sektor keuangan non tunai yang

sangat bermanfaat bagi ekonomi dan masyarakat. layanan pembayaran non tunai secara efisien dan efektif di sektor retail yang inklusif khususnya segmen mikro mampu mempercepat proses program keuangan inklusif di ekosistem pembayaran (Paramitha & Kusumaningtyas, 2020:40).

Komponen QRIS menggunakan standar internasional *EMV Co.Standar* yang dikembangkan untuk mendukung jaringan yang komprehensif, bersifat *open source* dan mempertimbangkan persyaratan negara tertentu, yang memiliki efek positif dalam memfasilitasi kerjasama antar vendor, antar alat, termasuk antar negara. Saat ini, format komposisi digunakan di berbagai negara seperti India, Thailand, Singapura, Malaysia, Korea Selatan, dll. (Paramita dan Kusumaningtyas, 2020: 0). Ke depan, Bank Indonesia akan bekerja sama dengan negara lain untuk mengembangkan kompatibilitas QRIS dengan standar kode QR di negara lain.

Gambar 2. 5
Standarisasi Pembayaran QR Code



Sumber: (Bank Indonesia, 2021:7)

Pembayaran kode QR dapat dijadikan sebagai salah satu inisiatif Indonesia untuk menyongsong ekonomi digital, karena masih banyak turunan dari transaksi digital lainnya yang dapat dikembangkan berdasarkan data transaksi pelanggan dari pembayaran kode QR. Penggunaan standar kode QR untuk pembayaran dapat mendukung UMKM dan inklusi keuangan. Dalam mekanismenya, QRIS dapat diakses oleh semua orang. Target QRIS antara lain perusahaan besar dengan aset di atas 10 juta, perusahaan menengah dengan aset Rp. 500 juta menjadi Rp. 10M, usaha kecil dengan aset Rp. 50 juta menjadi Rp. 500 juta dan usaha kecil dengan aset Rp. 0 sampai Rp. 50 juta (Paramita dan Kusumaningtyas, 2020: 41).

2.5 Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM)

2.5.1 Pengertian UMKM

Menurut UUD 1945 yang diperkuat dengan TAP MPR No.XVI/MPR-RI/1998 tentang politik ekonomi dalam rangka demokrasi ekonomi, UMKM harus diperkokoh sebagai bagian integral ekonomi rakyat yang memiliki potensi strategis untuk mewujudkan struktur perekonomian nasional yang lebih seimbang, berkembang dan berkeadilan. Usaha mikro kecil dan menengah merupakan kegiatan ekonomi rakyat dengan skala kecil dimana termasuk dalam standar kekayaan bersih atau hasil tahunan penjualan dan kepemilikan sebagaimana ditentukan oleh hukum. Usaha kecil dapat dijelaskan sebagai berikut (Hamdani, 2020: 1)

- a. Pengembangan empat kegiatan utama yang menjadi motor penggerak pembangunan, yaitu industri manufaktur, agribisnis, sumber daya manusia dan bisnis kelautan.
- b. Dasar utama pembangunan daerah adalah mempercepat pemulihan ekonomi melalui pendekatan regional atau regional, yang merupakan pilihan regional atau regional untuk memajukan program dan sektor prioritas dan pembangunan yang memungkinkan.
- c. Meningkatkan Upaya Pemberdayaan Masyarakat

Menurut Bank Indonesia Usaha mikro, kecil dan menengah adalah.

1. Usaha mikro (SK. Direktur BI No. 31/24/Kep/DER tanggal 5 Mei 1998) yang merupakan usaha yang dioperasikan oleh rakyat miskin atau mendekati miskin. Di miliki oleh keluarga sumber daya lokal dan teknologi sederhana dimana sektor bisnis keluar masuk.
2. Usaha kecil yang berarti usaha yang secara langsung atau tidak langsung merupakan bagian dari usaha menengah atau besar, dimiliki oleh usaha menengah atau bisnis besar yang mengendalikannya. atau menjadi bagian dari kekayaan bersih lebih dari Rp. Rp. 50 juta menjadi Rp. 500 juta tidak termasuk tanah dan bangunan untuk tempat komersial atau dengan omset tahunan lebih dari Rp. 300 juta sampai dengan maksimal Rp. 2,5 miliar.
3. Usaha menengah (Surat Keputusan Direktur BI No. 30/45/Dir/Uk tgl 5 Januari 1997) dimana yang dikategorikan usaha menengah adalah omzet tahunan <3 Milyar, aset = Rp. 5 Milyar, untuk sektor industri aset =Rp. 600 juta diluar tanah dan bangunan untuk sektor non industri manufaktur.

Menurut Undang-Undang Nomor 9 Tahun 1995, usaha kecil adalah usaha produktif berskala kecil yang memiliki penghasilan bersih maksimal Rp. 200.000.000, tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha atau mempunyai hasil penjualan maksimal Rp. 1.000.000.000 pertahun serta dapat menerima kredit dari bank diatas Rp. 50.000.000 sampai Rp.500.000.000 juta. Ciri-ciri usaha kecil antara lain:

- a. SDM sudah lebih maju, rata-rata pendidikannya SMA dan ada pengalaman kerja.
- b. Telah melakukan pembukuan keuangan tergolong sederhana, dan pengelolaan keuangan mulai terpisah dengan keuangan keluarga.
- c. Sebagian besar telah memiliki izin usaha dan persyaratan legalitas.
- d. Memiliki akses perbankan, namun belum bisa membuat rencana bisnis, studi kelayakan dan proposal kredit kepada bank, sehingga masih sangat memerlukan jasa konsultasi.
- e. Tenaga kerja yang diperkerjakan antara 5-19 orang.

Sedangkan, menurut Peraturan Menteri Keuangan RI No. 12/PMK.06/2005 tanggal 14 Februari 2005 definisi usaha mikro adalah usaha produktif yang dimiliki perorangan warga negara Indonesia (WNI), secara individu atau tergabung dalam unit koperasi yang memiliki hasil omzet perorangan maksimal Rp. 100.000.000,00 pertahun. Menurut Keputusan Menteri Keuangan No.40/KK.06/2003 tanggal 29 Januari 2003 UMKM dapat didefinisikan sebagai usaha produktif milik keluarga atau perorangan WNI yang memiliki hasil penjualan paling banyak Rp.100.000.000 per tahun. Usaha mikro

dapat mengajukan kredit kepada bank paling banyak Rp.50.000.000 (Hamdani, 2020:1).

Ciri-ciri usaha mikro adalah sebagai berikut (Hanim & Noorohman, 2018:15)

- 1) Jenis barang / komoditi usahanya tidak selalu tetap, dapat berubah sewaktu-waktu
- 2) Tempat usaha tidak selalu menetap, dapat mengubah lokasi yang diinginkan.
- 3) Belum melakukan analisis keuangan dasar dan tidak memisahkan keuangan keluarga dengan keuangan perusahaan
- 4) Pengusaha atau SDM-nya berpendidikan rendah, biasanya tingkat sekolah dasar dan tidak memiliki kewirausahaan yang layak.
- 5) Umumnya belum mengenal perbankan tetapi lebih mengenal rentenir
- 6) Umumnya tidak memiliki izin usaha atau persyaratan legalitas lainnya termasuk NPWP
- 7) Tenaga kerja atau karyawan yang dimiliki kurang dari empat orang

Badan Pusat Statistik mengklasifikasikan batasan usaha mikro, kecil dan menengah dengan kriteria sebagai berikut

- 1) Usaha mikro adalah jenis usaha dengan jumlah karyawan kurang dari lima orang yang didalamnya terdapat anggota keluarga pemilik yang tidak dibayar.

- 2) Usaha kecil adalah jenis usaha yang terdiri dari 5 sampai dengan 19 pekerja.
- 3) Usaha menengah adalah jenis usaha yang memiliki pekerja 19 orang sampai 99 pekerja.

2.5.2 Karakteristik UMKM

UMKM diketahui memiliki karakteristik yaitu ciri-ciri atau kondisi sebenarnya yang berkaitan dengan kegiatan usaha dan perilaku pengusaha yang bersangkutan dan menjalankan usaha. Karakteristik ini menjadi ciri pembeda antar pelaku usaha sesuai dengan skala usahanya. Menurut Bank Dunia, UMKM dapat dikelompokkan dalam tiga jenis yaitu :Usaha Mikro (jumlah karyawan 10 orang); Usaha Kecil (jumlah karyawan 30 orang); dan Usaha Menengah (jumlah karyawan hingga 300 orang) (Hanim & Noorohman, 2018:28). UMKM digolongkan dalam empat bagian yaitu (Hanim & Noorohman, 2018:28):

1. UMKM sektor informal, seperti PKL (Pedagang Kaki Lima)
2. UMKM mikro merupakan usaha yang memiliki ketrampilan terbatas pada keahlian yang dimiliki oleh pengrajin dan kurang memiliki jiwa kewirausahaan untuk mengembangkan usaha sendiri.
3. Usaha kecil merupakan golongan kelompok UMKM yang mampu berniaga dengan menjaga silaturahmi antar sesama kerjasama.
4. Tenaga kerja kontrak merupakan UMKM yang mempunyai kewirausahaan yang cakap dan telah bertransformasi kewirausahaan yang terampil.

2.5.3 Asas dan Prinsip Pemberdayaan UMKM

1) Asas-Asas UMKM

- a. Asas kekeluargaan adalah asas utama dalam upaya penguatan usaha kecil dan menengah sebagai bagian dari perekonomian nasional, yang dilaksanakan atas dasar demokrasi ekonomi dengan prinsip kerjasama, efisiensi, keadilan, keberlanjutan, kepedulian lingkungan, kemandirian, keseimbangan, kemajuan dan perekonomian nasional.
- b. Asas demokrasi ekonomi adalah kapasitas kementerian perekonomian sebagai bagian integral dari pembangunan ekonomi demi kepentingan rakyat.
- c. Asas kemitraan merupakan asas yang lebih mementingkan peran bersama seluruh usaha untuk mencapai kesejahteraan rakyat.
- d. Asas kinerja yang adil merupakan asas yang melandasi kegiatan pemberdayaan UMKM dengan mengutamakan kinerja yang berkeadilan guna menciptakan lingkungan usaha yang sehat, kondusif dan kompetitif.
- e. Asas keberlanjutan merupakan asas yang bertujuan dalam memajukan proses pembangunan sesuai dengan rencana dengan memberdayakan usaha yang membentuk perekonomian yang kuat dan mandiri.

- f. Asas kepedulian lingkungan merupakan asas yang dilaksanakan dengan mengedepankan dan mengutamakan kelestarian dan perlindungan lingkungan hidup.
- g. Asas kemandirian merupakan asas yang dilaksanakan dengan mengutamakan kemampuan diri, ketrampilan, dan kemandirian.
- h. Asas keseimbangan kemajuan merupakan asas penguatan UMKM yang bertujuan dalam menjaga keseimbangan ekonomi daerah dalam entitas ekonomi nasional.
- i. Asas kesatuan ekonomi nasional merupakan asas penguatan perekonomian nasional yang termasuk dalam bagian pembangunan kesatuan ekonomi nasional.

2) Prinsip Pemberdayaan UMKM

Prinsip- prinsip UMKM terdiri dari (Hanim & Noorohman, 2018:33).

- a) Meningkatkan kemandirian, solidaritas dan kewirausahaan bagi UMKM
- b) Pelaksanaan kebijakan negara yang terbuka, bertanggungjawab dan adil.
- c) Pengembangan kewirausahaan berbasis wilayah dan kapasitas berorientasi pasar sesuai kompetensi UMKM.
- d) Meningkatkan daya saing UMKM.
- e) Pelaksanaan perencanaan, pelaksanaan dan pengendalian terpadu.

2.6 Minat

2.6.1 Pengertian Minat

Minat merupakan keterkaitan pada suatu objek atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh dan memiliki kecenderungan yang besar pada aktivitas tersebut. Minat sebagai fokus perhatian yang diinginkan lahir dari keinginan yang tergantung pada bakat dan lingkungan (Sukardi, 2021:160). Sementara itu, minat berwirausaha merupakan gejala psikis untuk memusatkan perhatian dan berbuat sesuatu terhadap wirausaha itu dengan perasaan senang karena membawa manfaat bagi dirinya. Minat menjadi wirausaha diartikan sebagai keinginan seseorang untuk bekerja mandiri atau menjalankan usahanya sendiri (Mahanani & Sari, 2018:36).

Minat (*interest*) merupakan suatu rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Penerimaan hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar dirinya. Selain itu, minat usaha adalah keinginan, keterkaitan, serta kesediaan untuk bekerja keras atau berkemauan keras untuk berusaha secara maksimal untuk memenuhi kebutuhan hidupnya tanpa merasa takut dengan resiko yang akan terjadi, serta berkemauan keras untuk belajar dari kegagalan (Rahmadi, 2016:155). Dengan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa minat usaha merupakan rasa percaya diri, berani mengambil risiko, kreativitas dan kemampuan berinovasi, disiplin dan kerja keras, orientasi masa depan, rasa ingin tahu, kejujuran dan kemandirian.

2.6.2 Unsur- Unsur Minat

Adapun unsur-unsur minat adalah sebagai berikut (Adica, 2022:1)

1. Perhatian adalah kesadaran penuh yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan suatu aktivitas yang dikehendaki. . Artinya adalah jika seseorang memiliki kecenderungan besar pada minat berwirausaha maka akan menaruh perhatian besar untuk mengorbankan waktu dan tenaga untuk aktivitas tersebut. Dengan demikian, jika seseorang memiliki kecenderungan dalam suatu hal akan berusaha keras untuk memperoleh hasil yang diinginkan.
2. Perasaan merupakan suatu gejala psikis seseorang yang bersifat subyektif yang umumnya berkaitan dengan fenomena-fenomena tentang apa saja yang telah dilalui dalam hal kualitas perasaan senang atau tidak. yang dialami dalam kualitas senang atau tidak dalam berbagai paraf.
3. Motif dapat didefinisikan sebagai daya pendorong untuk menggapai tujuan tertentu.

2.7 Pengetahuan

2.7.1 Pengertian Pengetahuan

Pandangan Islam berkaitan tentang pengetahuan QS. Al-Mujadalah ayat 11

.....يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ

Artinya: Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.

Makna ayat tersebut adalah Allah mengangkat derajat orang yang berilmu diantara kalian dengan kemuliaan di dunia dan pahala di akhirat. Maka barangsiapa yang beriman dan memiliki ilmu maka Allah akan mengangkat derajatnya dengan

keimanannya itu dan mengangkat derajatnya dengan ilmunya pula; dan salah satu dari itu adalah Allah mengangkat derajat mereka dalam majelis-majelis (Tafsirweb.com-*surat-al-mujadalah-ayat-11*).

Secara umum pengetahuan adalah suatu reaksi yang terjadi pada indra manusia untuk melakukan pengindraan jauh pada obyek tertentu. Pengetahuan merupakan segala sesuatu yang telah diketahui, hal tersebut dapat diketahui melalui melihat, mendengar, merasa dan lain sebagainya yang telah didasarkan pada pengetahuan empirik yang berarti pengetahuan yang bersumber dari pengalaman (Saebani, 2008:15). Pengalaman merupakan guru atau tauladan yang paling baik karena melalui pengalaman secara langsung dapat mengajari diri untuk tidak berbuat kesalahan kembali, bahkan menjadikan diri kearah yang lebih baik. Adapun pengetahuan yang didasarkan pada pengalaman akan menggambarkan bagaimana saat menghadapi suatu masalah akan terbentuk bagaimana diri kita untuk menyelesaikan masalah tersebut, hal tersebut didorong karena setiap individu memiliki pengalaman yang berbeda- beda sehingga penyelesaian masalahnya pun juga berbeda.

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengetahuan adalah bantuan pembangunan dalam bentuk bantuan personal dan barang (uang) untuk perluasan sarana ilmu pengetahuan di negara berkembang (KBBI, 2021:1). Pengetahuan didefinisikan sebagai segala sesuatu yang diketahui, kepandaian atau segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal (mata pelajaran) (Idtesis.com, 2014:1). Menurut Onny S. Priojono dalam (Idtesis.com, 2014)

pengetahuan adalah sesuatu yang diperoleh dari nilai yang merutinkan orang dalam mengembangkan rasa ingin tahunnya.

Hobbes dalam (Saebani, 2008:21) memaparkan bahwa segala sesuatu tidak bersifat umum, artinya bahwa pokok pikiran dapat dijelaskan bahwa pengalaman indrawi merupakan awal dari semua pengetahuan dan bahwa hanya apa yang dipengaruhi panca indra yang benar. Integrasi kecerdasan memiliki korelasi pada informasi-informasi dari indrawi saja. Sedangkan penganut empirisme John Locke dalam (Saebani, 2008:21) mengibaratkan manusia sebagai lembaran putih atau kertas putih yang mana isinya diperoleh melalui pengalaman.

Dari pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa pengetahuan adalah sesuatu yang diperoleh dari hasil daya tau yang nantinya dapat berbentuk sebuah informasi yang diperoleh dari indrawi dan pengalaman seiring bertambahnya umur. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan diperoleh melalui tiga cara yaitu ide pokok, intuisi dan dari pengalaman.

2.7.2 Tingkatan Pengetahuan

Menurut Arikunto (2006) dalam (Fitri Syifa Azzayana, 2014:1) kategori pengetahuan diklasifikasikan menjadi 3 kategori diantaranya adalah

- a) Kategori baik : dapat menjawab benar 76%-100% dari semua pertanyaan
- b) Kategori cukup : dapat menjawab benar 56%-76% dari semua pertanyaan

- c) Kategori kurang : dapat menjawab benar 40%-55% dari semua pertanyaan.

2.7.3 Kriteria Pengetahuan

Dalam kriteria pengetahuan terdapat langkah-langkah yang dilakukan dimana setiap pengetahuan akan berkaitan dengan pertanyaan darimana pengetahuan itu berasal. Jika sudah ditemukan pengetahuan itu berasal darimana maka dapat mengujinya, dipertanyakan bahkan melakukan pengujian terhadap pengetahuan yang diperoleh. Pada dasarnya terdapat tiga kriteria pengetahuan diantaranya (Saebani, 2008:26).

1. Terdapat suatu sistem gagasan dalam pikiran
2. Pencocokan kembali atau penyesuaian antara gagasan dengan benda-benda yang sebenarnya
3. Terdapat keyakinan penuh terhadap persesuaian tersebut

2.8 Risiko

2.8.1 Pengertian Risiko

Pandangan Islam mengenai pengelolaan risiko terdapat dalam QS. Luqman ayat 34.

إِنَّ اللَّهَ عِنْدَهُ عِلْمُ السَّاعَةِ وَيُنزِلُ الْغَيْثَ وَيَعْلَمُ مَا فِي الْأَرْحَامِ ۗ وَمَا تَدْرِي
نَفْسٌ مَّاذَا تَكْسِبُ غَدًا ۗ وَمَا تَدْرِي نَفْسٌ بِأَيِّ أَرْضٍ تَمُوتُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: *Sesungguhnya Allah, hanya pada sisi-Nya sajalah pengetahuan tentang Hari Kiamat; dan Dialah Yang menurunkan hujan, dan mengetahui apa*

yang ada dalam rahim. Dan tiada seorangpun yang dapat mengetahui (dengan pasti) apa yang akan diusahakannya besok. Dan tiada seorangpun yang dapat mengetahui di bumi mana dia akan mati. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal (QS. Luqman ayat 34).

Dalam Al-Quran surat Al-Lukman ayat 34 Allah SWT tegas menyatakan bahwa tiada seorangpun di alam semesta ini yang dapat mengetahui dengan pasti apa yang akan diusahakannya besok atau yang akan diperolehnya, sehingga dengan ajaran tersebut seluruh manusia diperintahkan untuk melakukan investasi sebagai bekal dunia dan akhirat. Serta diwajibkan berusaha agar kejadian yang tidak diharapkan tidak berdampak pada kehancuran fatal terhadapnya (memitigasi risiko) (Tafsirweb.com-surat-luqman-ayat-34).

