

SKRIPSI

**PENGARUH PENGETAHUAN, MANFAAT, DAN
KEMUDAHAN TERHADAP PENGGUNAAN *QUICK
RESPONSE CODE* INDONESIA STANDARD (QRIS) PADA
BANK SYARIAH INDONESIA (BSI) *MOBILE***



Disusun Oleh:

**MELIZA
NIM. 200603082**

**PROGRAM STUDI PERBANKAN SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2024 M/1446 H**

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Meliza
NIM : 200603082
Program Studi : Perbankan Syariah
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

- 1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.*
- 2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.*
- 3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.*
- 4. Tidak melakukan manipulasi dan pemalsuan data*
- 5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini*

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap untuk dicabut gelar akademik saya atau diberikan sanksi lain berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 15 Juli 2024

Yang menyatakan,



Meliza

PERSETUJUAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Pengaruh Pengetahuan, Manfaat, Dan Kemudahan Terhadap Penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)* Pada Bank Syariah Indonesia (BSI) *Mobile*

Disusun oleh:

Meliza

NIM: 200603082

Disetujui untuk disidangkan dan dinyatakan bahwa isi dan formatnya telah memenuhi syarat penyelesaian studi pada
Program Studi Perbankan Syariah
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Ismuadi, S.E., S.Pd.I., M.Si.
NIP. 198601282019031005


Rika Mulia, MBA
NIP. 198906032020122013


جامعة الرانيري
Mengetahui,
Ketua Prodi Perbankan Syariah,


Dr. Nevi Hasnita, S.Ag., M. Ag.
NIP. 197711052006042003

PENGESAHAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

**Pengaruh Pengetahuan, Manfaat, Dan Kemudahan Terhadap
Penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)*
Pada Bank Syariah Indonesia (BSI) *Mobile***

Meliza

NIM: 200603082

Telah Disidangkan oleh Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Uin Ar-Raniry Banda Aceh
dan Dinyatakan Lulus serta Diterima Sebagai Salah Satu Syarat untuk
Menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S1) dalam Bidang Perbankan
Syariah

Pada Hari/Tanggal : Senin, 15 Juli 2024 M
09 Muharram 1446 H

Banda Aceh
Dewan Penguji Sidang Skripsi

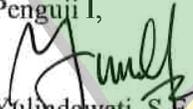
Ketua,


Isnuadi, S.E., S.Pd.I., M.Si.
NIP. 198601282019031005

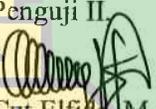
Sekretaris,


Rika Mulia, MBA
NIP. 198906032020122013

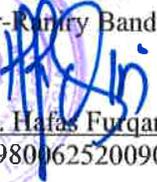
Penguji I,


Yulindawati, S.E., M.MR
NIP. 197907132014112002

Penguji II,


Cut Elfida, M.A
NIP. 198912122023212076

Mengetahui
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
UIN Ar-Raniry Banda Aceh,


Prof. Dr. Hafas Furqani, M.Ec.
NIP. 198006252009011009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651-7552921, 7551857, Fax. 0651-7552922

Web: www.library.ar-raniry.ac.id, Email: library@ar-raniry.ac.id

**FORM PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Meliza
NIM : 200603082
Fakultas/Jurusan : Ekonomi dan Bisnis Islam/Perbankan Syariah
E-mail : 200603082@student-ar-raniry.ac.id

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah:

Tugas Akhir KKU Skripsi

Yang berjudul:

Pengaruh Pengetahuan, Manfaat, Dan Kemudahan Terhadap Penggunaan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Pada Bank Syariah Indonesia (BSI) Mobile

Berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, UPT Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh berhak menyimpan, mengalih-media formatkan, mengelola, mendiseminasikan, dan mempublikasikannya di internet atau media lain.

Secara *fulltext* untuk kepentingan akademik tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis, pencipta dan atau penerbit karya ilmiah tersebut.

UPT Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh akan terbebas dari segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Banda Aceh

Pada tanggal : 15 Juli 2024

Mengetahui,

Penulis,

Meliza

NIM. 200603082

Pembimbing I,

Ismuaq, S.E., S.Pd.I., M.Si.

NIP. 198601282019031005

Pembimbing II,

Rika Mulia, MBA

NIP. 198906032020122013

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, puji dan syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala kebbaikannya Laporan Tugas Akhir dalam bentuk skripsi yang berjudul **PENGARUH PENGETAHUAN, MANFAAT, DAN KEMUDAHAN TERHADAP PENGGUNAAN QUICK RESPONSE CODE INDONESIA STANDARD (QRIS) PADA BANK SYARIAH INDONESIA (BSI) MOBILE (STUDI KASUS PADA MAHASISWA ANGKATAN 2023 UIN AR-RANIRY BANDA ACEH)**

dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun dengan melewati beberapa tahapan yang melibatkan berbagai pihak sebagai pendukung. Untuk itu saya mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu saya dalam proses penyusunan laporan ini:

1. Prof. Dr. Hafas Furqani, M. Ec selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry.
2. Dr. Nevi Hasnita, S.Ag., M. Ag selaku Ketua Program Studi Perbankan Syariah dan Ana Fitria, S.E., M. Sc Selaku sekretaris Program Studi Perbankan Syariah.
3. Hafiz Maulana S.P., S.H.I., M.E. Selaku Ketua Laboratorium Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.