Secara umum risiko merupakan segala sesuatu yang merugikan, bisa juga diartikan sebagai prediksi mengenai hasil yang didapat tidak sesuai dengan ekspektasi. Menurut para ahli seperti Griffin dan Ebert (1996) mengartikan risiko sebagai ketidakpastian tentang peristiwa masa yang akan datang. Sementara, pendapat Sutarno (2012) mengenai risiko merupakan keadaan seseorang yang dihadapkan pada posisi kerugian. Sedangkan, menurut Fahmi (2013) risiko diartikan sebagai suatu keadaan ketidakpastian mengenai suatu peristiwa yang akan terjadi dimasa mendatang untuk dicari solusi keputusan yang harus diambil berdasarkan pertimbangan saat ini.

Adapun menurut Bank Indonesia (2003) risiko merupakan potensi munculnya suatu kerugian yang diakibatkan oleh terealisasinya suatu peristiwa

tertentu yang diperkirakan. Sedangkan menurut Peraturan Pemerintah No.60 Tahun 2008 risiko adalah kemungkinan peristiwa yang mengancam pencapaian tujuan dan sasaran instansi pemerintah (Hastuti et al., 2020:86).

2.8.2 Tingkatan Risiko

Risiko muncul diakibatkan adanya ketidakpastian, ketidakpastian tersebut memiliki tingkatan (Hanafi, 2014:2).

Tabel 2. 1

Tingkatan – Tingkatan Risiko

Tingkat Ketidakpastian	Karakteristik
Tidak ada (Pasti)	Output dapat diprediksi dengan pasti
Ketidakpastian obyektif	Output dapat diidentifikasi dan kemungkinan diketahui
Ketidakpastian subyektif	Output bisa diidentifikasi tapi kemungkinan tidak diketahui
Sangat tidak pasti	Output tidak dapat diidentifikasi dan kemungkinan tidak diketahui

Sumber: (Hanafi, 2014:2)

2.8.3 Tipe –Tipe Risiko

Risiko memiliki beragam jenis, Adapun tipe risiko dibagi menjadi 2 yaitu (Hanafi, 2014:6-7):

- a. Risiko murni (*pure risks*) merupakan adanya prediksi rugi, tetapi prediksi mendapat keuntungan tidak ada, sehingga kerugian dari jenis risiko ini

masih bisa diperdebatkan. Contoh dari risiko tersebut adalah banjir, kecelakaan, kebakaran dan lain-lain.

- b. Risiko spekulatif merupakan potensi risiko kerugian dan juga keuntungan dalam jenis risiko ini.

2.9 Hasil Penelitian Yang Relevan

Tabel 2. 2

Hasil Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Judul Jurnal	Penulis	Tahun	Ringkasan
Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS Di DKI Jakarta	Hermawan Lonardi dan Nilo Legowo	Jurnal Pendidikan Komputer dan Matematika Turki, Vol. 12 No.6 (2021) 3709-3728	<i>Trust and behavior intention</i> berpengaruh terhadap <i>customer use behavior of customer</i> . Dan, <i>perceived security</i> berpengaruh terhadap <i>trust and behavior intention</i> secara langsung dan <i>use bahavior</i> secara tidak langsung. (Lonardi & Legowo, 2021:1-20)
Optimalisasi Digital Payment Sebagai Solusi Pembayaran UMKM Roti Kasur	Mokhammad Iqbal Hardiky, Devina Kristanti Nova, Amelia Rahmadevi, dan Nanik Kustiningsih	Jurnal Riset Entrepreneursip JRE 4 (1) 2021, 44-48	Sistem pembayaran digital pilihan pembayaran yang sangat efektif. Peningkatan ini dilakukan oleh para pemilik UMKM pengguna aplikasi baru yaitu QRIS dalam bentuk barcode. (Hardiky et al., 2021:1-5)

Tabel berlanjut.....

Lanjutan Tabel 2.2

<p>Preferensi Mahasiswa Dalam Menggunakan <i>Quick Response Indonesia Standard (QRIS)</i> Sebagai Teknologi Pembayaran</p>	<p>Risma Arum Azzahroo dan Sri Dwi Estiningrum</p>	<p>Jurnal Manajemen Motivasi 17, 2021</p>	<p>Intisari: Harapan dan kondisi dukungan berpengaruh positif terhadap manfaat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital. Sementara itu, ekspektasi bisnis dan pengaruh sosial bukan merupakan prediktor signifikan yang mempengaruhi minat menggunakan QRIS. (Azzahroo & Estiningrum, 2021:1-8).</p>
<p>Implementasi Sistem Pembayaran <i>Quick Response Indonesia Standard</i> Bagi Perkembangan UMKM di Medan</p>	<p>Josef Evan Sihaloho, Atifah Ramadani dan Suci Rahmayanti</p>	<p>Jurnal Manajemen Bisnis, Vol.17, No. 2, April 2020.</p>	<p>Intisari: Qris berpengaruh terhadap perkembangan UMKM di Medan. Qris membantu para pedagang dalam mengembangkan bisnisnya dari segi pembayaran. Peningkatan pendapatan yang terjadi sekitar 5-10% dalam sehari bagi beberapa pedagang. Kenaikan pendapatan ini akan meningkatkan inklusi keuangan (Sihaloho, Ramadani, & Rahmayanti, 2020:1-11).</p>

Tabel berlanjut.....

Lanjutan Tabel 2.2

Judul Jurnal	Penulis	Tahun	Ringkasan
Implmentasi Akad Khiyar Majelis Menggunakan QRIS Dalam Meningkatkan Loyalitas Pelanggan Di Ceuceu Coffe Cirebon	Sri Intan Wulandari	Jurnal Ekonomi dan Bisnis, Vo. 3 No.1 Januari- Juni 2021	Pelaksanaan akad khiyarmajlis menggunakan QRIS sebagian besar memahami konsep Majlisi Hiyar dan menerapkannya dalam transaksi jual beli di kafe sesuai ajaran Islam. Selain itu, penggunaan QRIS dalam transaksi jual beli di Ceuceu Cirebon dapat meningkatkan loyalitas pelanggan, selain itu pembayaran menjadi lebih mudah dan efisien. (Sri Intan Wulandari, 2021:1-22).
Pengaruh Technology Readiness Terhadap Perceived Usefulness dan Ease Of Use Terhadap Behavioral Intention dari (QRIS)	Septi Nur Faizani dan Aries Dwi Indriyanti	JEISBI (<i>Journal Of Emerging Information Systems and Business Intellengence</i>) Vol. 02 No. 01, 2021	Dari hasil hipotesis yang diterima, dapat disimpulkan bahwa peningkatan optimisme dan inovasi pengguna terhadap penggunaan QRIS berpengaruh terhadap fungsionalitas kegunaan QRIS (Faizani & Indriyanti, 2021:1-9)

Tabel berlanjut.....

Lanjutan Tabel 2.2

Judul Jurnal	Penulis	Tahun	Ringkasan
QRIS Di Mata UMKM : Eksplorasi Persepsi Dan Intensi UMKM Menggunakan QRIS	I Wayan Arta Setiawan dan Luh Putu Mahyuni	E-Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana 9.20 (2020): 921- 964	Intisari: Secara umum penelitian ini menemukan lima faktor atau tema utama yang menjelaskan intensi/minat UMKM menggunakan QRIS. Faktor tersebut adalah faktor persepsi manfaat yang dirasakan, persepsi kemudahan, persepsi kegunaan, pengaruh pihak luar, dan persepsi hambatan untuk menggunakan QRIS (Setiawan & Mahyuni, 2020:1-27).
Integrasi QRIS Pada Aplikasi Donasi Elektronik Berbasis Web di Masa Pandemi Covid-19	Anggi Mardiyono, Ariawan Andi Suhandana, danRahmanita Vidyasari	Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer, Vol. 7 No. 1 Maret 2021	Intisari: Penggunaan QRIS menjadikan fleksibilitas pada masyarakat ntuk menggunakan aplikasi paymen gateway yang diinginkan (Mardiyono, Suhandana, & Vidyasari, 2021:1-10).

Tabel berlanjut.....

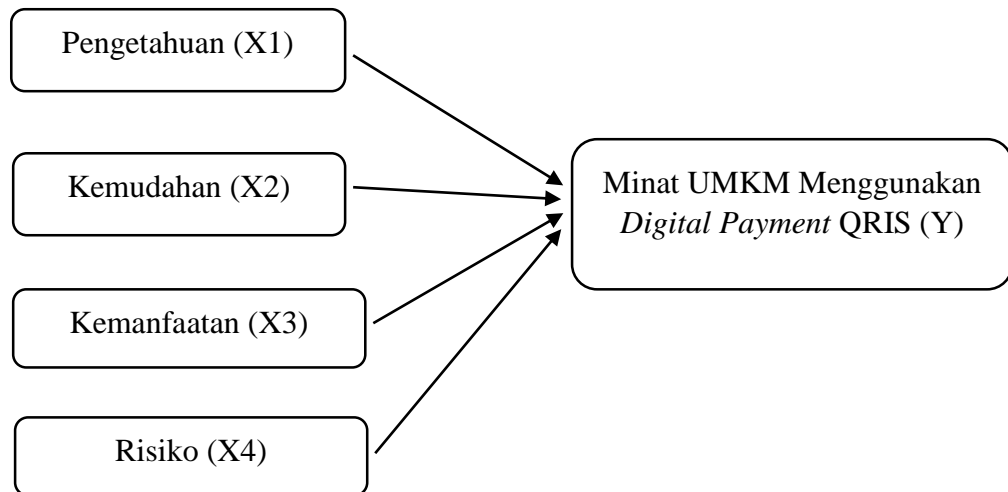
Lanjutan Tabel 2.2

Judul Jurnal	Penulis	Tahun	Ringkasan
Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa	Hutami A. Ningsish, Endang M. Sasmita, dan Bida sari	Jurnal IKRA-ITH Ekonomika Vol 4 N. 1 Bulan Maret 2021	Intisari: Berdasarkan penelitian dan uji statistik, variabel persepsi kegunaan, kemudahan penggunaan dan penanganan serta persepsi risiko baik secara individu maupun simultan (simultan) berpengaruh signifikan terhadap variabel keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS di UPI. Y.A.I. Jakarta (Ningsih, Sasmita, & Sari, 2021:1-9).

2.9 Kerangka Berpikir

Gambar 2. 6

Konsep Kerangka Berpikir Dengan Teori TAM



Sumber: Diadopsi Fred Davis (1986), Setiawan & Mahyuni (2020) dan Ningsih dkk (2021).

Penelitian ini menggunakan konsep *Technology Acceptance Model* (TAM). Konsep teori tersebut adalah jika suatu sistem mudah digunakan dan bermanfaat bagi pengguna, maka sistem tersebut akan diterima oleh pengguna / digunakan oleh pengguna. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan sistem pembayaran QRIS pada variabel independen pengetahuan, kemudahan, kemanfaatan dan risiko terhadap minat UMKM Di Surakarta.

2.10 Hipotesis

Hipotesis adalah kegiatan alami yang harus dilakukan oleh seorang peneliti, Hipotesis merupakan hubungan antara dua atau lebih variabel (Arikunto, 2013:43).

Hipotesis adalah jawaban sementara atau sebuah prediksi dari rumusan masalah yang sudah ditentukan. Hipotesis harus diuji untuk mengetahui penerimaan atau penolakan terhadap hipotesis yang diajukan diawal penelitian (Faizani & Indriyanti, 2021:88).

1. Pengetahuan Berpengaruh Terhadap Minat UMKM Menggunakan *Digital Payment QRIS* Di Kota Surakarta

Pengetahuan merupakan segala sesuatu yang diketahui, hal tersebut dapat diketahui dari melihat, mendengar, merasa dan lain sebagainya yang telah didasarkan pada pengalaman (Saebani, 2008:15). Pengetahuan penggunaan digital payment QRIS didefinisikan sebagai suatu wawasan yang menjadikan seseorang memahami dan mampu menggunakan bahkan mengoperasikan suatu teknologi dengan baik. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Setiawan & Mahyuni (2020) bahwasanya persepsi pemahaman / pengetahuan berpengaruh signifikan terhadap minat UMKM dalam menggunakan QRIS, sementara penelitian yang dilakukan oleh Siregar (2021) hasilnya pemahaman / pengetahuan tidak berpengaruh pada UMKM di Medan. Maka atas hasil tersebut, penulis tertarik untuk melakukan pengujian pada pengaruh pengetahuan pada UMKM Di Surakarta, dengan demikian peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut.

H1 : Pengetahuan berpengaruh terhadap minat UMKM menggunakan *digital payment QRIS*.

2. Kemudahan Berpengaruh Terhadap Minat UMKM Menggunakan *Digital Payment QRIS* Di Kota Surakarta

Kemudahan adalah suatu tingkatan kepercayaan seseorang dalam penggunaan teknologi tidak perlu bersusah payah atau tidak memerlukan *effort* yang berlebih. Jogiyanto (2007) dalam (Noviyanti & Erawati, 2021) memaparkan bahwasanya persepsi kemudahan diartikan sebagai seberapa jauh seseorang mempercayai bahwa menggunakan suatu teknologi akan terbebas dari usaha . Dalam penelitian yang dilakukan oleh Hutami (2021) bahwa variabel persepsi kemudahan dengan pendekatan kuantitatif hasilnya adalah faktor kemudahan memiliki pengaruh positif terhadap minat mahasiswa dalam penggunaan QRIS. Dengan hasil diatas, peneliti tertarik untuk melihat pengaruh minat UMKM dalam menggunakan QRIS , maka hipoteisis yang peneliti rumuskan adalah.

H2 : Kemudahan berpengaruh terhadap minat UMKM menggunakan *digital payment QRIS*

3. Kemanfaatan Berpengaruh Terhadap Minat UMKM Menggunakan *Digital Payment QRIS* Di Kota Surakarta

Kemanfaatan adalah kepercayaan seseorang bahwa pemanfaatan teknologi dapat mempercepat dalam menyelesaikan pekerjaan. Manfaat penggunaan QRIS terhadap UMKM adalah adanya manfaat dalam proses *history* transaksi yang secara otomatis tersimpan dalam sistem. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Hutami Ningsih (2021) hasilnya adalah persepsi kemanfaatan berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa dalam

menggunakan *digital payment* QRIS. Dengan demikian peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut

H3 : Kemanfaatan berpengaruh terhadap minat UMKM menggunakan *digital payment* QRIS.

4. Risiko Berpengaruh Terhadap Minat UMKM Menggunakan *Digital Payment* QRIS Di Kota Surakarta

Menurut Bank Indonesia (2003) risiko merupakan potensi munculnya suatu kerugian yang diakibatkan oleh terealisasinya suatu peristiwa tertentu yang diperkirakan. Sedangkan menurut Peraturan Pemerintah No.60 Tahun 2008 risiko adalah kemungkinan peristiwa yang mengancam pencapaian tujuan dan sasaran instansi pemerintah (Hastuti et al., 2020:86). Risiko dalam penggunaan *digital payment* QRIS adalah suatu risiko yang ditimbulkan dalam suatu penggunaan teknologi yang menyangkut keamanan dari pengguna. Dalam penelitian oleh Hutami (2021) hasil penelitian terhadap persepsi risiko memiliki pengaruh positif terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan QRIS. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Musyaffi (2020) hasilnya persepsi risiko tidak berpengaruh terhadap niat / minat pengguna QRIS Di Indonesia, dengan hasil tersebut peneliti tertarik untuk menguji pengaruh risiko terhadap minat UMKM dalam menggunakan *digital payment* QRIS, maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut.

H4 : Risiko berpengaruh terhadap minat UMKM menggunakan *digital payment* QRIS.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Wilayah Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti mulai dari pengajuan judul kepada Kaprodi mulai bulan September 2021 sampai dengan selesai. Peneliti melaksanakan penelitian pada UMKM di wilayah Surakarta pada pelaku usaha / *merchant* UMKM halal yang menggunakan *digital payment* QRIS.

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian merupakan kegiatan yang digunakan sebagai upaya untuk mengetahui seluk beluk sesuatu (Saebani, 2008:39). Penelitian merupakan suatu penyidikan terstruktur yang pelaksanaannya membutuhkan waktu sehingga membutuhkan proses. Adapun penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif menurut Kasiram (2008:149) dalam (Hidayat, 2012:1) adalah penelitian yang digunakan untuk menemukan *insight* yang berorientasi pada data berupa angka sebagai alat untuk menganalisis keterangan yang ingin diuji. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk mengetahui pengaruh pada variabel peneliti yaitu pengetahuan, kemudahan, kemanfaatan, dan risiko terhadap minat UMKM Di Surakarta.

3.3 Populasi, Sampel, Teknik Pengumpulan Sampel

3.3.1 Populasi

Dalam penelitian kuantitatif, populasi merupakan salah satu hal yang utama dan perlu mendapat perhatian dari peneliti sebagai upaya untuk melihat penelitian tersebut dapat dipercaya atau tidak (Yusuf, 2014:145). Populasi adalah keseluruhan unit analisis sesuai dengan informasi yang diinginkan, selain itu sebagai pedoman kepada apa atau siapa hasil penelitian itu dapat digeneralisasikan (Yusuf, 2014:146). Dengan demikian, peneliti menggunakan populasi UMKM di Kota Surakarta pengguna *Digital Payment Quick response Indonesia Standard (QRIS)*.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian dari sekumpulan data yang dapat mewakili keseluruhan populasi. Sampel merupakan sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut (Yusuf, 2014:150). Sampel digunakan sebagai perwakilan dari sekumpulan data yang akan diteliti. Sampel memiliki karakteristik yang dimiliki populasi. Dalam penelitian ini, peneliti menentukan sampel dengan menggunakan rumus Slovin (Hidayat, 2012:1) dengan perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan (Hidayat, 2012:1):

n = ukuran sampel yang dicari

N = ukuran populasi

e = *margin of error*

Dengan demikian, populasi penelitian yang berjumlah 51.358 dengan perhitungan menggunakan rumus Slovin hasilnya adalah :

$$n = \frac{51.358}{1 + (51.358 \times (0.1 \times 0.1))}$$

$$n = \frac{51.358}{1 + (51.358 \times 0.01)}$$

$$n = \frac{51.358}{1 + 513,58}$$

$$n = \frac{51.358}{514,58}$$

$$n = 99,80$$

$$n = 100 \text{ (Dibulatkan menjadi 100 responden)}$$

Dari perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwasannya jumlah sampel dalam penelitian ini berjumlah minimal 100 responden dengan metode perhitungan rumus Slovin diatas.

3.3.3 Teknik Pengambilan sampel

Dalam proses penelitian, pengambilan sampel merupakan langkah-langkah peneliti dalam memilih sampel untuk studi tertentu. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dimana sampel ditentukan atas dasar telah memenuhi kriteria tertentu yaitu:

1. Sampel / responden merupakan pelaku usaha UMKM baik pemilik maupun pengelola.

2. Sampel / responden memiliki dan menggunakan sistem pembayaran elektronik berbasis server dengan kode QRIS.
3. Sampel / responden telah menggunakan sistem pembayaran QRIS pada bisnis / usaha yang dijalankan minimal 1 bulan.
4. Usaha yang dijalankan adalah usaha yang halal

3.4 Data dan Sumber Data

Sumber data adalah sumber data yang langsung memberikan data dari pihak pertama kepada pengumpul data. Adapun sumber data diperoleh melalui kuisisioner dan studi kepustakaan seperti buku, jurnal, *website* dan lain-lain. Penelitian ini menggunakan data primer yang merupakan sumber data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti (Febriansyah, 2016:13). Data primer adalah data yang dikumpulkan melalui pihak pertama, biasanya dapat melalui wawancara, hasil survei, dan kuesioner. Adapun peneliti memperoleh data primer dari penyebaran kuesioner yang disebar pada UMKM yang menjalankan usaha halal dan pengguna QRIS Di Surakarta.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan proses yang digunakan sebagai upaya untuk perolehan informasi untuk diolah lebih lanjut. Dalam penelitian kuantitatif teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu kuesioner, *interview* (wawancara), observasi, dan gabungan ketigannya (Sugiyono, 2013:137). Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dari (1) studi kepustakaan yang merupakan informasi yang dimanfaatkan peneliti untuk mendapatkan informasi

yang relevan dengan penelitian, studi kepustakaan ini diperoleh melalui jurnal, buku ilmiah, karya ilmiah serta media cetak maupun elektronik. (2) kuesioner / angket adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan membutuhkan jawaban responden dengan rangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis. Dalam penelitian ini, data diperoleh dari kuesioner yang telah disebarakan kepada sejumlah UMKM pengguna QRIS di Kota Surakarta.

3.6 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah perihal yang memuat segala sesuatu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk mendapatkan data dan kemudian menarik kesimpulan (Sugiyono, 2013:38). Dengan demikian, sejalan dengan permasalahan peneliti, variabel pada penelitian ini terdiri dari variabel independen dan variabel dependen.

3.6.1 Variabel independen (X)

Variabel independen adalah variabel yang memaparkan atau mempengaruhi variabel lainnya, variabel ini penyebab terpengaruhinya variabel dependen atau variabel terikat. Variabel dalam penelitian ini adalah persepsi pengetahuan, persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan dan perspsi risiko. Variabel independen disebut variabel stimulus, prediktor, *antecedent* (Sugiyono, 2013:49).

3.6.2 Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi, variabel dependen merupakan variabel yang menjadi fokus peneliti dalam malakukan pengujian. Variabel ini disebut juga variabel output, kriteria, konsekuen (Sugiyono, 2013:49).

Penelitian ini menggunakan variabel dependen minat UMKM pengguna *digital payment* QRIS.

3.6.3 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel berkaitan dengan faktor-faktor yang digunakan dalam indikator. Sebagai penjabaran yang jelas tentang variabel penelitian, berikut adalah definisi operasional variabel.

Tabel 3. 1
Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Definisi	Indikator	Skala
1	Pengetahuan (X1)	Segala sesuatu yang telah diketahui secara empirik Atau (pengetahuan yang bersumber dari pengalaman (Saebani, 2008:15)	(1)Pengguna mengetahui pembayaran <i>Cashless</i> , (2) QRIS adalah sistem pembayaran yang berbasis teknologi digital (3)Pengguna mengetahui mekanisme QRIS untuk transaksi. (4) Pengguna mengetahui prosedur dan aturan penggunaan QRIS (Palupi, 2021:102).	<i>Likert</i>

Tabel berlanjut.....

LanjutanTabel 3.1

2	Kemudahan (X2)	Kemudahan diartikan sebagai kepercayaan individu dimana mereka menggunakan sistem tertentu akan bebas dari upaya (Ningsih et al., 2021:3).	(1)Persepsi kemudahan untuk bertransaksi. (2)Persepsi fleksibilitas. (3)Persepsi kemudahan untuk digunakan (4)Persepsi kemudahan untuk dipelajari (Noviyanti & Erawati, 2021:7)	<i>Likert</i>
3.	Kemanfaatan (X3)	Kemanfaatan yaitu kepercayaan <i>user</i> bahwa penggunaan teknologi / sistem akan mengoptimalkan performa mereka dalam bekerja (David et al., dalam (Ningsih et al., 2021:3).	(1) Penggunaan teknologi dapat mempercepat dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. (2) Mempengaruhi persepsi masyarakat untuk menggunakan. (3) Persepsi daya guna dan berfaedah dan (4) Meningkatkan performa kerja.	<i>Likert</i>

Tabel berlanjut.....

Lanjutan Tabel 3.1

4	Risiko (X4)	Risiko merupakan keadaan ketidakpastian yang dipertimbangkan seseorang untuk memutuskan iya atau tidak melakukan transaksi secara online (Ningsih et al., 2021:3)	(1) Risiko Kinerja. (2) Berisiko pada kerugian keuangan (Risiko Keuangan). (3) Informasi dapat disalahgunakan (H. Lonardi & Legowo, 2021:9). (4) Risiko Pssikologis yang berakibat pada kekhawatiran (Musyaffi, 2020:171).	<i>Likert</i>
5.	Minat UMKM menggunakan <i>digital payment</i> QRIS (Y)	Minat menjadi wirausaha diartikan sebagai keinginan seseorang untuk menjalankan usahanya sendiri (Mahanani & Sari, 2018:36).	(1) Keinginan untuk menggunakan. (2) Akan selalu menggunakan di masa depan. (3) Menjadikan transaksi lebih efisien dan efektif. (4) Meningkatkan <i>traffic</i> penjualan.	<i>Likert</i>

3.7 Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan skala *likert* yang dimanfaatkan dalam menilai sikap, pendapat, dan pandangan seseorang atau sekelompok orang (Sugiyono, 2013:102). Instrumen penelitian dengan skala *likert* ini dapat dipaparkan menjadi indikator variabel, yang selanjutnya indikator tersebut dimanfaatkan sebagai titik tolak menyusun item-item instrumen yang berupa pernyataan atau pertanyaan. Setiap instrumen yang memanfaatkan skala *likert* mempunyai jawaban dan susunan mulai dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju. Adapun secara komprehensifnya adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 2

Instrumen Penelitian Skala *Likert*

Instrumen Penelitian (Skala Likert)	Penilaian
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Netral (N)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Sumber: (Sugiyono, 2013:102).

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan analisis yang sering dimanfaatkan untuk menganalisis data dengan cara menjabarkan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa ada keinginan untuk menarik kesimpulan untuk umum (Sugiyono, 2013:147).

3.8.2 Uji Instrumen Penelitian

a) Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang digunakan untuk mengukur kemampuan kuisioner sehingga benar-benar dapat diukur (Astuti, 2019:27). Definisi validitas sebagai konteks instrumen penelitian kuantitatif merupakan hal yang berkaitan dengan seberapa jauh seorang peneliti dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Adapun alat pengukuran yang biasa digunakan adalah kuesioner dan tes (Budiasuti & Bandur, 2010:146)

b) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah menguji indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Dengan pengukuran tersebut digunakan untuk mengetahui apakah pengukuran kuesioner tersebut tetap konsisten jika dilakukan dua kali atau lebih fenomena yang sama dengan alat ukur yang sama. Penelitian dikatakan reliabel jika hasilnya menunjukkan hasil yang sama setelah dilakukan penelitian yang berulang-ulang. Data kuesioner dikatakan reliabel jika

jawaban responden konsisten menunjukkan hal yang sama dari waktu ke waktu. Maka, dari itu kuesioner harus memiliki reliabilitas yang tinggi (Budiastuti & Bandur, 2010:195).

3.8.3 Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik adalah uji yang dimanfaatkan dalam persyaratan guna sebagai analisis model regresi sehingga menjadi alat perkiraan yang tidak menyimpang. Adapun uji asumsi klasik terdiri dari (Astuti, 2019:57):

- a) Uji Normalitas merupakan penyebaran normal atau kurva normal. Penyebaran normal merupakan salah satu fungsi statistik sebagai proporsi yang penting dalam memprediksi atau meramalkan suatu fenomena kompleks dan berskala besar. Uji normalitas biasa disebut juga sebagai distribusi Gauss yaitu distribusi kuantitatif kontinu yang menunjukkan penyebaran secara merata.
- b) Uji Multikolinieritas sering dimanfaatkan dalam menguji mengenai model regresi pada variabel bebas atau independen.
- c) Uji Heteroskedastisitas merupakan uji yang digunakan untuk menguji model regresi.

3.8.4 Uji Ketetapan Model

Koefisien determinasi (R^2) merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen dalam menjelaskan secara kompleks terhadap variabel dependen serta pengaruhnya secara parsial. Nilai koefisien determinasi (R^2) memiliki interval antara 0-1. Semakin besar R^2 maka

mengkonfirmasi semakin besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. R² merupakan perbandingan antara variabel Y yang dijelaskan oleh X₁, X₂, X₃, X₄ secara bersama-sama (Setiadi, 2004:41).

3.8.5 Analisis Regresi Linier Berganda

Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis regresi linier berganda yang tujuannya sebagai upaya untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi UMKM menggunakan *digital payment* QRIS dengan variabel yang meliputi Pengetahuan (X₁), Kemudahan (X₂), Kemanfaatan (X₃) dan Risiko (X₄) terhadap minat UMKM di Kota Surakarta (Y)). Model analisis regresi linear berganda yang merupakan persamaan sebagai berikut:

$$Y = b_0 + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + e_i$$

Keterangan:

Y = Minat UMKM menggunakan *digital payment* QRIS

X₁ = Pengetahuan

X₂ = Kemudahan

X₃ = Kemanfaatan

X₄ = Risiko

b₀ = Konstanta

b₁-b₅ = Koefisien Regresi

e_i = *Error Term*

3.8.6 Uji Hipotesis

1) Uji Koefisien Regresi Parsial (Uji t)

Uji signifikan atau uji t digunakan untuk menguji apakah pertanyaan hipotesis benar (Setiadi, 2004:29). Uji signifikansi sebagai alat ukur untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen (X_1 , X_2 , X_3 , X_4) terhadap variabel Y secara individual (parsial) dengan asumsi bahwa variabel yang lain tetap atau konstan. Berikut adalah langkah-langkah dalam uji t adalah (Herlambang, 2021:38):

a. Merumuskan hipotesis

$H_0 : \beta_i \leq 0$ (maka variabel bebas tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel terikat)

$H_a : \beta_i > 0$ (maka variabel bebas berpengaruh positif signifikan terhadap variabel terikat).

Maka derajat kebebasan (*degree of freedom*) yaitu $df = n - k$, dimana n adalah jumlah sampel dan k adalah konstanta.

b. Kriteria pengujian

Dalam menentukan kriteria pengujian uji satu sisi kanan dengan nilai signifikansi $\alpha = 10\%$ dan bagian penolakannya pada posisi di sisi kanan kurva yang luasnya α .

1. Apabila peluang t-statistik $> 0,1$ maka H_0 diditerima / diakomodasi yang berarti tidak ada pengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

2. Apabila peluang t-statistik $< 0,1$ maka H_0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh signifikan variabel bebas terhadap variabel terikat.

2) Uji Simultan (Uji F)

Uji signifikan dimanfaatkan dalam memaparkan pengaruh variabel bebas secara simultan atau secara bersama-sama (X_1, X_2, X_3, X_4) terhadap variabel bebas (Y). Adapun ketentuan dari uji F yaitu sebagai berikut:

- a. Maka untuk menentukan uji F adalah F tabel (df_1) = $K-1$ (dimana K adalah jumlah variabel bebas ($X + Y$) sementara untuk menghitung (df_2) = $n-K$ (n adalah jumlah data peneliti, K adalah jumlah variabel $X + Y$).
- b. Jika nilai signifikan $F < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya semua variabel independen / bebas memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen / terikat (Meiryani, 2021:1)
- c. Jika nilai signifikan $F > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya semua variabel independen / bebas tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen / terikat (Meiryani, 2021:1).

BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Penelitian

Dalam penelitian ini responden yang digunakan adalah UMKM yang menjalankan usaha halal yang menggunakan *digital payment Quick Response Indonesia Standard (QRIS)* di Surakarta yang bertujuan untuk mengetahui minat UMKM menggunakan *digital paymet QRIS*. Dalam melakukan penelitian ini peneliti mengumpulkan data responden dari google formulir dan kuesioner. Secara administratif Kota Surakarta terbagi menjadi lima kecamatan yang masing- masing daerah dipimpin oleh seorang camat dan 51 kelurahan. Lima kecamatan tersebut diantaranya adalah :

- 1) Kecamatan Laweyan yang terdiri dari 11 kelurahan
- 2) Kecamatan Banjarsari yang terdiri dari 13 kelurahan
- 3) Kecamatan Serengan yang terdiri dari 7 kelurahan
- 4) Kecamatan Pasar Kliwon yang terdiri 9 kelurahan, dan
- 5) Kecamatan Jebres yang terdiri dari 11 kelurahan ([www.dprd surakarta](http://www.dprd.surakarta.go.id), 2015:2).

Pengumpulan data menggunakan google formulir dalam penelitian ini kurang efektif, mengingat obyek penelitian ini adalah UMKM dimana cakupan peneliti mengenai pelaku usaha UMKM tidak luas, sehingga memutuskan untuk terjun langsung ke lapangan guna efektivitas. Perolehan responden dari terjun ke lapangan secara langsung mendapatkan data sebanyak 95 responden, sedangkan dari google

formulir hanya 17 responden. Maka, total responden dari penelitian ini adalah 112 responden yang kemudian disortir oleh peneliti untuk olah data menggunakan *software* SPSS berjumlah 100 responden.

4.2 Pengujian dan Analisis Data

4.2.1 Karakteristik Responden

A. Klasifikasi Menurut Jenis Kelamin Responden

Tabel 4. 1

Klasifikasi Menurut Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase	Total
Laki – Laki	51	51%	100%
Perempuan	49	49%	

Sumber: Hasil Output SPSS 22.0 (2022)

Dari tabel diatas diketahui bahwasanya jumlah responden peneliti adalah 100 responden. Dimana pada tabel diatas menunjukkan dari keseluruhan responden penelitian terdiri dari 51 orang laki-laki dan sisanya 49 orang untuk kategori perempuan. Dari data tersebut menunjukkan bahwa frekuensi antara laki-laki dan perempuan memiliki persentase yang hampir berimbang hanya selisih 2% saja yang berarti hanya beda 2 responden saja. Adapun hal tersebut menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan gender antara perempuan dan laki- laki dalam bekerja.

B. Klasifikasi Menurut Usia Responden

Tabel 4. 2

Klasifikasi Menurut Usia Responden

Usia	Jumlah / Frekuensi	Persentase
17 – 26 Tahun	59	59%
27 – 36 Tahun	23	23%
37 – 46 Tahun	14	14%
47 – 56 Tahun	3	3%
57 – 66 Tahun	1	1%
Total	100	100%

Sumber: Hasil Output SPSS 22.0 (2022).

Berdasarkan pada tabel diatas menunjukkan bahwasannya pelaku usaha UMKM didominasi oleh generasi milenial dengan jumlah persentasenya paling signifikan yaitu 59 orang. Sementara, pada rentang usia 27 – 36 tahun berjumlah 23 orang. Selanjutnya, pada rentang usia 37 – 46 tahun berjumlah 14 orang disusul dengan rentang usia 47 – 56 tahun berjumlah 3 orang dan yang paling sedikit adalah rentang usia pada umur 57 – 66 tahun yang hanya terdapat 1 orang saja. Dari data diatas menunjukkan bahwasannya pelaku usaha yang menggunakan digital payment QRIS pada UMKM pada generasi muda memiliki minat yang tinggi terhadap perubahan transaksi yang sebelumnya tunai menjadi *cashless*.

C. Klasifikasi Berdasarkan Jenis Usaha

Tabel 4. 3

Klasifikasi Menurut Jenis Usaha

Jenis Usaha	Jumlah	Persentase
Jasa	6	6%
Dagang	31	31%
Kuliner	53	53%
Jasa dan Dagang	2	2%
Jasa dan Produksi	1	1%
Dagang dan Kuliner	6	6%
Total	100	100%

Sumber: Hasil Output SPSS 22.0 (2022).

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwasannya persentase tertinggi pada jenis usaha terdapat pada usaha kuliner dengan persentase mencapai 53% yang berarti terdiri dari 53 orang dari 100 responden peneliti, mayoritas pelaku usaha memiliki kecenderungan yang tinggi pada usaha kuliner, usaha kuliner merupakan usaha yang menjanjikan dikarenakan setiap orang membutuhkan asupan nutrisi untuk bertahan hidup. Sementara, jenis usaha yang memiliki kecenderungan yang cukup adalah usaha dagang dengan persentase mencapai 31% yang berarti terdiri dari 31 orang, disusul dengan usaha jasa sebesar 6% yang berarti 6 orang, dan usaha campuran seperti dagang dan kuliner dengan persentase 6% yang berarti 6 orang, usaha jasa dan dagang mencapai 2% yang berarti 2 orang serta yang terakhir dengan

persentase terendah adalah jasa dan produksi yang hanya mencapai 1% yang berarti 1 orang saja.

D. Klasifikasi Berdasarkan Alamat Usaha

Tabel 4. 4

Klasifikasi Menurut Alamat Usaha

Alamat Usaha	Jumlah	Persentase
Laweyan	41	41%
Banjarsari	16	16%
Serengan	8	8%
Pasar Kliwon	15	15%
Jebres	20	20%
Total	100	100%

Sumber: Hasil Output SPSS 22.0 (2022).

Dari tabel diatas dapat diketahui jumlah dan persentase terbesar usaha yang menggunakan QRIS ada di wilayah Kecamatan Laweyan yang mencapai persentase 41% yang berarti berjumlah 41 pelaku usaha UMKM QRIS yang telah menerapkan dua sistem transaksi yaitu cashless dan tunai. Sementara itu, wilayah dengan persentase terbesar kedua ada di Kecamatan Jebres yang mencapai persentase 20% yang berarti 20 pelaku usaha UMKM QRIS. Selanjutnya, disusul oleh Kecamatan Banjarsari yang mencapai persentase 16%, untuk wilayah kecamatan Pasar Kliwon berada diposisi keempat yaitu sebesar 15% dan yang terakhir Kecamatan Serengan sebesar 8%.

Dari observasi dan pengamatan peneliti, besar kecilnya pengguna QRIS di Surakarta dipengaruhi majunya wilayah di setiap kecamatannya. Hal ini, dapat diketahui dari wilayah Laweyan, Banjarsari yang di wilayahnya memiliki tempat perbelanjaan terkenal seperti Solo Square, Solo Grand Mall dan Solo Paragon Mall sehingga penerapan penggunaan QRIS pada pelaku usaha UMKM tersebut dapat berjalan dengan baik terbukti pada saat penyebaran kuesioner tempat-tempat perbelanjaan tersebut hampir diseluruh *food court*-nya sudah memfasilitasi pembayaran berbasis digital yaitu QRIS. Untuk Kecamatan Jebres besarnya pengguna QRIS menurut pengamatan peneliti dipengaruhi adanya perguruan tinggi yaitu kampus UNS (Universitas Sebelas Maret) yang populasi mahasiswanya adalah golongan milenial sehingga memiliki kecenderungan mudah dalam menerima perubahan pembayaran secara *cashless*. Dan yang terakhir, diwilayah Pasar Kliwon dan Serengan tidak menunjukkan angka yang signifikan cenderung rendah. Selain itu, dalam proses penyebaran kuisisioner oleh peneliti, pengguna QRIS di wilayah ini tidak begitu masif .

E. Klasifikasi Responden berdasarkan Omzet Usaha

Tabel 4. 5 Klasifikasi Menurut Omzet Usaha

Omzet Usaha	Jumlah	Persentase
Maksimal Rp. 300 Juta	65	65%
Rp. 300 Juta – Rp. 2.5 Milyar	19	19%
Rp. 2.5 Milyar – 50 Milyar	16	16%
Total	100	100%

Sumber: Hasil Output SPSS 22.0 (2022).

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwasannya omzet atau penjualan kotor usaha per tahun didominasi pada omzet maksimal 300 juta yang berjumlah 65% yang berarti terdapat 65 pelaku usaha UMKM dari 100 responden yang memiliki omzet penjualan pertahun mencapai 65 pelaku usaha. Sementara, untuk pelaku usaha yang memiliki pendapatan mencapai 300 juta – 2,5 Milyar berjumlah 19% yang berarti 19 pelaku usaha. Sedangkan, untuk omzet penjualan yang mencapai 2,5 Milyar – 50 Milyar berjumlah 16% yang berarti terdapat 16 pelaku usaha.

F. Lama Usaha Menggunakan *Digital Payment QRIS*

Tabel 4. 6

Klasifikasi Menurut Lama Usaha Menggunakan QRIS

Lama Usaha QRIS	Jumlah	Persentase
1 -6 Bulan	27	27%
6 – 12 Bulan	24	24%
Lebih dari 12 Bulan	49	49%
Total	100	100%

Sumber: Hasil Output SPSS 22.0 (2022).