4. Ismuadi, S.E., S.Pd.I., M. Si selaku Pembimbing I serta Rika Mulia, MBA selaku pembimbing II yang telah membimbing saya dengan baik.
5. Yulindawati, S.E., M.M sebagai Penguji I dan Cut Elfida, M.A sebagai Penguji II yang telah memberikan bimbingan, saran, dan ilmunya untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan civitas akademika Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
7. Para Mahasiswa Angkatan 2023 UIN Ar-Raniry selaku responden yang telah membantu mengisi kuesioner penulis untuk keberlangsungan penelitian ini.
8. Penghargaan yang paling spesial penulis persembahkan kepada kedua orang tua yang sangat penulis cintai, penulis persembahkan untuk Ayahanda tercinta H. Karimudin, dan Ibunda tersayang Hj. Nurhayati, Amd. Keb yang selalu memberikan do'a dan restunya, cinta, kasih sayang, pengorbanan, didikan, motivasi, dukungan moral maupun materil yang tiada hentinya kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan perkuliahan ini. Serta Kepada Kakak tercinta Nurliza, S. Kes dan Abang Ipar Chairul Amri yang selalu memberi semangat, do'a, dan dukungan.
9. Terimakasih penulis ucapkan kepada Muhammad Farid atas dukungan dan semangat yang terus diberikan selama ini.
10. Sahabat-sahabat saya tercinta Yuni Ayuningsih, S.M, Alfi Nailul Munna, S.E, Puteri Amelia Fazira, S.E, Adelia Matilda,

Nahya Maliza, Eka Fatmawati, Shifa Azzura yang telah memberikan bantuan, semangat, dan motivasi kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, dan terima kasih juga kepada kawan-kawan seperjuangan di prodi Perbankan Syariah angkatan 2020 yang telah memberikan semangat kepada penulis, serta kepada kawan-kawan lainnya yang selalu memberikan semangat dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. *Last but not least*, kepada diri sendiri karena telah mampu berusaha dan berjuang sejauh ini tanpa membandingkan proses diri sendiri dengan proses orang lain, *for never quitting, love myself so much*. Terimakasih karena dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan tepat waktu.

Sangat besar harapan penulis agar semua dukungan moral serta materil dapat dibalas kebaikannya oleh Allah SWT dengan keberkahan dan pahala yang berlipat ganda. Penulis sangat berharap terhadap kritik dan saran yang membangun demi perbaikan skripsi ini agar nantinya dapat berguna dan memberikan banyak manfaat terutama kepada penulis, pembaca dan pihak-pihak lainnya yang membutuhkan serta menjadi hal positif bagi banyak orang.

Pada akhir kata pengantar ini, penulis memiliki keinginan yang besar agar penelitian pada skripsi ini tidak hanya dilakukan sebagai syarat kelulusan agar memperoleh gelar Sarjana Ekonomi semata, namun juga memberikan edukasi dan pemahaman yang tidak didapatkan dari bahan bacaan lainnya dan memberikan dampak

positif yang berguna untuk membangun perkembangan ilmu pengetahuan. Aamiin Ya Rabbal ‘Aalamiin.

Banda Aceh, 06 Juni 2024
Yang Menyatakan



TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN
Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri P dan K
Nomor: 158 Tahun 1987–Nomor: 0543 b/u/1987

1. Konsonan

No	Arab	Latin	No	Arab	Latin
1	ا	Tidak dilambangkan	16	ظ	Ṭ
2	ب	B	17	ظ	Z
3	ت	T	18	ع	‘
4	ث	Ṣ	19	غ	G
5	ج	J	20	ف	F
6	ح	Ḥ	21	ق	Q
7	خ	Kh	22	ك	K
8	د	D	23	ل	L
9	ذ	Z	24	م	M
10	ر	R	25	ن	N
11	ز	Z	26	و	W
12	س	S	27	ه	H
13	ش	Sy	28	ء	’
14	ص	Ṣ	29	ي	Y
15	ض	Ḍ			

2. Vokal

Vokal Bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin
◌َ	<i>Fathah</i>	A
◌ِ	<i>Kasrah</i>	I
◌ُ	<i>Dammah</i>	U

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf, yaitu:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf
◌َي	<i>Fathah</i> dan ya	Ai
◌َو	<i>Fathah</i> dan wau	Au

Contoh:

كَيْفًا : *kaifa*
هَوْلًا : *hauला*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan tanda
◌َا	<i>Fathah</i> dan <i>alif</i> atau ya	Ā
◌ِا	<i>Kasrah</i> dan ya	Ī
◌ِو	<i>Dammah</i> dan wau	Ū

Contoh:

قَالَ : *qāla*
رَمَى : *ramā*
قِيلَ : *qīla*
يَقُولُ : *yaqūlu*

4. Ta *Marbutah* (ة)

Transliterasi untuk ta *marbutah* ada dua.

a. Ta *marbutah* (ة) hidup

Ta *marbutah* (ة) yang hidup atau mendapat harkat *fathah*, *kasrah* dan *dammah*, transliterasinya adalah t.

b. Ta *marbutah* (ة) mati

Ta *marbutah* (ة) yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah h.

c. Kalau pada suatu kata yang akhir katanya ta *marbutah* (ة) diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta *marbutah* (ة) itu ditransliterasikan dengan h.