Dari tabel diatas diketahui bahwasannya jumlah lama usaha yang telah menggunakan *digital payment QRIS* yaitu 1-6 bulan mencapai persentase sebesar 27 pelaku usaha dengan persentase 27%, 6-12 bulan menunjukkan jumlah sebesar 24 pelaku usaha dengan persentase 24%. Dan untuk kategori lama usaha yang terakhir yaitu lebih dari 12 bulan berjumlah 49 pelaku usaha dengan persentase mencapai 49%. Dengan demikian, kesadaran pelaku usaha

UMKM QRIS menunjukkan hasil yang cukup signifikan dimana yang berarti pelaku usaha telah ikut serta dalam program Bank Indonesia (BI) dalam proses pembayaran tunai kearah *cashless*, meskipun dalam prakteknya masih diperlukan upaya ekstra dalam melawan kebiasaan menggunakan uang tunai oleh masyarakat.

G. Mitra penjualan Usaha

Tabel 4. 7

Klasifikasi Menurut Mitra Penjualan Usaha

Mitra Penjualan	Jumlah	Persentase
Grab	2	2%
Gojek	6	6%
Shopeefood	9	9%
Grab dan Gojek	6	6%
Gojek dan Shopeefood	1	1%
Grab, Gojek dan Shopeefood	47	47%
Jasa Ekspedisi	5	5%
Grab, Gojek, Shopeefood, Jasa Ekspedisi	1	1%
Tidak Bermitra	14	14%
Lainnya	8	8%
Total	100	100%

Sumber: Hasil Output SPSS 22.0 (2022).

Dari tabel diatas menunjukkan bahwasannya persentase terbesar mitra penjualan QRIS adalah Grab / Grab food, Gojek/Gofood, Shopeefood yang

menunjukkan angka hingga 47% yang berarti 47 pelaku usaha yang menggunakan jasa ketiga mitra penjualan tersebut. Sementara itu, menurut tabel diatas persentase terbesar kedua adalah 14% dimana pelaku usaha lebih memilih tidak bermitra yang berarti berjumlah 14 pelaku usaha. Dan untuk mitra penjualan yang lain secara kompleksitas menggunakan Grab yaitu 2%, Gojek 6%, Shopeefood 9%, Gojek dan Grab 6%, Gojek dan Shopeefood 1%, jasa ekspedisi 5%, pengguna Grab, Gojek, Shopeefood, dan jasa ekspedisi 1% dan untuk sisa pelaku usaha dari 100 responden memilih bermitra dengan lainnya sebesar 8%.

H. Jumlah Pendapatan QRIS

Tabel 4. 8

Klasifikasi Menurut Jumlah Pendapatan

Yang Diperoleh Dari Pembayaran *Cashless* QRIS Dalam Satu Bulan

Jumlah Pendapatan QRIS	Jumlah	Persentase
< Rp. 1000.000	38	38%
Rp. 1000.000 – Rp. 2.000.000	21	21%
Rp. 2.000.000 – Rp. 3.000.000	21	21%
>Rp. 3.000.000	20	20%
Total	100	100%

Sumber: Hasil Output SPSS 22.0 (2022).

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwasanya jumlah pendapatan yang diperoleh dari scan barcode secara *cashless* didominasi pada pendapatan yang

kurang dari Rp. 1.000.000 yang mencapai 38%, untuk pendapatan dari pembayaran *cashless* QRIS Rp. 2.000.000- Rp. 3.000.000 mencapai 21% dan untuk pendapatan QRIS yang lebih dari Rp. 3.000.000 mencapai 20% dari total keseluruhan data 100% dari 100 responden penelitian.

4.2.2 Hasil Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang biasanya digunakan untuk analisis data dengan cara menggambarkan atau mendeskripsikan data penelitian tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2013).

Tabel 4. 9

Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PENGETAHUAN	100	6	20	16,78	2,869
KEMUDAHAN	100	4	20	16,95	2,599
KEMANFAATAN	100	4	20	15,54	2,979
RISIKO	100	4	20	12,42	3,121
MINAT	100	4	20	16,31	2,817
Valid N (listwise)	100				

Sumber: Hasil Output SPSS 22.0 (2022).

Dari uji statistik deskriptif diatas dapat diketahui bahwasanya:

- (a) Pengetahuan (X1) dengan nilai N (responden) yang berjumlah 100 dapat diketahui bahwa nilai minimumnya adalah 6, sedangkan untuk nilai maksimumnya adalah 20, dengan nilai rata-rata / mean sebesar 16,78 dan *standard deviationnya* sebesar 2, 869.
- (b) Kemudahan (X2) dengan nilai N berjumlah 100 dapat diketahui bahwa nilai minimumnya adalah 4, sedangkan untuk nilai maksimumnya adalah 20 dengan nilai rata-rata sebesar 16,95 dimana *standard deviationnya* sebesar 2,599.
- (c) Kemanfaatan (X3) dengan nilai N berjumlah 100 dapat diketahui bahwa nilai minimumnya adalah 4, sedangkan untuk nilai maksimumnya adalah 20 dengan nilai rata-rata sebesar 15,54 dimana nilai *standard deviationnya* sebesar 2,979.
- (d) Risiko (X4) dengan nilai N berjumlah 100 dapat diketahui bahwa nilai minimumnya adalah 4, sedangkan nilai maksimumnya sebesar 20 dengan nilai rata-rata sebesar 12,42 dimana *standard deviationnya* adalah 3,121.
- (e) Minat (Y) dengan nilai N berjumlah 100 responden dapat diketahui bahwasannya nilai minimumnya adalah 4, sedangkan untuk nilai maksimum sebesar 20 dengan nilai rata-ratanya sebesar 16,31 dimana *standard deviationnya* sebesar 2,817.

4.2.3 Hasil Uji Instrumen Data

1. Hasil Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur apakah instrumen yang digunakan untuk menilai kuesioner valid atau tidak. Dimana untuk menentukan uji validitas dapat dihitung dengan rumus $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$.

a. Variabel Pengetahuan (X1)

Tabel 4. 10

Hasil Uji Validitas Variabel Pengetahuan

No	Pertanyaan	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	X1.1	0,884	0,1966	Valid
	X1.2	0,891	0,1966	Valid
	X1.3	0,897	0,1966	Valid
	X1.4	0,859	0,1966	Valid

Sumber: Hasil Output SPSS 22.0 (2022).

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwasannya variabel pengetahuan (X1) nilai r hitung lebih besar dari pada r tabel yaitu sebesar 0,1966 sehingga item pertanyaan yang digunakan adalah valid. Nilai r tabel diperoleh dari perhitungan dengan rumus $r\text{ hitung} > r\text{ tabel}$ (maka bisa dikatakan valid). Untuk menentukan r tabel tersebut dengan signifikansi 0,05% dengan uji 2 sisi data (n), untuk mencari $df=n-2$ maka akan diperoleh r tabel.

Data (n) = 100 responden, Df = n-2 (100 – 2)

= 98 (Maka bisa dilihat pada r tabel pada signifikansi 0,05%) yaitu 0,1966).

b. Variabel Kemudahan (X2)

Tabel 4. 11

Hasil Uji Validitas Variabel Kemudahan

No	Pertanyaan	Rhitung	Rtabel	Keterangan
2	X2.1	0,833	0,1966	Valid
	X2.2	0,868	0,1966	Valid
	X2.3	0,917	0,1966	Valid
	X2.3	0,856	0,1966	Valid

Sumber: Hasil Output SPSS 22.0 (2022).

Berdasarkan pada tabel diatas dapat diketahui bahwasannya variabel persepsi kemudahan memiliki R hitung yang lebih besar dari R tabel yaitu 0,1966 sehingga item pertanyaan tersebut dinyatakan valid.

c. Variabel Kemanfaatan (X3)

Tabel 4. 12

Hasil Uji Validitas Variabel Kemanfaatan

No	Pertanyaan	Rhitung	Rtabel	Keterangan
3	X3.1	0,849	0,1966	Valid
	X3.2	0,854	0,1966	Valid
	X3.3	0,862	0,1966	Valid
	X3.4	0,738	0,1966	Valid

Sumber: Hasil Output SPSS 22.0 (2022).

Berdasarkan pada tabel diatas dapat diketahui bahwasannya variabel persepsi kemanfaatan memiliki R hitung yang lebih besar dari R tabel yaitu 0,1966 sehingga item pertanyaan tersebut dinyatakan valid.

d. Variabel Risiko (X4)

Tabel 4. 13

Hasil Uji Validitas Variabel Risiko

No	Pertanyaan	Rhitung	Rtabel	Keterangan
4	X4.1	0,786	0,1966	Valid
	X4.2	0,844	0,1966	Valid
	X4.3	0,829	0,1966	Valid
	X4.4	0,350	0,1966	Valid

Sumber: Hasil Output SPSS 22.0 (2022).

Berdasarkan pada tabel diatas dapat diketahui bahwasannya variabel persepsi risiko memiliki R hitung yang lebih besar dari R tabel yaitu 0,1966 sehingga item pertanyaan tersebut dinyatakan valid.

e. Hasil Uji Validitas Variabel Minat (Y)

Tabel 4. 14

Hasil Uji Validitas Variabel Minat

No	Pertanyaan	R-hitung	R-tabel	Keterangan
5	Y.1	0,873	0,1966	Valid
	Y.2	0,879	0,1966	Valid

Tabel berlanjut.....

Lanjutan Tabel 4.14

No	Pertanyaan	R-hitung	R-tabel	Keterangan
5	Y.3	0,853	0,1966	Valid
	Y.4	0,741	0,1966	Valid

Sumber: Hasil Output SPSS 22.0 (2022).

Berdasarkan pada tabel diatas dapat diketahui bahwasannya variabel dependen Minat memiliki R hitung yang lebih besar dari R tabel yaitu 0,1966 sehingga item pertanyaan tersebut dinyatakan valid.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah uji yang digunakan untuk menilai apakah kuesioner yang digunakan benar-benar reliabel / handal. Dalam uji reliabilitas ini dapat dihitung dengan melihat *crobach's alpha* > 0,60 maka data dinyatakan reliabel atau konsisten.

Tabel 4. 15

Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>	Keterangan
1	Pengetahuan (X1)	0,903	4	Realibel
2	Kemudahan (X2)	0,891	4	Realibel
3	Kemanfaatan (X3)	0,842	4	Realibel
4	Risiko (X4)	0,681	4	Realibel
5	Minat Menggunakan (Y)	0,853	4	Realibel

Sumber: Hasil Output SPSS 22.0 (2022).

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwasannya hasil pengujian reliabilitas pada variabel independen (pengetahuan, kemudahan, kemanfaatan, risiko) dan variabel dependen (minat menggunakan *digital payment* QRIS) menunjukkan nilai *cronbach's alpha* > 0,60. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya dari seluruh variabel yang digunakan dalam penelitian ini baik varibel independen maupun variabel dependen menunjukkan hasil yang reliabel, sehingga data yang reliabel ini dapat digunakan untuk mengukur data.

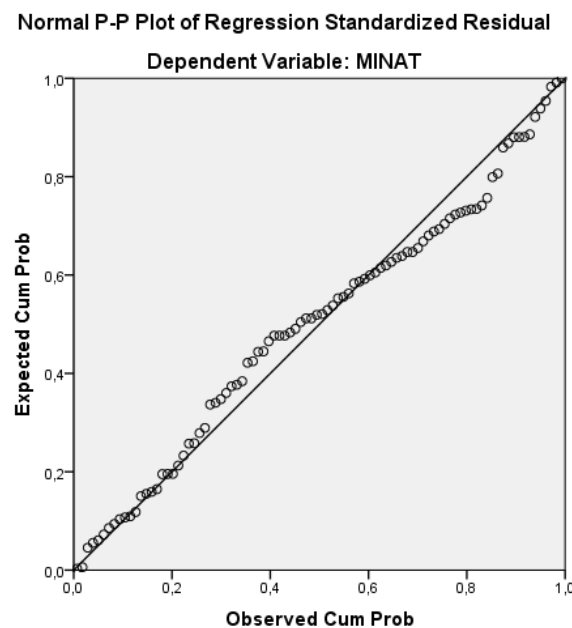
4.2.4 Hasil Uji Asumsi Klasik

1. Hasil Uji Normalitas

a) Hasil Uji Normalitas dengan Normal P-P Plot

Gambar 4. 1

Hasil Uji Normalitas dengan Normal P-P Plot



Sumber: Hasil Output SPSS 22.0 (2022).

Dari gambar uji normalitas menggunakan normal p-plot diatas menunjukkan bahwasannya data dinyatakan “normal” karena diketahui titik-titik pada garis tersebut terdistribusi sepanjang garis diagonal dan sekitarnya sehingga model regresi tersebut telah memenuhi asumsi normalitas.

b) Hasil Uji Normalitas dengan Uji Kolmogorov Smirnov

Tabel 4. 16

Hasil Uji Normalitas dengan Uji Kolmogorov Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,81220181
Most Extreme Differences	Absolute	,091
	Positive	,091
	Negative	-,074
Test Statistic		,091
Asymp. Sig. (2-tailed)		,059 ^c

a. Test distribution is Normal.

Sumber: Hasil Output 22.0 (2022).

Dari tabel perhitungan dari *software* SPSS diatas dapat diketahui bahwasannya data yang normal adalah data yang memiliki Asymp.Sig (2-tailed) > 0,05 sehingga dari tabel diatas nilai Asymp. Sig.(2-tailed) nilainya 0,059 dimana nilai ini lebih besar dari nilai signifikansi 0,05 sehingga data tersebut dapat

dikatakan normal. Selain itu, merujuk pada asumsi *central limit theorem* data penelitian dikatakan normal jika jumlah responden yang digunakan telah memenuhi syarat yaitu nilai $n > 30$. Dimana responden yang digunakan oleh peneliti adalah 100 responden sehingga telah memenuhi syarat data terdistribusi secara normal.

2. Hasil Uji Multikolinearitas

Tabel 4. 17

Hasil Uji Multikolinearitas

Variabel	<i>Collinearity Statistics</i>		Keterangan
	<i>Tolerance</i>	<i>VIF</i>	
Pengetahuan	0,544	1, 830	Tidak Terjadi Multikolinieritas
Kemudahan	0, 394	2, 538	Tidak Terjadi Multikolinieritas
Kemanfaatan	0,607	1,648	Tidak Terjadi Multikolinieritas
Risiko	0,950	1,053	Tidak Terjadi Multikolinieritas

Sumber: Hasil Output SPSS 22.0 (2022).

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwasannya hasil uji multikolinearitas nilai VIF pada variabel pengetahuan adalah 1,839, variabel kemudahan adalah 2,538, variabel kemanfaatan adalah 1,648, dan variabel risiko adalah 1,053 dimana dari keempat variabel tersebut memiliki nilai $> 0,10$. Dengan demikian, model regresi yang digunakan telah memenuhi syarat karena tidak mengalami gejala multikolinearitas.

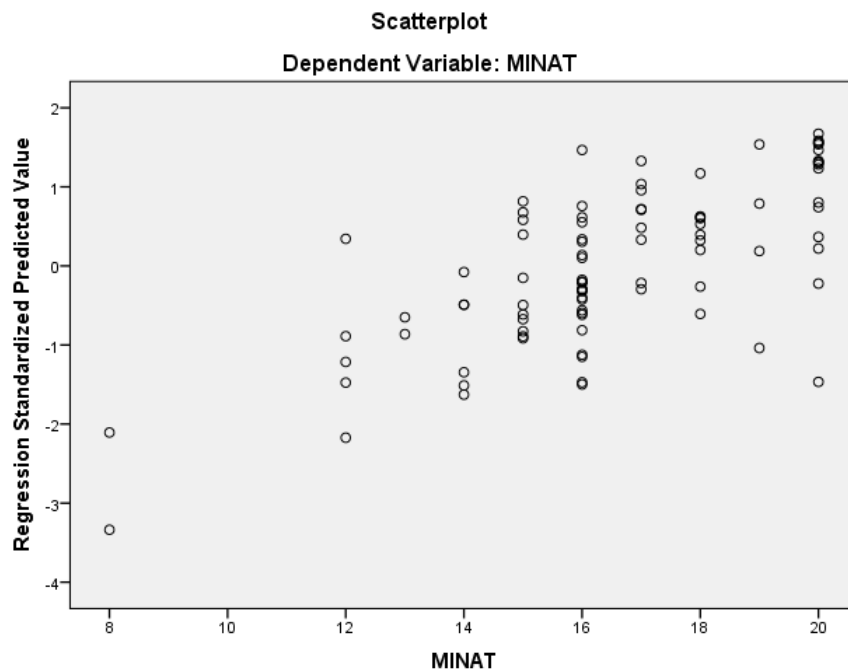
3. Hasil Uji Heteroskedastisitas

a) Hasil Uji Heteroskedastisitas dengan Scatterplot

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain.

Gambar 4. 2

Hasil Uji Heteroskedastisitas dengan Scatterplot



Sumber: Hasil Output SPSS 22.0 (2022).

Dari gambar diatas dapat diketahui bahwasanya data yang digunakan pada model regresi tidak terjadi heteroskedastisitas. Pada uji heterokedastisitas titik- titik pada gambar tersebut menyebar secara acak dan tidak membentuk pola yang berulang.

b) Hasil Uji Heteroskedastisitas dengan Uji Glejser

Tabel 4. 18

Hasil Uji Heteroskedastisitas dengan Scatterplot

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2,712E-15	1,409		,000	1,000
	PENGETAHUAN	,000	,088	,000	,000	1,000
	KEMUDAHAN	,000	,114	,000	,000	1,000
	KEMANFAATAN	,000	,080	,000	,000	1,000
	RISIKO	,000	,061	,000	,000	1,000

a. Dependent Variable: ABRESID

Sumber: Hasil Output SPSS 22.0 (2022).

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil pengujian heteroskedastisitas pada uji glejser pada kolom sig pada variabel pengetahuan, kemudahan, kemanfaatan dan risiko memiliki nilai sig 1,000. Dengan demikian, dari hasil pengujian uji glejser dari keempat variabel tersebut tidak terjadi gejala heterokedastisitas karena nilai dari keempat variabel tersebut lebih dari 0,05.

4.2.5 Hasil Uji Ketetapan Model (Uji Koefisien Determinasi / R²)

Koefisien determinasi (R²) merupakan uji yang digunakan untuk melihat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen serta pengaruhnya secara parsial. Semakin besar R² mengindikasikan semakin besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. R² merupakan perbandingan

antara variabel Y yang dijelaskan oleh X1, X2, X3, X4 secara bersama-sama (Setiadi, 2004:41).

Tabel 4. 19
Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,763 ^a	,582	,565	1,858

Sumber: Hasil Output SPSS 22.0 (2022).

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwasannya nilai R Square adalah 0,582 yang berarti 58% dari pelaku usaha UMKM Di Surakarta berminat untuk menggunakan *digital payment* Quick Response Indonesia Standard (QRIS). Pada tabel pada kolom adjusted R Square nilainya adalah 0,565 yang berarti 56%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasannya variabel independen (pengetahuan, kemudahan, kemanfaatan dan risiko) hanya memiliki pengaruh sebesar 58%, sedangkan 56% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak disertakan dalam model penelitian ini.

4.2.6 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Metode analisis regresi linier berganda bertujuan untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi UMKM menggunakan digital payment QRIS dengan variabel yang meliputi Pengetahuan (X1), Kemudahan (X2), Kemanfaatan (X3) dan

Risiko (X4) terhadap minat UMKM di Kota Surakarta (Y)). Model analisis regresi linear berganda yang merupakan persamaan sebagai berikut:

$$Y = \alpha + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + e_i$$

Tabel 4. 20
Analisis Regresi Linear Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,144	1,409		,812	,419
	PENGETAHUAN	,183	,088	,187	2,077	,040
	KEMUDAHAN	,481	,114	,443	4,198	,000
	KEMANFAATAN	,223	,080	,236	2,768	,007
	RISIKO	,039	,061	,043	,633	,528

a. Dependent Variable: MINAT

Sumber: Hasil Output SPSS 22.0 (2022).

Dari tabel koefisien diatas menampilkan nilai taksiran parameter model, dari hasil analisis regresi ini diperoleh model regresi sebagai berikut:

$$Y = \alpha + b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_3 + b_4 X_4 + e_i$$

Maka, $Y = 1,144 + 0,183 X_1 + 0,481 X_2 + 0,223 X_3 + 0,39 X_4 + e_i$

Dari hasil analisis model regresi tersebut menunjukkan adanya koefisien regresi dari keempat variabel bebas (b1, b2, b3 dan b4) bertanda positif (+) maka variabel

bebas baik itu pengetahuan, kemudahan, kemanfaatan, dan risiko akan meningkatkan minat UMKM menggunakan digital payment QRIS. Selanjutnya pada model regresi pada persamaan diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Nilai konstanta (*constant*) = 1,144 yang berarti bahwa apabila semua variabel bebas (pengetahuan, kemudahan, kemanfaatan, dan risiko) adalah nol (0) maka dengan demikian variabel minat menggunakan *digital payment* QRIS (Y) akan berada pada angka 1,144.
- b. Nilai koefisien $b_1 = 0,183$ yang berarti asumsi variabel pengetahuan bernilai positif sebesar 0,183. Hal ini menunjukkan apabila variabel pengetahuan naik satu satuan, sementara variabel lain dianggap konstan (nol) maka akan meningkatkan minat UMKM menggunakan *digital payment* QRIS sebesar 0,183.
- c. Nilai koefisien $b_2 = 0,481$ yang berarti asumsi variabel kemudahan bernilai positif sebesar 0,481. Hal ini menunjukkan apabila variabel kemudahan naik satu satuan, sementara variabel lain dianggap konstan (nol) maka akan meningkatkan minat UMKM menggunakan *digital payment* QRIS sebesar 0,481.
- d. Nilai koefisien $b_3 = 0,223$ yang berarti asumsi kemanfaatan bernilai positif sebesar 0,223. Hal ini menunjukkan apabila variabel kemanfaatan naik satu satuan, sementara variabel lain dianggap konstan (nol) maka akan meningkatkan minat UMKM menggunakan *digital payment* QRIS sebesar 0,223.

- e. Nilai koefisien $b_4 = 0,39$ yang berarti asumsi variabel risiko bernilai positif sebesar 0,39. Hal ini menunjukkan apabila variabel risiko naik satu satuan, sementara variabel lain dianggap konstan (nol) maka akan meningkatkan minat UMKM menggunakan *digital payment* QRIS sebesar 0,39.

4.2.7 Hasil Uji Hipotesis

Uji signifikan atau uji t digunakan untuk menguji apakah pertanyaan hipotesis benar (Setiadi, 2004:29). Uji signifikansi sebagai alat ukur untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen (X_1, X_2, X_3, X_4) terhadap variabel Y secara individual (parsial) dengan asumsi bahwa variabel yang lain tetap atau konstan.

1. Hasil Uji Koefisien Regresi Parsial (Uji t)

Tabel 4. 21

Hasil Uji Koefisien Regresi Parsial (Uji t)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,144	1,409		,812	,419
	PENGETAHUAN	,183	,088	,187	2,077	,040
	KEMUDAHAN	,481	,114	,443	4,198	,000
	KEMANFAATAN	,223	,080	,236	2,768	,007
	RISIKO	,039	,061	,043	,633	,528

Sumber: Hasil Output SPSS 22.0 (2022).

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwasannya hasil pengujian terhadap hipotesis yang menunjukkan besarnya signifikansi pada setiap variabel adalah sebagai berikut:

a) Variabel Pengetahuan (X1)

Berdasarkan hasil tabel diatas diperoleh besarnya thitung sebesar 2,077 sementara untuk ttabel sebesar 1,98525 maka nilai t hitung $>$ t tabel (2,077 $>$ 1,98525). Dengan taraf nyata (probabilitas) = 5% = 0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya variabel pengetahuan (X1) berpengaruh terhadap minat UMKM menggunakan *digital payment* QRIS.

b) Variabel Kemudahan (X2)

Berdasarkan hasil tabel diatas diperoleh besarnya thitung sebesar 4,198 sementara untuk ttabel sebesar 1,98525 maka nilai t hitung $>$ t tabel (4,198 $>$ 1,98525) dengan taraf nyata signifikansi =0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima. sehingga dapat disimpulkan bahwasannya variabel kemudahan (X2) berpengaruh signifikan terhadap minat UMKM menggunakan *digital payment* QRIS.

c) Variabel Kemanfaatan (X3)

Berdasarkan hasil diatas diketahui besarnya thitung sebesar 2,768 sementara untuk ttabel sebesar 1,98525 maka nilai t hitung $>$ t tabel (2,768 $>$ 1,98525) dengan taraf nyata signifikansi = 0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bhwasannya variabel kemanfaatan

(X2) berpengaruh signifikan terhadap minat UMKM menggunakan *digital payment QRIS*.

d) Variabel Risiko (X4)

Berdasarkan hasil tabel diatas diketahui besarnya thitung sebesar 0,633 sementara untuk t tabel sebesar 1,98525 maka nilai thitung > ttabel (0,633 > 1,98525) dengan taraf nyata signifikansi = 0,05 maka H0 diterima dan H1 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasannya variabel risiko (X4) tidak berpengaruh pada minat UMKM menggunakan *digital payment QRIS* di Kota Surakarta.

2. Uji Simultan F

Uji signifikan digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independent secara bersama-sama atau simultan (X1, X2, X3, X4) terhadap variabel dependen (Y).

Tabel 4. 22

Uji Simultan F

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	457,351	4	114,338	33,112	,000 ^b
	Residual	328,039	95	3,453		
	Total	785,390	99			

Sumber: Hasil Output SPSS 22.0 (2022).

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwasannya pada kolom F nilainya sebesar 33,112. Maka untuk menentukan uji F adalah F tabel ($df1 = K-1$) (dimana K adalah jumlah variabel bebas (X + Y) sementara untuk menghitung ($df2 = n-K$) (n adalah jumlah data peneliti, K adalah jumlah variabel X + Y).

F tabel = $df1 = K-1$ maka, $(5 - 1) = 4$

$df2 = n-K$ maka, $(100 - 5 = 95)$

Dari hasil perhitungan diatas diketahui nilai F pada tabel anova sebesar 33,112 sementara perhitungan dari F tabel diatas jika dilihat dari titik distribusi tabel F diketahui jumlahnya sebesar 2,47 dimana jika F hitung $> F_{tabel}$ ($33,112 > 2,47$) atau jika nilai signifikansi $F < 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka hasil penelitian bisa dinyatakan ada pengaruh secara simultan. Dengan demikian, dari hasil uji anova / uji F diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasannya nilai F hitung lebih besar dari F tabel sehingga ada pengaruh pengetahuan, kemudahan, kemanfaatan dan risiko terhadap minat UMKM menggunakan *digital payment QRIS* secara simultan.

4.3 Pembahasan Hasil Analisis Data

4.3.1 Pengaruh Pengetahuan Terhadap Minat UMKM Menggunakan *Digital Payment QRIS*

Hasil pengolahan kuesioner pada analisis data uji t menunjukkan bahwa variabel pengetahuan menghasilkan nilai t-hitung sebesar (2,077) lebih besar dari t-tabel (1,98525), dan nilai sig t-hitung (0,040) lebih kecil dari *level of significance* (0,05). Maka dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa hasil variabel pengetahuan (X1) berpengaruh positif terhadap minat UMKM menggunakan *digital payment Quick Responses Indonesia Standard (QRIS)* Di Kota Surakarta.

Pengetahuan merupakan segala sesuatu yang telah diketahui, hal tersebut dapat diketahui melalui melihat, mendengar, merasa dan lain sebagainya yang telah didasarkan pada pengetahuan empirik yang berarti pengetahuan yang bersumber dari pengalaman (Saebani, 2008:15). Minat usaha adalah keinginan, keterkaitan, serta kesediaan untuk bekerja keras atau berkemauan keras untuk berusaha secara maksimal untuk memenuhi kebutuhan hidupnya tanpa merasa takut dengan risiko yang akan terjadi, serta berkemauan keras untuk belajar dari kegagalan (Rahmadi, 2016:155). QRIS adalah sebuah gagasan jalan tengah yang dibuat oleh Bank Indonesia (BI) bersama Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) dalam menghadapi beragam kode QR yang dimiliki oleh setiap dompet digital sehingga perlu standarisasi sebagai upaya efektivitas guna mempermudah para pedagang dalam mengakomodir pembayaran tanpa perlu menyediakan banyak barcode pembayaran dompet digital.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh I Wayan Arta Setiawan dan Luh Putu Mahyuni (2020) dengan judul “QRIS Di Mata UMKM : Eksplorasi Persepsi Dan Intensi UMKM Menggunakan QRIS” yang menyatakan bahwa variabel pemahaman berpengaruh positif terhadap intensi UMKM menggunakan *digital payment* QRIS di wilayah Denpasar Bali dimana sebagian besar UMKM memahami QRIS sebagai alat pembayaran digital yang operasionalnya dapat dilakukan melalui *smartphone* (Setiawan & Mahyuni, 2020:935). Berdasarkan hasil pengujian hipotesis peneliti yang menyatakan H1 : Pengetahuan berpengaruh terhadap minat UMKM menggunakan *digital payment* QRIS Di Surakarta hasilnya adalah terbukti / diterima, dimana persepsi

pengetahuan berpengaruh positif terhadap minat UMKM menggunakan QRIS Di Surakarta.

Pengetahuan berpengaruh terhadap minat UMKM menggunakan *digital payment* QRIS dikarenakan UMKM mengetahui QRIS sebagai pembayaran *cashless*, mengetahui pembayaran QRIS teknologi digital, mengetahui mekanisme pembayaran QRIS, dan mengetahui prosedur dan aturan penggunaan QRIS sehingga dengan pengetahuan tersebut berbanding lurus dengan hasil pengujian yaitu berpengaruh positif dan signifikan. Pengetahuan dapat mempengaruhi seseorang untuk mengambil keputusan menggunakan suatu teknologi atau sebaliknya, dimana jika tingkat pengetahuan masyarakat Surakarta mengenai QRIS meningkat maka akan berpengaruh pada naiknya penggunaan *digital payment* QRIS di wilayah tersebut. Penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Ujang Suwarman bahwa semakin tinggi pengetahuan seseorang maka berbanding lurus pada meningkatnya minat seseorang untuk menggunakan.

4.3.2 Pengaruh Kemudahan Terhadap Minat UMKM Menggunakan *Digital Payment* QRIS

Hasil pengolahan kuesioner pada analisis uji t menunjukkan bahwa variabel kemudahan menghasilkan nilai t-hitung (4,198) lebih besar dari t-tabel sebesar (1,98525), dan nilai Sig t-hitung 0,000 lebih kecil dari *level of significance* (0,05). Maka dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa hasil variabel kemudahan (X2) berpengaruh positif terhadap minat UMKM menggunakan *digital payment Quick Responses Indonesia Standard (QRIS)* Di Kota Surakarta.

Kemudahan menurut Jogiyanto (2007) dalam (Noviyanti & Erawati, 2021:69) diartikan sebagai seberapa jauh seseorang mempercayai bahwa menggunakan suatu teknologi akan terbebas dari usaha. Minat usaha adalah keinginan, keterkaitan, serta kesediaan untuk bekerja keras atau berkemauan keras untuk berusaha secara maksimal untuk memenuhi kebutuhan hidupnya tanpa merasa takut dengan resiko yang akan terjadi, serta berkemauan keras untuk belajar dari kegagalan (Rahmadi, 2016:155). QRIS adalah sebuah gagasan jalan tengah yang dibuat oleh Bank Indonesia (BI) bersama Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) dalam menghadapi beragam kode QR yang dimiliki oleh setiap dompet digital sehingga perlu standarisasi sebagai upaya efektivitas guna mempermudah para pedagang dalam mengakomodir pembayaran tanpa perlu menyediakan banyak barcode pembayaran dompet digital.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ningsih et al (2021) dimana variabel kemudahan penggunaan berpengaruh positif secara signifikan terhadap keputusan menggunakan *digital payment* QRIS. Dimana penelitian tersebut dilakukan melalui pendekatan kuantitatif dengan metode penelitiannya adalah *causal study* yang didefinisikan sebagai variabel independen menyebabkan atau mempengaruhi variabel dependen. Sedangkan, hasil pengujian hipotesis peneliti yang menyatakan H2 : Kemudahan berpengaruh terhadap minat UMKM menggunakan *digital payment* QRIS Di Surakarta hasilnya adalah terbukti / diterima, dimana persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat UMKM menggunakan QRIS Di Surakarta.

Pengaruh kemudahan terhadap minat UMKM menggunakan *digital payment* QRIS dipengaruhi oleh kemudahan yang ditawarkan oleh sistem pembayaran tersebut, dimana mayoritas UMKM sepakat QRIS dapat mempermudah transaksi, bersifat fleksibel, mudah dalam penggunaannya, dan mudah dipelajari. Selain itu, kemudahan dalam penggunaan QRIS sangat berpengaruh besar dalam proses transaksi karena UMKM tidak perlu mencari uang kembalian, dapat menghindarkan dari risiko uang hilang, uang palsu bahkan terhindar dari pencurian. Dengan beragam kemudahan tersebut berpengaruh besar dan positif terhadap minat UMKM menggunakan QRIS. Kemudahan penggunaan dalam minat UMKM sebagai kepercayaan seseorang bahwa menggunakan suatu sistem teknologi dapat terhindar dari upaya atau usaha. Adapun hasil tersebut sesuai dengan teori Mathieson (2019) jika seseorang percaya bahwa teknologi dapat mempermudah suatu pekerjaan maka seseorang pun akan tertarik untuk menggunakannya (Ningsih et al., 2021:3).

4.3.3 Pengaruh Kemanfaatan Terhadap Minat UMKM Menggunakan Digital Payment Quick Responses Indonesia Standard (QRIS)

Hasil pengolahan kuesiner pada analisis uji t menunjukkan bahwa variabel kemanfaatan menghasilkan nilai t-hitung (2,768) lebih besar dari t-tabel sebesar (1,98525), dan nilai Sig t-hitung (0,007) lebih kecil dari *level of significance* (0,05). Maka dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa hasil variabel kemanfaatan (X3) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat UMKM menggunakan *digital payment Quick Responses Indonesia Standard (QRIS)* Di Kota Surakarta. Menurut Davis et al dalam Singgih Priambodo (2016) dalam (Ningsih et al.,

2021:3) mengartikan persepsi kemanfaatan sebagai keyakinan yang berarti tingkatan dimana *user* percaya bahwa penggunaan teknologi akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja.

Minat usaha adalah keinginan, keterkaitan, serta kesediaan untuk bekerja keras atau berkemauan keras untuk berusaha secara maksimal untuk memenuhi kebutuhan hidupnya tanpa merasa takut dengan resiko yang akan terjadi, serta berkemauan keras untuk belajar dari kegagalan (Rahmadi, 2016:155). QRIS adalah sebuah gagasan jalan tengah yang dibuat oleh Bank Indonesia (BI) bersama Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) dalam menghadapi beragam QR Code yang dimiliki oleh setiap dompet digital sehingga perlu standarisasi sebagai upaya efektivitas sehingga mempermudah para pedagang dalam mengakomodir pembayaran tanpa perlu menyediakan banyak barcode pembayaran dompet digital.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ningsih et al (2021) dimana hasilnya adalah persepsi manfaat berpengaruh positif secara signifikan terhadap keputusan menggunakan *digital payment* QRIS. Adapun penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setiawan & Mahyuni (2020) bahwasannya variabel kemanfaatan dapat meningkatkan minat UMKM menggunakan *digital payment* QRIS, secara umum terdapat tiga kode yang terkait kegunaan QRIS terhadap UMKM diantaranya adalah sangat menguntungkan, memberi alternatif metode pembayaran dan mengurangi kontak fisik. Beberapa penelitian sebelumnya juga mengkonfirmasi keuntungan penggunaan kode QR dalam transaksi. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis peneliti yang menyatakan H3 : Kemanfaatan berpengaruh terhadap minat UMKM

menggunakan *digital payment* QRIS Di Surakarta hasilnya adalah terbukti / diterima, dimana kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat UMKM menggunakan QRIS Di Surakarta.

Pengaruh kemanfaatan terhadap minat UMKM menggunakan digital payment QRIS dikarenakan pembayaran tersebut memberikan alternatif pembayaran, mengingat responden dalam penelitian ini adalah UMKM sehingga sangat bermanfaat dalam proses penyelesaian pekerjaan, mempengaruhi persepsi untuk menggunakan sistem tersebut, memiliki daya guna dan berfaedah serta dapat meningkatkan performa kerja. Kemanfaatan berpengaruh terhadap minat UMKM menggunakan QRIS juga dipengaruhi oleh kepercayaan pelaku usaha dalam menggunakan teknologi dapat berfaedah dan memberikan efisiensi dalam bekerja. Kemanfaatan berbanding lurus dengan daya guna atau berfaedah dimana kemanfaatan sebagai tingkat rasionalitas seseorang yang merasakan bahwa menggunakan suatu sistem dapat meningkatkan aktivitas kinerjanya. Sehingga, penelitian tersebut sesuai dengan teori Davis dalam Singgih (2016) jika tingkat kepercayaan masyarakat akan suatu teknologi meningkat maka berakibat pada keyakinan bahwa akan meningkatkan performa kerja seseorang.

4.3.4 Pengaruh Risiko Terhadap Minat UMKM Menggunakan *Digital Payment* QRIS

Hasil pengolahan kuesioner pada analisis uji t menunjukkan bahwa variabel risiko menghasilkan nilai t-hitung (0,633) lebih kecil dari t-tabel sebesar (1,98525), dan nilai Sig t-hitung (0,528) lebih besar dari *level of significance* (0,05). Maka dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa hasil variabel risiko (X4) tidak

berpengaruh terhadap minat UMKM menggunakan *digital payment Quick Responses Indonesia Standard (QRIS)* Di Kota Surakarta. Menurut Pavlou (2003) dalam (Ningsih et al., 2021:3) risiko merupakan keadaan ketidakpastian yang dipertimbangkan seseorang untuk memutuskan iya atau tidak menggunakan transaksi online. Minat usaha adalah keinginan, keterkaitan, serta kesediaan untuk bekerja keras atau berkemauan keras untuk berusaha secara maksimal untuk memenuhi kebutuhan hidupnya tanpa merasa takut dengan resiko yang akan terjadi, serta berkemauan keras untuk belajar dari kegagalan (Rahmadi, 2016:155). QRIS adalah sebuah gagasan jalan tengah yang dibuat oleh Bank Indonesia (BI) bersama ASPI dalam menghadapi beragam QR Code yang dimiliki oleh setiap dompet digital sehingga perlu standarisasi sebagai upaya efektivitas sehingga mempermudah para pedagang dalam mengakomodir pembayaran tanpa perlu menyediakan banyak barcode pembayaran dompet digital.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Musyaffi (2020) dimana persepsi risiko tidak berpengaruh signifikan terhadap niat menggunakan *Pay By QR Code QRIS*. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis peneliti yang menyatakan H4 : Risiko berpengaruh terhadap minat UMKM menggunakan *digital payment QRIS* Di Surakarta hasilnya adalah tidak terbukti / ditolak, dimana persepsi risiko tidak berpengaruh terhadap minat UMKM menggunakan QRIS Di Surakarta. Risiko pada suatu teknologi berbanding lurus dengan adanya persepsi ketidakpastian pengguna yang bisa menyebabkan risiko kerugian, dimana semakin tinggi risiko yang melekat pada penggunaan *mobile*

payment maka akan semakin menurunkan niat / minat seseorang untuk menggunakan pembayaran digital tersebut (Musyaffi, 2020:171).

Pengaruh risiko terhadap minat UMKM menggunakan *digital payment* QRIS dikarenakan persepsi mayoritas UMKM pada sistem pembayaran QRIS berisiko pada produk tidak memberikan kinerja pada mestinya, dapat mengakibatkan kerugian keuangan, berakibat terhadap informasi yang disalahgunakan, dan berisiko pada psikologis yang berakibat pada kekhawatiran. Dari beberapa risiko yang muncul akibat persepsi mengenai QRIS tersebut disebabkan oleh kurangnya pemahaman risiko mengenai QRIS oleh sebagian besar UMKM Di Surakarta, sehingga faktor kurangnya pemahaman risiko tersebut menyebabkan risiko tidak berpengaruh signifikan terhadap minat UMKM Di Surakarta.

Adapun selain faktor pemahaman risiko, mayoritas UMKM tidak memperdulikan adanya risiko dari sistem pembayaran tersebut, hal ini dapat diketahui karena sebagian besar UMKM melihat kemudahan dan kemanfaatan dari QRIS sehingga tidak menghindahkan adanya risiko yang melekat pada suatu teknologi. Hal tersebut didukung dengan sebagian besar responden dalam penelitian ini adalah UMKM yang berusia 17 – 26 tahun yang mencapai frekuensi 59% dengan rasio usia tersebut lebih mementingkan trend pembayaran masa kini dan mengikuti perkembangan pasar, dibandingkan dengan mempedulikan risiko yang ada pada suatu teknologi. Dari hasil penelitian diatas sesuai dengan teori Featherman dan Pavlou (2003) bahwa persepsi risiko sangat berpengaruh pada tingkat kepercayaan seseorang, semakin kecil persepsi risiko dari suatu individu maka semakin besar tingkat kepercayaanya dan sebaliknya.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data melalui uji hipotesis dan permasalahan pada penelitian ini mengenai pengaruh pengetahuan, kemudahan, kemanfaatan dan risiko terhadap minat UMKM menggunakan digital payment Quick Response Indonesia Standard (QRIS), dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengetahuan berpengaruh positif terhadap minat UMKM menggunakan *digital payment* QRIS di Kota Surakarta. Nilai t-hitung sebesar (2,077) lebih besar dari t-tabel (1,98525), dan nilai sig t-hitung (0,040) lebih kecil dari *level of significance* (0,05). Dalam penelitian ini UMKM telah mengetahui mengenai *digital payment* QRIS karena pembayaran digital ini dinilai mudah dalam proses operasionalnya, mengetahui prosedur dan aturan penggunaannya.
2. Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat UMKM menggunakan *digital payment* QRIS Di Kota Surakarta. Nilai t-hitung (4,198) lebih besar dari t-tabel sebesar (1,98525), dan nilai Sig t-hitung 0,000 lebih kecil dari *level of significance* (0,05). Maka, jika kemudahan meningkat maka minat UMKM yang menggunakan *digital payment* QRIS Di Kota Surakarta juga akan meningkat. Dimana mayoritas responden mengenai kemudahan dari QRIS yaitu kemudahan transaksi, bersifat fleksibel, mudah digunakan dan mudah dipelajari.

3. Kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat UMKM menggunakan *digital payment* QRIS Di Kota Surakarta. Nilai t-hitung (2,768) lebih besar dari t-tabel sebesar (1,98525), dan nilai Sig t-hitung (0,007) lebih kecil dari *level of significance* (0,05). Dengan demikian, dari penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwasannya jika kemanfaatan meningkat maka minat UMKM yang menggunakan *digital payment* QRIS Di Kota Surakarta juga akan meningkat. Dimana responden mayoritas mengetahui manfaat dalam proses penyelesaian pekerjaan, memiliki daya guna dan berfaedah, mempengaruhi untuk menggunakan dan meningkatkan performa kerja.
4. Risiko tidak berpengaruh terhadap minat UMKM menggunakan *digital payment* QRIS Di Kota Surakarta. Nilai t-hitung (0,633) lebih kecil dari t-tabel sebesar (1,98525), dan nilai Sig t-hitung (0,528) lebih besar dari *level of significance* (0,05). Hal ini dikarenakan rata-rata usia pengguna yang berkisar 17-26 tahun yang persentase sebesar 59% artinya sebesar 59% pengguna sistem *pay by QR* berumur 17-26 tahun yang merupakan generasi dengan tingkat penggunaan teknologi yang tinggi. Sehingga, persepsi pengguna akan risiko menjadi kurang untuk diperhatikan dalam menggunakan pembayaran digital tersebut.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas tentang dampak penerapan penggunaan sistem pembayaran QRIS terhadap minat UMKM Di Kota Surakarta dapat diberikan saran:

1. Bagi UMKM sebagai upaya keberlangsungan usaha untuk terus memahami dan menggunakan sistem pembayaran QRIS karena berdampak positif dalam membantu dan meningkatkan *traffic* penjualan sebagai alternatif pembayaran baru yang lebih efisien dan fleksibel.
2. Bagi UMKM sebaiknya mengharuskan pembayaran menggunakan QRIS agar pembeli dalam hal ini masyarakat luas dapat ikut terdidikasi dan merasakan kemudahan serta manfaat dari QRIS.
3. Bagi UMKM sebaiknya mempelajari secara komprehensif mengenai *digital payment* QRIS agar mengetahui apa saja risiko yang timbul jika terjadi kesalahan / *error system* penggunaan sehingga dapat diminimalisir.
4. Bagi peneliti selanjutnya, *pertama* sebaiknya penelitiannya dilakukan di kota lain yang memiliki karakteristik berbeda dari Kota Surakarta. *Kedua*, peneliti berikutnya bisa menambahkan variabel yang digunakan agar dapat dijadikan sebagai perbandingan dan hasilnya bisa lebih eksploratif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arikunto, S. (2013). *Manajemen Penelitian* (ke-12). Jakarta: PT Rineka Cipta Jakarta.
- Astuti, S. P. (2019). *Modul Praktikum Statistika*. (T. La. FEBI, Ed.). Surakarta: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden mas Said.
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2010). *Validitas Da Reabilitas Penelitian Dengan Analisis NVIVO, SPSS, dan AMOS* (edisi ke-1). Jakarta.
- Hamdani. (2020). *Mengenal Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Lebih Dekat*. (Fungky & Haqi, Eds.) (Pertama). Sidoarjo, Jawa Tiur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Hanafi, M. (2014). *Manajemen Risiko* (Cetakan ke). Yogyakarta: UPPSTIM YKPN (ikut mencerdaskan bangsa).
- Hanim, L., & Noorohman. (2018). *UMKM dan Bentuk-Bentuk Usaha* (Pertama).
- Hastuti, P., Nurofik, A., Purnomo, A., Hasibuan, A., Ariwibowo, H., Faried, A. I., ... JannerSiarmata. (2020). *Kewirausahaan Dan UMKM*. (A. Rikki & J. Simarmata, Eds.) (Cetakan 1). Yayasan Kita Menulis.
- Paramitha, D. A., & Kusumaningtyas, D. (2020). *Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)*. (D. A. S. Fauji, Ed.). Kediri: Fakultas Ekonomi_Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Saebani, B. A. (2008). *Metode Penelitian*. (M. A. Djaliel, Ed.) (Cetakan 1). Bandung: Bandung Pustaka Setia.
- Setiadi, B. (2004). *Jalan Mudah Analisis Kuantitatif Dilengkapi Tutorial SPSS*. Surakarta: Al-Esaf University Press.
- Subari, S. M. T., & Ascarya. (2003). *Bank Indonesia_Kebijakan Sistem Pembayaran Di Indonesia* (Seri Keban). Jakarta: Pusat Pendidikan dan Studi

Kebansentralan (PPSK) BI.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (19th ed.). Penerbit Alfabeta, Bandung.

Tri, P., & Karya, M. (n.d.). Analisa Minat Membaca Antara E-Book Dengan Buku Cetak Menggunakan Metode Observasi Pada Politeknik Tri Mitra Karya Mandiri, *4*(2), 158–163.

Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian*. (Suwito, Ed.) (Pertama). Jakarta: Prenadamedia Group.

Jurnal

Adica, J. D. (2022). Unsur-Unsur Minat dan Fungsi Minat Dalam Belajar. Retrieved from <https://www.silabus.web.id/unsur-unsur-minat-dan-fungsi-minat-dalam-belajar/>

Azzahroo, R. A., & Estiningrum, S. D. (2021). Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran. *Jurnal Manajemen Motivasi 17*, *17*, 10–17.

Bisnis, D. A. N. (2022). Jarak jurnal riset akuntansi dan bisnis, 48–55.

Faizani, S. N., & Indriyanti, A. D. (2021). *Analisis Pengaruh Technology Readiness terhadap Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use terhadap Behavioral Intention dari Quick Response Indonesian Standard (QRIS) untuk Pembayaran Digital (Studi Kasus : Pengguna Aplikasi e-Wallet Go-Pay , DANA , OVO , dan LinkAja di Surabaya)*, *02*(02), 85–93.

Handayani, N. L. P. (2020). Digitalisasi Keuangan Dan Akuntansi Di Tengah Pandemi Covid-19. *JUDIKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(1), 19–26.

Hardiky, M. I., Nova, D. K., Rahmadewi, A., & Kustiningsih, N. (2021). Optimalisasi Digital Payment Sebagai Solusi Pembayaran UMKM Roti Kasur. *Journal of Business, Management and Accounting Volume 3, Nomor 1, Juli-*

Desember 2021, 3, 63–71. <https://doi.org/10.31539/budgeting.v3i1.3123>

- Herlambang, R. (2021). Pengaruh penggunaan sistem pembayaran quick response indonesia standard (qris) terhadap pengembangan umkm kota medan.
- Lestari, D. A., Purnamasari, E. D., & Setiawan, B. (2020). Pengaruh Payment Gateway terhadap Kinerja Keuangan UMKM, *01*, 9–18.
- Lonardi, A. H., & B Nilo Legowo. (2021). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS di DKI Jakarta Jurusan Manajemen Sistem Informasi , Program Pascasarjana BINUS – Magister Manajemen Sistem Informasi , Revolusi digital dalam satu dekade terakhir telah me. Turkish Journal Of Coputer and Mathematics Education*, 12(6), 3709–3728.
- Lonardi, H., & Legowo, N. (2021). *Analysis of Factors Affecting Use Behavior of QRIS Payment System in DKI Jakarta*, 12(6), 3709–3728.
- Mahanani, E., & Sari, B. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi inat Berwirausaha Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Persada Indonesia Y.A.I. *IKRAITH-Humaniora*, Vol.2, No.2, Maret 2018, 2(2), 31–40.
- Mardiyono, A., Suhandana, A. A., & Vidyasari, R. (2021). *Integrasi QRIS pada Aplikasi Donasi Elektronik Berbasis Web di Masa Pandemi Covid-19* Abstrak, 7(1), 146–155.
- Minat, D., Quick, M., Siregar, D. S., Ekonomi, F., & Bisnis, D. A. N. (2021). *Institut agama islam negeri*.
- Mulyana, A., & Wijaya, H. (2018). *Perancangan E-Payment System pada E-Wallet Menggunakan Kode QR Berbasis Android E-Payment System Design in E-Wallet Using Android-Based on QR Codes*, 7(2), 63–69. <https://doi.org/10.34010/komputika.v7i2.1511>
- Musyaffi, A. M. (2020). *Dampak Kemudahan dan Risiko Sistem Pembayaran QR Code: Technology Acceptance Model (TAM) Extension. Jurnal Inspirasi*

Bisnis Dan Manajemen, Vol 3, (2), 171.
<https://doi.org/DOI:10.33603/jibm.v3i2.2635>

Ningsih, H. A., Sasmita, E. M., & Sari, B. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa. *Jurnal IKRA-ITH Ekonomika*, 4(1), 1–9.

Noviyanti, A., & Erawati, T. (2021). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Kepercayaan dan Efektivitas Terhadap Minat Menggunakan Financial Technology (Fintech). *Jurnal Ilimah Akuntansi Dan Finansial Indonesia*, 4(2), 65–74.

Palupi, A. A. (2021). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS Pada UMKM Di Kecamatan Beji Dan Sukmajaya Kota Depok. *Skripsi*.

Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa. (2020). *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*, (October). <https://doi.org/10.24843/EEB.2020.v09.i10.p01>

Rahmadi, A. N. (2016). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha Pada Mahasiswa Progra Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Kediri. *Jurnal Ekonomi Universitas Kediri, Vo.1 No.2*, 153–169.

Review, B. (2020). *Journal of Technopreneurship*, 2(1), 47–59.

Setiawan, I. W. A., & Mahyuni, L. P. (2020). QRIS DI MATA UMKM : EKSPLOKASI PERSEPSI DAN INTENSI PENDAHULUAN The Rockefeller Foundation mengulas keadaan ekonomi dunia akibat pandemi Covid-19 , “ Bahkan negara yang maju , kewalahan dengan adanya pandemi yang dialami seluruh dunia , yang telah menginf. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*, 10, 921–946.

Sihaloho, J. E., Ramadani, A., & Rahmayanti, S. (2020). Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Bagi Perkembangan UMKM

Di Medan. *Manajemen Bisnis Volue 17, No.2, April 2020, 17(2)*, 287–297.

Sri Intan Wulandari. (2021). Implementasi Akad Khiyar Majelis Menggunakan QRIS Dalam Meningkatkan Loyalitas Pelanggan DI Ceuceu Coffe Cirebon. *INKUBIS:Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 3(1), 67–88.

Tri, P., & Karya, M. (n.d.). Analisa Minat Membaca Antara E-Book Dengan Buku Cetak Menggunakan Metode Observasi Pada Politeknik Tri Mitra Karya Mandiri, 4(2), 158–163.

Triasnangingtyas, F. (2021, July). No Title. *SOLOPOS.Com*, p. 1. Retrieved from <https://www.solopos.com/transaksi-nontunai-di-soloraya-melejit-jumlah-merchant-qrisk-naik-3633-1138620/amp>

Trisnio, K. (2016). Penggunaan TAM (Technology Acceptance Model) Untuk Keperluan Penelitian. Retrieved April 3, 2022, from <https://sis.binus.ac.id/2016/12/13/penggunaan-tam-technology-acceptance-model-untuk-keperluan-penelitian/>

Usaha, S., Febriansyah, A., Dwinita, D., Manajemen, A., Dan, K., Kerja, S., & Terhadap, P. (2016). Volume VIII / No . 2 / OKTOBER 2016 ISSN : 2086-0447 Jurnal Riset Akuntansi – Volume VIII / No . 2 / Oktober 2016 i Program Studi Akuntansi – Universitas Komputer Indonesia, VIII(2).

Widayati, Y. T. (2017). Aplikasi Teknologi QR (Quick Response) Code Implementasi Yang Universal. *Komputaki Vol.3 No.1 Februari 2017*, 3(1), 66–82.

Website

BankIndoensia. (2021). Peraturan Bank Indonesia Tentang QRIS. Retrieved from https://www.bi.go.id/id/publikasi/peraturan/Pages/PADG_230821.aspx

BankIndonesia. (2019). QRIS, Satu QR Code Untuk Semua Pembayaran. Retrieved from https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/news-release/Pages/SP_216219.aspx

- BankIndonesia. (2020). Sistem Pembayaran dan Pengelolaan Uang Rupiah. Retrieved April 12, 2022, from <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/default.aspx>
- BankIndonesia. (2021). Sosialisasi Quick Response Indonesia Standard (QRIS).
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2010). *Validitas Da Reabilitas Penelitian Dengan Analisis NVIVO, SPSS, dan AMOS* (edisi ke-1). Jakarta.
- Denso ADC. (2012). QR Code ® Essentials. *QR Code Essentials*, 1–12. Retrieved from www.denso-adc.com
- DSN-MUI (2017) Uang Elektronik Syariah, 1-12. <https://mui.or.id/uang-elektronik-syariah>
- Fitri Syifa Azzayana. (2014). Pengetahuan Menurut Arikunto. Retrieved from <https://id.scribd.com/doc/200851903/Pengetahuan-Ment-Arikunto>
- Hidayat, A. (2012). Penelitian Kuantitatif. Retrieved from <https://www.statistikian.com/2012/10/penelitian-kuantitatif.html>
- <https://risalahmuslim.id/agama-itu-mudah/>
- <https://tafsirweb.com/10765-surat-al-mujadalah-ayat-11.html>
- <https://tafsirweb.com/3121-surat-at-taubah-ayat-105.html>
- <https://tafsirweb.com/7518-surat-luqman-ayat-34.html>
- https://sippa.ciptakarya.pu.go.id/sippa_online/ws_file/dokumen/rpi2jm/DOCRPIJM_15118297832._BAB_II_Profil_Kota_Surakarta_Laporan_Akhir_Final.pdf (2016). Profil Wilayah Surakarta. Retrieved from https://sippa.ciptakarya.pu.go.id/sippa_online/ws_file/dokumen/rpi2jm/DOCRPIJM_15118297832._BAB_II_Profil_Kota_Surakarta_Laporan_Akhir_Final.pdf
- Idtesis. (2007). Teori Lengkap Tentang Technology Acceptance Model (TAM) Menurut Para Ahli dan Contoh Tesis Technology Acceptance Model (TAM).

Retrieved April 5, 2022, from <https://idtesis.com/teori-lengkap-tentang-technology-acceptance-model-tam-menurut-para-ahli-dan-contoh-tesis-technology-acceptance-model-tam/>

Idtesis.com. (2014). Definisi Pengetahuan Menurut Para Ahli. Retrieved from <https://idtesis.com/definisi-pengetahuan/>

Isha'an, M. (2021, November 26). No Title. *Rri.Co.Id*. Retrieved from <https://rri.co.id/surakarta/ekonomi/1272757/digitalisasi-pasar-tradisional-di-solo-masuk-muri-bni-sediakan-1046-qrisk-di-klewer>

Jayani, D. H. (2021, January). No Title. *Https://Databoks.Katadata.Co.Id/Datapublish/2021/01/29/Umkm-Pengguna-Qris-Meningkat-316-Selama-Pandemi-Covid-19*. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/01/29/umkm-pengguna-qrisk-meningkat-316-selama-pandemi-covid-19>

KBBI. (2021). Pengertian Pengetahuan. Retrieved May 10, 2022, from <https://kbbi.web.id/pengetahuan>

Meiryani. (2021). Memahami Uji F (Uji Simultan) Dalam Regresi Linear. Retrieved April 9, 2022, from <https://accounting.binus.ac.id/2021/08/12/memahami-uji-f-uji-simultan-dalam-regresi-linear/>

Modesta Fiska. (2021, September). No Title. *SUARAERDEKA.COM*, p. 3. Retrieved from <https://www.suaramerdeka.com/ekonomi/pr-041142105/jateng-digital-festival-2021-pacu-digitalisasi-transaksi-pemda-serta-sektor-ekonomi-dan-wisata?page=3>

Surakarta, D. K. (2015). Kota Surakarta (Solo). Retrieved from <https://dprd.surakarta.go.id/selayang-pandang/>

LAMPIRAN 2

KUESIONER PENELITIAN

**ANALISIS *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)* TERHADAP
MINAT UMKM MENGGUNAKAN *DIGITAL PAYMENT
QUICK RESPONSE INDONESIA STANDARD (QRIS)*
DI KOTA SURAKARTA**

Peneliti : Ulva Melinia Saputri

Prodi : Perbankan Syariah / FEBI_UIN Raden Mas Said Surakarta

Apabila saudara /i :

1. Memiliki / pengurus/ pengelola usaha yang tergolong UMKM
2. Memiliki dan merupakan pengguna sistem pembayaran QRIS pada (OVO, GoPay, Link Aja, ShopeePay dan lain lain) pada usaha yang dijalankan minimal 1 bulan
3. Jenis usaha yang dijalankan adalah usaha yang halal

Mohon bantuan dan kesediaan saudara/i untuk mengisi kuesioner penelitian berikut dengan jujur dan sesuai dengan realitas yang dialami. Data yang diberikan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan akademis penelitian semata. Terima Kasih atas kesediaan dan partisipasinya.

Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Mohon memberi tanda centang (✓) untuk pilihan jawaban sesuai pendapat saudara/i
2. Setiap pertanyaan hanya membutuhkan satu jawaban saja
3. Keterangan pilihan jawaban pada tabel

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

Bagian 1 : Identitas Responden

1. Nama Pemilik / Pengurus Usaha :
2. Jenis Kelamin :
3. Usia :

Bagian 2 : Profil Usaha

1. Nama Usaha :
2. Alamat :

3. Jenis Usaha :

Jasa	Dagang	Kuliner	Produksi

4. Pendapatan Kotor Usaha / Tahun :

Maksimal Rp.300 Juta	Rp. 300 Juta – Rp.2,5 Milyar	Rp. 2,5 Milyar – Rp. 50 Milyar

5. Lama Usaha Menggunakan QRIS :

1-6 Bulan	6-12 Bulan	Lebih dari 12 Bulan

6. Mitra Penjualan Digital Usaha :

Grab	Gojek	Grab dan Gojek	Shopeefood	Shopeefood dan Gojek	Shopeefood dan Grab	Shopeefood, Gojek dan Grab	Tidak Bermitra	Lainnya

7. Pendapatan yang dapat didapat dari penggunaan QRIS dalam satu bulan

< Rp. 1.000.000	Rp. 1.000.000- Rp. 2.000.000	Rp. 2.000.000- Rp.3.000.000	>Rp. 3.000.000

Bagian 3 : Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard (QRIS)

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
	Pengetahuan (X1)					
1	Saya mengetahui sistem pembayaran QRIS bersifat non tunai / <i>Cashless</i>					
2	Saya mengetahui sistem pembayaran QRIS menggunakan teknologi digital					

3	Saya mengetahui mekanisme pembayaran QRIS untuk transaksi					
4	Saya mengetahui prosedur dan aturan penggunaan QRIS					
Kemudahan (X2)						
1	Sistem pembayaran QRIS dapat mempermudah dalam proses transaksi					
2	Sistem pembayaran QRIS bersifat fleksibel					
3	Sistem pembayaran QRIS mudah dalam penggunaannya					
4	Sistem pembayaran QRIS mudah dipelajari					
Kemanfaatan (X3)						
1	Pembayaran QRIS bermanfaat dalam proses penyelesaian pekerjaan					
2	Pembayaran QRIS dapat mempengaruhi persepsi untuk menggunakan sistem tersebut					
3	Pembayaran QRIS memiliki daya guna dan berfaedah					
4	Pembayaran QRIS dapat meningkatkan performa kerja					
Risiko (X4)						
1	Sistem pembayaran QRIS berisiko pada produk tidak					

	memberikan kinerja pada mestinya.					
2	Sistem pembayaran QRIS dapat mengakibatkan kerugian keuangan					
3	Sistem pembayaran QRIS berisiko terhadap informasi yang dapat disalahgunakan					
4	Sistem pembayaran QRIS dapat menyebabkan risiko psikologis yang berakibat pada kekhawatiran					

Bagian 4 : Minat UMKM Menggunakan QRIS Di Kota Surakarta (Y)

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
	Minat Menggunakan QRIS (Y)					
1	Saya tertarik menggunakan digital payment QRIS karena terhindar dari uang palsu, hilang atau dicuri					
2	Penggunaan QRIS dapat mempermudah dalam proses transaksi sehingga saya tertarik menggunakan					
3	Penggunaan QRIS menjadikan transaksi menjadi lebih efisien dan efektif					
4	Penggunaan QRIS dapat membantu peningkatan <i>traffic</i> penjualan					

LAMPIRAN 3
HASIL DATA KUESIONER

1. Variabel Pengetahuan (X1)

Pengetahuan (X1)				Total (X1)
X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	
5	5	4	5	19
4	4	4	4	16
4	5	4	4	17
5	5	5	5	20
5	5	5	4	19
3	3	4	3	13
3	3	3	3	12
5	5	5	5	20
4	5	4	3	16
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20
5	5	4	4	18
4	4	4	3	15
3	3	4	4	14
4	4	3	4	15
5	5	5	5	20
1	3	1	1	6
5	5	5	4	19
3	3	3	3	12
4	4	4	4	16
3	3	3	3	12
5	5	5	5	20
5	4	4	3	16
5	5	5	5	20
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
5	5	4	4	18
5	5	5	4	19
5	5	4	3	17
4	4	5	4	17
4	3	3	2	12
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16

X1.1	X2.1	X3.1	X4.1	Total (X1)
4	4	4	4	16
3	2	2	2	9
5	5	5	3	18
5	5	4	4	18
5	5	5	4	19
5	5	5	5	20
4	4	4	4	16
5	5	5	5	20
4	4	4	3	15
4	4	4	4	16
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20
5	4	4	4	17
4	4	4	4	16
4	5	4	4	17
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
2	2	2	1	7
4	4	4	4	16
5	5	5	5	20
4	4	4	4	16
4	4	3	4	15
4	4	4	4	16
5	5	5	4	19
4	4	4	3	15
4	4	5	5	18
2	3	3	2	10
4	4	4	4	16
4	4	2	2	12
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
3	4	4	4	15
4	4	4	3	15
5	5	5	5	20
5	4	4	4	17
5	5	5	4	19
5	5	5	5	20
3	5	5	3	16
5	5	5	5	20

X1.1	X1.2	X1.3	X4.1	Total (X1)
5	5	5	5	20
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
3	3	4	3	13
5	5	4	4	18
4	4	4	4	16
5	5	5	5	20
3	3	5	4	15
5	5	5	5	20
4	4	5	4	17
5	5	5	3	18
4	4	4	5	17
5	3	3	3	14
5	5	5	5	20
5	5	4	3	17
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
4	4	4	5	17
5	5	5	4	19
5	5	5	3	18
4	4	5	4	17
5	5	5	4	19
4	4	5	5	18

2. Variabel Kemudahan (X2)

Kemudahan (X2)				Total (X2)
X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	
4	5	4	4	17
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
4	5	5	4	18
5	5	4	4	18
4	4	4	3	15
3	3	3	3	12
4	4	4	4	16
4	3	4	5	16
5	5	5	5	20

X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	Total (X2)
5	5	5	5	20
4	5	5	5	19
5	4	4	5	18
4	4	4	4	16
4	3	4	4	15
5	5	5	5	20
1	1	1	1	4
5	5	5	5	20
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
5	4	4	4	17
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
5	5	4	4	18
5	4	5	4	18
4	4	4	3	15
5	5	5	4	19
4	4	4	3	15
5	5	5	5	20
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
5	5	4	4	18
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20
5	4	5	5	19
4	5	5	5	19
5	3	4	4	16
4	4	4	4	16
5	4	5	5	19
5	5	5	5	20
4	4	4	5	17
5	5	4	4	18
4	4	4	3	15
4	4	4	4	16
3	3	3	3	12

X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	Total (X2)
4	4	4	4	16
4	4	3	3	14
4	4	4	4	16
4	5	4	4	17
5	5	5	5	20
4	4	4	4	16
4	4	4	3	15
5	4	4	4	17
5	5	5	5	20
4	3	4	4	15
5	4	4	4	17
3	2	2	4	11
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
3	3	3	3	12
5	4	3	3	15
4	4	4	4	16
5	4	5	4	18
5	4	5	4	18
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20
5	4	4	4	17
5	5	5	5	20
5	5	5	4	19
4	5	4	4	17
4	4	4	4	16
3	3	3	3	12
5	5	5	4	19
4	5	5	5	19
5	5	5	5	20
4	3	3	3	13
5	5	5	5	20
4	4	4	4	16
5	5	5	5	20
4	4	4	4	16
3	3	3	3	12
5	4	5	5	19
5	5	4	4	18
5	5	5	5	20
5	3	5	3	16

X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	Total (X2)
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
5	2	4	4	15
2	3	5	5	15
5	4	4	4	17
5	4	4	4	17
5	5	5	5	20
4	4	5	5	18

3. Variabel Kemanfaatan (X3)

Kemanfaatan (X3)				Total (X3)
X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	
5	4	4	5	18
4	4	3	3	14
4	4	4	4	16
3	3	4	4	14
4	5	5	5	19
4	4	4	3	15
3	3	3	3	12
3	3	3	3	12
5	3	5	4	17
4	5	4	5	18
5	5	5	5	20
5	4	4	4	17
4	3	3	4	14
3	3	3	4	13
3	2	3	4	12
4	5	4	5	18
1	1	1	1	4
5	5	5	4	19
4	3	3	3	13
4	4	4	3	15
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20
3	3	4	4	14
5	5	5	5	20
4	4	4	3	15
4	4	4	4	16
4	3	4	5	16
4	4	4	4	16

X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	Total (X3)
4	4	4	4	16
4	4	5	4	17
3	3	3	3	12
3	4	5	5	17
4	4	4	4	16
1	1	1	4	7
4	4	4	5	17
4	4	5	4	17
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
5	5	4	4	18
5	3	5	5	18
5	4	4	4	17
5	5	5	5	20
4	3	4	4	15
4	4	4	4	16
3	3	3	3	12
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
4	5	4	4	17
4	2	4	3	13
5	4	4	4	17
2	2	2	2	8
2	1	2	5	10
4	3	3	3	13
3	3	3	5	14
5	4	5	5	19
5	5	5	5	20
4	3	3	4	14
3	3	4	4	14
4	4	5	5	18
5	5	5	5	20
4	4	4	4	16
5	5	5	4	19
1	1	3	2	7
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
4	1	4	4	13
4	3	4	3	14
4	3	4	4	15
3	3	4	3	13

X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	Total (X3)
4	4	5	5	18
5	4	5	4	18
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20
3	4	4	4	15
5	4	4	5	18
5	5	4	4	18
4	4	4	5	17
4	4	4	4	16
4	4	4	3	15
4	4	4	3	15
5	4	4	4	17
4	4	3	3	14
3	3	5	3	14
5	3	5	5	18
4	3	4	1	12
5	3	3	3	14
4	4	4	4	16
4	4	4	5	17
4	4	4	4	16
3	4	3	2	12
4	4	4	3	15
4	3	3	2	12
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
5	5	4	4	18
3	3	4	4	14
5	4	4	4	17
5	4	4	4	17
5	3	3	3	14
3	4	4	2	13

4. Variabel Risiko (X4)

Risiko (X4)				Total (X4)
X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	
4	5	4	4	17
3	3	3	3	12
3	2	3	3	11
1	1	5	3	10
3	3	4	5	15

X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	Total (X4)
3	4	4	5	16
3	3	3	3	12
1	1	1	5	8
5	3	3	4	15
3	3	3	5	14
3	3	3	3	12
3	3	2	5	13
3	2	1	5	11
4	3	3	4	14
4	3	2	3	12
3	3	1	5	12
1	1	1	1	4
2	2	2	5	11
3	3	3	3	12
2	2	2	4	10
4	3	3	5	15
2	2	2	5	11
5	4	4	3	16
2	1	2	5	10
3	3	4	4	14
4	4	4	4	16
3	2	3	5	13
3	3	3	5	14
3	3	2	4	12
3	2	3	3	11
3	3	3	4	13
1	1	3	5	10
3	2	2	4	11
5	5	5	5	20
3	2	2	4	11
2	2	2	5	11
4	2	2	4	12
4	2	3	5	14
3	3	3	5	14
3	3	2	5	13
3	3	3	4	13
5	5	5	5	20
3	2	2	4	11

X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	Total (X4)
4	4	4	4	16
5	1	3	5	14
1	1	1	1	4
5	3	4	5	17
3	3	3	3	12
1	1	1	5	8
4	4	3	5	16
1	1	1	5	8
4	5	5	5	19
3	4	3	4	14
3	1	1	4	9
3	4	4	3	14
4	4	4	4	16
3	2	2	4	11
3	2	2	5	12
3	3	3	4	13
2	1	3	5	11
4	2	2	4	12
5	2	2	5	14
2	4	3	3	12
3	2	3	4	12
4	4	1	4	13
3	1	1	4	9
3	3	3	4	13
5	3	3	5	16
3	3	3	4	13
2	2	1	5	10
4	4	4	3	15
5	2	2	2	11
2	2	2	5	11
3	3	3	5	14
1	1	1	4	7
2	2	3	4	11
5	2	2	4	13
4	4	4	4	16
3	3	3	3	12
4	3	2	2	11
2	3	3	4	12

X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	Total (X4)
5	5	5	3	18
3	1	1	1	6
4	2	3	5	14
1	2	1	4	8
4	3	4	5	16
1	1	1	4	7
1	1	1	4	7
3	2	3	4	12
2	1	3	5	11
1	1	1	4	7
3	2	3	5	13
3	2	3	4	12
3	2	2	5	12
1	1	1	5	8
3	4	3	4	14
4	4	3	4	15
4	5	5	5	19
4	3	4	5	16
3	1	1	5	10

5. Variabel Minat Menggunakan (Y)

Minat (Y)				Total (Y)
Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	
5	4	4	5	18
4	4	4	4	16
5	5	5	5	20
5	5	5	4	19
4	4	4	5	17
3	3	3	4	13
3	3	3	3	12
5	5	5	3	18
4	3	4	3	14
4	4	4	5	17
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20
5	4	5	4	18
3	3	3	3	12

Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Total (Y)
4	2	4	2	12
5	5	5	5	20
1	1	1	1	4
5	5	5	5	20
4	4	4	4	16
3	4	4	3	14
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20
5	5	5	3	18
5	5	5	5	20
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
5	5	5	5	20
4	5	4	4	17
4	4	4	4	16
4	5	4	5	18
3	3	3	3	12
5	5	5	2	17
4	4	4	4	16
5	5	5	5	20
4	4	4	4	16
4	3	4	4	15
3	3	3	3	12
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20
4	4	4	4	16
5	5	5	4	19
4	4	5	3	16
4	4	4	4	16
5	5	4	4	18
5	5	5	5	20
3	4	4	5	16
4	4	4	4	16
4	4	4	3	15
4	5	5	4	18
2	2	2	2	8
4	5	5	5	19
4	4	4	4	16
3	4	4	3	14
3	4	4	3	14

Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Total (Y)
5	5	5	5	20
4	4	4	4	16
4	4	4	3	15
3	4	4	3	14
4	4	4	4	16
4	4	4	3	15
4	5	4	3	16
1	1	3	3	8
4	4	4	4	16
2	2	4	5	13
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
3	4	5	3	15
4	3	4	3	14
5	5	5	4	19
5	4	4	5	18
5	5	5	5	20
5	5	5	5	20
4	4	4	4	16
5	4	5	4	18
4	5	5	3	17
4	4	4	4	16
4	4	4	4	16
3	3	4	4	14
4	4	4	3	15
4	4	5	5	18
4	3	5	3	15
4	4	4	4	16
5	5	5	5	20
4	4	4	3	15
2	5	5	3	15
4	4	4	4	16
3	3	4	4	14
4	4	4	4	16
5	5	5	3	18
4	5	4	4	17
4	4	4	3	15
4	4	4	4	16
4	5	4	4	17
5	5	4	3	17
4	3	3	4	14

Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Total (Y)
4	4	4	4	16
4	5	5	3	17
2	5	5	3	15
4	4	4	3	15

LAMPIRAN 4
HASIL UJI ANALISIS DATA

1. Deskriptif Statistik Frekuensi

a) Jenis Kelamin Responden

		Jenis Kelamin			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki -Laki	51	51,0	51,0	51,0
	Perempuan	49	49,0	49,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

b) Usia Responden

		Usia			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	17-26	58	58,0	58,0	58,0
	27-36	24	24,0	24,0	82,0
	37-46	14	14,0	14,0	96,0
	47-56	3	3,0	3,0	99,0
	57-66	1	1,0	1,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

c) Jenis Usaha Responden

		Jenis Usaha			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Jasa	6	6,0	6,0	6,0
	Dagang	31	31,0	31,0	37,0
	Kuliner	53	53,0	53,0	90,0
	Produksi	1	1,0	1,0	91,0
	Jasa, Dagang	2	2,0	2,0	93,0
	Jasa, Produksi	1	1,0	1,0	94,0
	Dagang, Kuliner	6	6,0	6,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

d) Alamat Usaha Responden

		Alamat Usaha			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laweyan	41	41,0	41,0	41,0
	Banjarsari	16	16,0	16,0	57,0
	Serengan	8	8,0	8,0	65,0
	Pasar Kliwon	15	15,0	15,0	80,0
	Jebres	20	20,0	20,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

e) Pendapatan Kotor / omzet Usaha Per Tahun

		Omzet Usaha			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Maksimal Rp. 300 Juta	65	65,0	65,0	65,0
	Rp. 300 Juta - Rp. 2.5 Milyar	19	19,0	19,0	84,0
	Rp. 2.5 Milyar - Rp. 50 Milyar	16	16,0	16,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

f) Lama Usaha Menggunakan QRIS

		Lama Usaha			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1-6 Bulan	27	27,0	27,0	27,0
	6-12 Bulan	24	24,0	24,0	51,0
	Lebih Dari 12 Bulan	49	49,0	49,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

g) Mitra Penjualan Digital Usaha

		Mitra Penjualan			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Grab	2	2,0	2,0	2,0
	Gojek	6	6,0	6,0	8,0
	Shopeefood	9	9,0	9,0	17,0
	Grab, Gojek	6	6,0	6,0	23,0
	Gojek, Shopeefood	1	1,0	1,0	24,0
	Grab, Gojek ,Shopeefood	47	47,0	47,0	71,0
	Jasa Ekspedisi	5	5,0	5,0	76,0
	Grab, Gojek, Jasa Ekspedisi	1	1,0	1,0	77,0
	Grab, Gojek, Shopeefood, Jasa Ekspedisi	1	1,0	1,0	78,0
	Tidak Bermitra	14	14,0	14,0	92,0
	Lainnya	8	8,0	8,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

h) Pendapatan dari Penggunaan QRIS Dalam Satu Bulan

Pendapatan Usaha				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid < Rp. 1.000.000	38	38,0	38,0	38,0
Rp. 1.000.000-Rp. 2.000.000	21	21,0	21,0	59,0
Rp. 2.000.000-Rp.3.000.000	21	21,0	21,0	80,0
>Rp. 3.000.000	20	20,0	20,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

2. Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PENGETAHUAN	100	6	20	16,78	2,869
KEMUDAHAN	100	4	20	16,95	2,599
KEMANFAATAN	100	4	20	15,54	2,979
RISIKO	100	4	20	12,42	3,121
MINAT	100	4	20	16,31	2,817
Valid N (listwise)	100				

3. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

a) Uji Validitas Variabel Pengetahuan

		Correlations				PENGETAH UAN
		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	
X1.1	Pearson Correlation	1	,818**	,690**	,630**	,884**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000	,000
	N	100	100	100	100	100
X1.2	Pearson Correlation	,818**	1	,737**	,622**	,891**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,000
	N	100	100	100	100	100
X1.3	Pearson Correlation	,690**	,737**	1	,739**	,897**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000
	N	100	100	100	100	100
X1.4	Pearson Correlation	,630**	,622**	,739**	1	,859**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,000
	N	100	100	100	100	100
PENGETAHUA N	Pearson Correlation	,884**	,891**	,897**	,859**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	
	N	100	100	100	100	100

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

b) Uji Validitas Variabel Kemudahan (X2)

		Correlations				KEMUDAHA
		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	N
X2.1	Pearson	1	,650**	,681**	,568**	,833**
	Correlation					
	Sig. (2-tailed)					
	N	100	100	100	100	100
X2.2	Pearson	,650**	1	,721**	,624**	,868**
	Correlation					
	Sig. (2-tailed)					
	N	100	100	100	100	100
X2.3	Pearson	,681**	,721**	1	,791**	,917**
	Correlation					
	Sig. (2-tailed)					
	N	100	100	100	100	100
X2.4	Pearson	,568**	,624**	,791**	1	,856**
	Correlation					
	Sig. (2-tailed)					
	N	100	100	100	100	100
KEMUDAHA N	Pearson	,833**	,868**	,917**	,856**	1
	Correlation					
	Sig. (2-tailed)					
	N	100	100	100	100	100

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

c) Uji Variabel Kemanfaatan (X4)

Correlations

		X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	KEMANFAAT AN
X3.1	Pearson Correlation	1	,688**	,666**	,450**	,849**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000	,000
	N	100	100	100	100	100
X3.2	Pearson Correlation	,688**	1	,666**	,444**	,854**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,000
	N	100	100	100	100	100
X3.3	Pearson Correlation	,666**	,666**	1	,544**	,862**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000
	N	100	100	100	100	100
X3.4	Pearson Correlation	,450**	,444**	,544**	1	,738**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,000
	N	100	100	100	100	100
KEMANFAATA N	Pearson Correlation	,849**	,854**	,862**	,738**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	
	N	100	100	100	100	100

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

d) Uji Validitas Variabel Risiko (X4)

Correlations

		X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	RISIKO
X4.1	Pearson Correlation	1	,608**	,519**	,040	,786**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,693	,000
	N	100	100	100	100	100
X4.2	Pearson Correlation	,608**	1	,707**	,009	,844**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,925	,000
	N	100	100	100	100	100
X4.3	Pearson Correlation	,519**	,707**	1	,073	,829**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,469	,000
	N	100	100	100	100	100
X4.4	Pearson Correlation	,040	,009	,073	1	,350**
	Sig. (2-tailed)	,693	,925	,469		,000
	N	100	100	100	100	100
RISIKO	Pearson Correlation	,786**	,844**	,829**	,350**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	
	N	100	100	100	100	100

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

e) Uji Validitas Variabel Minat (Y)

		Correlations				
		Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	MINAT
Y.1	Pearson Correlation	1	,711**	,668**	,524**	,873**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000	,000
	N	100	100	100	100	100
Y.2	Pearson Correlation	,711**	1	,771**	,462**	,879**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000	,000
	N	100	100	100	100	100
Y.3	Pearson Correlation	,668**	,771**	1	,465**	,853**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000	,000
	N	100	100	100	100	100
Y.4	Pearson Correlation	,524**	,462**	,465**	1	,741**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000		,000
	N	100	100	100	100	100
MINAT	Pearson Correlation	,873**	,879**	,853**	,741**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	
	N	100	100	100	100	100

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

2. Uji Reliabilitas

a) Reliabilitas Variabel Pengetahuan (X1)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,903	4

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
X1.1	4,28	,805	100
X1.2	4,30	,745	100
X1.3	4,24	,806	100
X1.4	3,96	,898	100

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1.1	12,50	4,798	,790	,871
X1.2	12,48	4,979	,811	,866
X1.3	12,54	4,736	,813	,863
X1.4	12,82	4,614	,729	,898

b) Reliabilitas Variabel Kemudahan (X2)**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,891	4

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
X2.1	4,36	,732	100
X2.2	4,18	,796	100
X2.3	4,25	,730	100
X2.4	4,16	,735	100

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X2.1	12,59	4,123	,705	,879
X2.2	12,77	3,795	,750	,864
X2.3	12,70	3,808	,847	,827
X2.4	12,79	4,026	,742	,866

c) Reliabilitas Variabel Kemanfaatan (X3)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,842	4

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
X3.1	3,99	,904	100
X3.2	3,70	,969	100
X3.3	3,95	,821	100
X3.4	3,90	,916	100

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X3.1	11,55	5,119	,718	,781
X3.2	11,84	4,883	,713	,784
X3.3	11,59	5,335	,756	,770
X3.4	11,64	5,687	,538	,859

d) Reliabilitas Variabel Risiko (X4)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,681	4

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
X4.1	3,05	1,140	100
X4.2	2,57	1,139	100
X4.3	2,66	1,121	100
X4.4	4,14	,954	100

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X4.1	9,37	5,448	,562	,546
X4.2	9,85	5,038	,666	,468
X4.3	9,76	5,194	,644	,487
X4.4	8,28	8,567	,047	,825

e) Reliabilitas Variabel Minat (Y)**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,853	4

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Y.1	4,04	,887	100
Y.2	4,14	,888	100
Y.3	4,25	,716	100
Y.4	3,88	,879	100

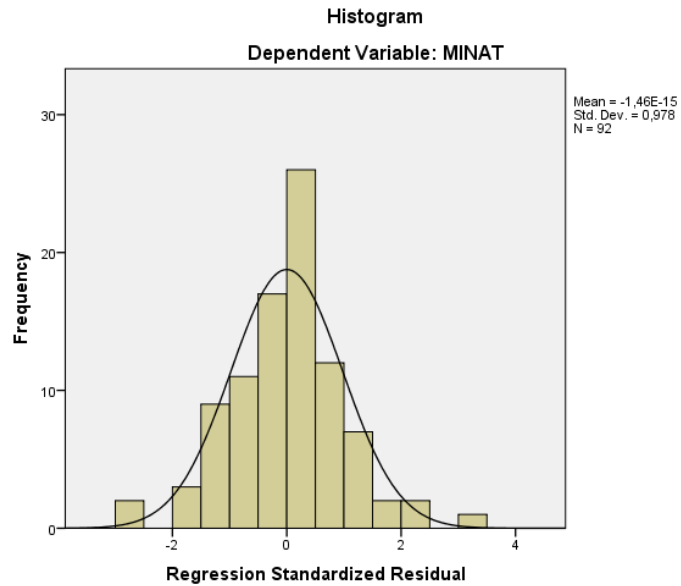
Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y.1	12,27	4,361	,752	,787
Y.2	12,17	4,324	,764	,781
Y.3	12,06	5,006	,753	,797
Y.4	12,43	5,035	,538	,878

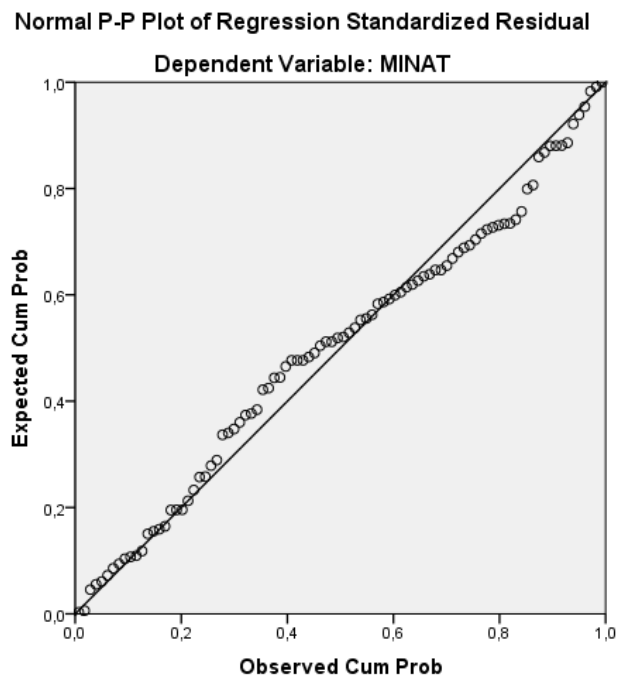
D. Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

a) Hasil Uji Normalitas Histogram



b) Hasil Uji Normalitas P-P Plot



c) Hasil Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,81220181
Most Extreme Differences	Absolute	,091
	Positive	,091
	Negative	-,074
Test Statistic		,091
Asymp. Sig. (2-tailed)		,059 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

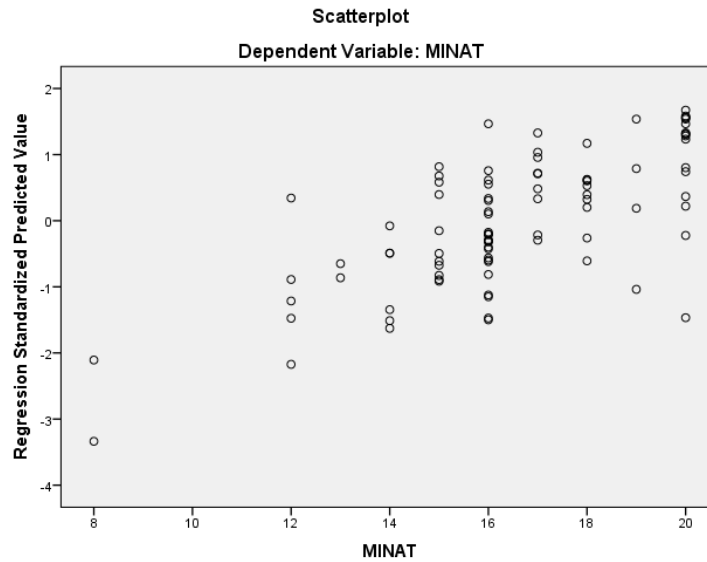
2. Uji Multikolinearitas

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	PENGETAHUAN	,544	1,839
	KEMUDAHAN	,394	2,538
	KEMANFAATAN	,607	1,648
	RISIKO	,950	1,053

a. Dependent Variable: MINAT

3. Uji Heteroskedastisitas

a) Hasil Uji Heteroskedastisitas Dengan Scatterplot



b) Hasil Uji Heteroskedastisitas Dengan Glejser

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2,712E-15	1,409		,000	1,000
	PENGETAHUAN	,000	,088	,000	,000	1,000
	KEMUDAHAN	,000	,114	,000	,000	1,000
	KEMANFAATAN	,000	,080	,000	,000	1,000
	RISIKO	,000	,061	,000	,000	1,000

a. Dependent Variable: ABRESID

E. Uji Ketetapan Model (Uji Koefisien Determinasi R²)

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,763 ^a	,582	,565	1,858

F. Analisis Regresi Linear Berganda

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,144	1,409		,812	,419
	PENGETAHUAN	,183	,088	,187	2,077	,040
	KEMUDAHAN	,481	,114	,443	4,198	,000
	KEMANFAATAN	,223	,080	,236	2,768	,007
	RISIKO	,039	,061	,043	,633	,528

a. Dependent Variable: MINAT

G. Uji Hipotesis

1. Uji Koefisien Regresi Parsial (Uji t)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,144	1,409		,812	,419
	PENGETAHUAN	,183	,088	,187	2,077	,040
	KEMUDAHAN	,481	,114	,443	4,198	,000
	KEMANFAATAN	,223	,080	,236	2,768	,007
	RISIKO	,039	,061	,043	,633	,528

a. Dependent Variable: MINAT

2. Uji Koefisien Regresi Simultan F

ANOVA^a


Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	457,351	4	114,338	33,112	,000 ^b
	Residual	328,039	95	3,453		
	Total	785,390	99			

a. Dependent Variable: MINAT

b. Predictors: (Constant), RISIKO, PENGETAHUAN, KEMANFAATAN, KEMUDAHAN

LAMPIRAN 5

SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
 Jl. Pandawa Pucangan, Kartasura, Sukoharjo Telp (0271) 781516 Fax. (0271) 782774

Nomor : B-1161/Un.20/F.IV.1/PP.00.9/05/2022 Sukoharjo, 30 Mei 2022
 Lamp. :
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
 Pimpinan/Direktur/Manajer/Kepala
 Dinas Koperasi dan UMKM Di Surakarta
 di Tempat


Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertandatangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta memohon izin penelitian atas :

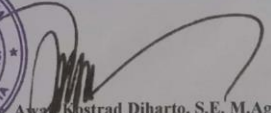
Nama : **ULVA MELINIA SAPUTRI**
 NIM : 185231111
 Program Studi : Perbankan Syariah
 Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam
 Judul Penelitian : ANALISIS TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) TERHADAP MINAT UMKM MENGGUNAKAN DIGITAL PAYMENT QUICK RESPONSE INDONESIA STANDARD (QRIS) DI KOTA SURAKARTA (Studi Kasus UMKM Di Kota Surakarta)
 Waktu : 1 (satu) bulan sejak surat permohonan ini dikeluarkan

Demikian, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



a.n. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik
 dan Kelembagaan



A. Wahid Kostrad Diharto, S.E. M.Ag
 NIP. 19651225200003 1 001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta;
2. Arsip.

LAMPIRAN 6

SURAT IZIN REKOMENDASI

BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAERAH

8/14/22, 11:23 AM Tanda Terima Berkas Pendaftaran



PEMERINTAH KOTA SURAKARTA
BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAERAH
 Jalan Jenderal Sudirman No. 2 Kampung Baru, Pasar Kilwon, Telp: (0271) 636426
 Website: <http://litbang.surakarta.go.id> E-mail: balitbangdaska@surakarta.go.id; balitbangdaska@gmail.com
SURAKARTA
 57111

Nomor : 070/0630/VI/2022
 Perihal : Izin Penelitian

Dasar : Surat Izin Rekomendasi Dari Instansi Pemohon
 Mengingat : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 07 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian
 2. Surat Edaran Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat Provinsi Jawa Tengah Nomor 070/265 Perihal Penyederhanaan Prosedur Pemohonan Riset, KKN, PKL di Jawa Tengah

Dijinkan Kepada :

Nama	: Ulva Melinia Saputri
No Identitas	: 185231111
Alamat	: Tunjungan, Bora KALANGAN, TUNJUNGAN, BLORA
Asal Instansi	: UIN RADEN MAS SAID SURAKARTA
Alamat Instansi	: JALAN PANDAWA PUCANGAN KARTASURA PUCANGAN, KARTASURA, SUKOHARJO
Keperluan	: Melakukan penelitian dengan judul "ANALISIS TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL TERHADAP MINAT UMKM MENGGUNAKAN DIGITAL PAYMENT QUICK RESPONSE INDONESIA STANDARD DI KOTA SURAKARTA"
Lokasi	: 1. Dinas Koperasi Usaha Kecil dan Menengah
Penanggung Jawab	: AWAN KOSTRAD DIHARTO
Waktu	: 07 Juni 2022 - 07 Agustus 2022

Surakarta, 14 Juni 2022

Kepala Bidang Politik Dalam Negeri
 dan Organisasi Masyarakat
 Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Surakarta



(Sri LESTARI, SH, MM)
 NIP. 19700207 199311 2 001

a.n Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Daerah
 Bidang Kreativitas Inovasi dan Penelitian



(Guptawan Adi Pratio, ST, MT)
 NIP. 19670805 199603 1 006






<https://litbang.surakarta.go.id/bo/index.php?mod=izin.permohonan.penerimaan&sub=izin&act=print&typ=html&id=10709>
1/1

CS Copied dengan CamScanner

LAMPIRAN 7

**SURAT PENELITIAN DINAS KOPERASI,
USAHA KECIL, MENENGAH DAN PERINDUSTRIAN SURAKARTA**

 **PEMERINTAH KOTA SURAKARTA**
DINAS KOPERASI, USAHA KECIL DAN MENENGAH
DAN PERINDUSTRIAN
Jl. Yosodipuro No. 162 Telepon / Fax : (0271) 714890
E-mail : dinkopukmperin@surakarta.go.id
S U R A K A R T A
57139

SURAT KETERANGAN
Nomor : KM.08.01 / 1653 / ur / 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Dinas Koperasi UKM dan Perindustrian Kota Surakarta menerangkan bahwa :

Nama : **ULVA MELINIA SAPUTRI**

Mahasiswa : **Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta**

NIM : **185231111**


Telah mengadakan penelitian pada tanggal 17 Juni 2022 untuk mendapatkan data-data sebagai bahan referensi pembuatan skripsi dengan judul :

**"ANALISIS TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL TERHADAP MINAT
UMKM MENGGUNAKAN DIGITAL PAYMENT QUICK RESPONSE
INDONESIA STANDARD DI KOTA SURAKARTA"**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 30 Juni 2022

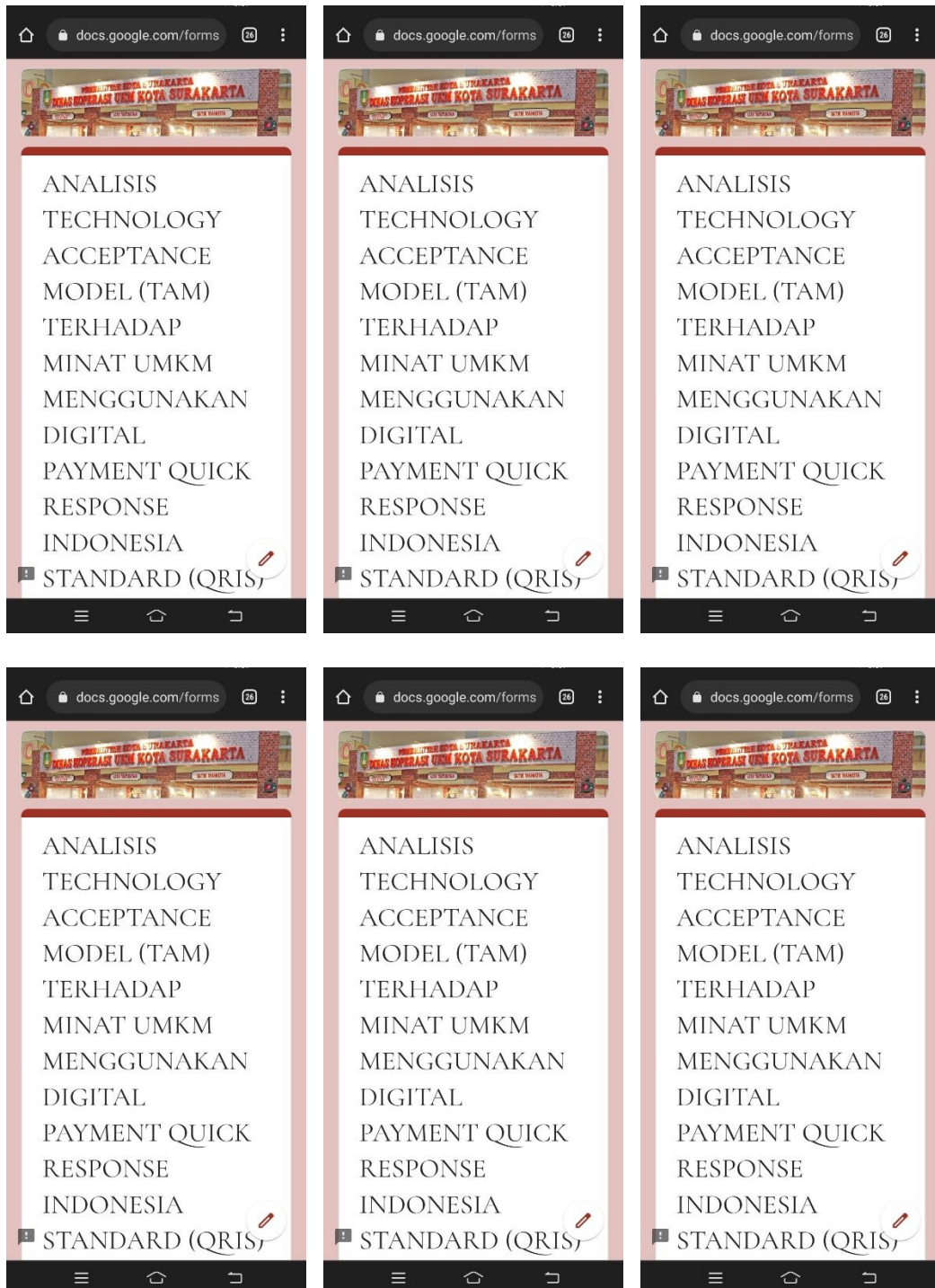
KEPALA DINAS KOPERASI UKM
DAN PERINDUSTRIAN
KOTA SURAKARTA ✓


WAHYU KRISTINA, SS.MM
Pembina Tingkat I
NIP. 1971103 199803 2 004

CS | Dipindai dengan CamScanner

LAMPIRAN 8

DOKUMENTASI PENELITIAN ONLINE



LAMPIRAN 9

DOKUMENTASI PENELITIAN SECARA LANGSUNG



LAMPIRAN 10
HASIL PENGECEKAN PLAGIASI TURNITIN

Punya ulvaaaa

ORIGINALITY REPORT

20%	19%	10%	10%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	core.ac.uk Internet Source	2%
2	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	1%
3	journals.upi-yai.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to Universitas Putera Batam Student Paper	1%
5	123dok.com Internet Source	1%
6	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
7	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	1%
8	www.researchgate.net Internet Source	1%
9	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%