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl/ raudatul atfāl*

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ : *al-Madīnah al-Munawwarah/
al-Madīnatul Munawwarah*

طَلْحَةُ : *Talḥah*

Catatan:

Modifikasi

1. Nama orang berkebangsaan Indonesia ditulis seperti biasa tanpa transliterasi, seperti M. Syuhudi Ismail, sedangkan nama-nama lainnya ditulis sesuai kaidah penerjemahan. Contoh: Ḥamad Ibn Sulaiman.
2. Nama negara dan kota ditulis menurut ejaan bahasa Indonesia, seperti Mesir, bukan Misr; Beirut, bukan Bayrut; dan sebagainya.
3. Kata-kata yang sudah dipakai (serapan) dalam kamus bahasa Indonesia tidak ditransliterasi. Contoh: Tasauf, bukan Tasawuf.



ABSTRAK

Nama : Meliza
Nim : 200603082
Fakultas/Program Studi : Ekonomi dan Bisnis Islam
/Perbankan Syariah
Judul : Pengaruh Pengetahuan, Manfaat,
dan Kemudahan Terhadap
Penggunaan *Quick Response Code*
Indonesia *Standard* (QRIS) Pada
Bank Syariah Indonesia (BSI)
Mobile (Studi Kasus Pada
Mahasiswa Angkatan 2023 UIN
Ar-Raniry Banda Aceh)
Pembimbing I : Ismuadi, S.E., S.Pd.I., M.Si.
Pembimbing II : Rika Mulia, MBA

Penggunaan uang saat ini mulai tergeser pada penggunaan uang elektronik. Indonesia adalah salah satu negara yang mulai menggunakan uang elektronik untuk melakukan transaksi. Salah satu uang elektronik yang digunakan oleh masyarakat Indonesia adalah QRIS BSI *Mobile*. QRIS merupakan salah satu fasilitas yang dimiliki untuk melakukan transaksi tanpa menggunakan uang tunai. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Pengetahuan, Manfaat dan Kemudahan terhadap Keputusan Menggunakan QRIS pada BSI *Mobile* pada mahasiswa. Penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh dari penyebaran kuesioner melalui *google form*. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Angkatan 2023 UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Teknik pengambilan sampel mengguna Teknik *Purposive Sampling* dan metode *Proportionate Stratified Random Sampling*. Alat uji yang digunakan adalah SPSS Versi 26. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pengaruh Pengetahuan, Manfaat, dan Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Penggunaan QRIS pada BSI *Mobile* pada mahasiswa. Variabel Pengaruh Kemudahan memiliki pengaruh yang dominan terhadap Keputusan Penggunaan.

Kata Kunci: *Pengetahuan, Manfaat, Kemudahan, Keputusan Penggunaan, QRIS*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
PERSETUJUAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI.....	iv
FORM PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI....	vi
KATA PENGANTAR	vii
TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN ...	xi
ABSTRAK.....	xv
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	13
1.3 Tujuan Penelitian.....	14
1.4 Manfaat Penelitian.....	15
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	15
1.4.2 Manfaat Praktis.....	15
1.4.3 Manfaat Kebijakan.....	16
1.5 Sistematika Penulisan.....	17
BAB II LANDASAN TEORI.....	19
2.1 Bank Syariah.....	19
2.1.1 Pengertian Bank Syariah.....	19
2.1.2 Dasar Hukum Bank Syariah.....	22
2.1.3 Fungsi Bank Syariah.....	24
2.2 <i>Mobile Banking</i>	30
2.2.1 Sejarah <i>Mobile Banking</i>	34
2.2.2 Manfaat <i>Mobile Banking</i>	35
2.2.3 Fungsi <i>Mobile Banking</i>	36
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Mobile banking</i>	37
2.2.5 Perkembangan <i>Mobile banking</i> di Indonesia.....	38
2.3 <i>Quick Response Code Response</i> Indonesia	
Standard (QRIS).....	39
2.3.1 Dasar Hukum Implementasi <i>Quick Response</i>	
<i>Code Indonesian Standard (QRIS)</i>	42

2.3.2 Mekanisme Transaksi Menggunakan <i>Quick Response Code</i> Indonesian Standard (QRIS)	43
2.3.3 Tujuan dan Manfaat <i>Quick Response Code</i> Indonesia Standard (QRIS)	44
2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Quick Response Code</i> Indonesia Standard (QRIS)	46
2.3.5 Pandangan Islam Tentang Sistem Pembayaran <i>Non-Tunai Quick Response Code</i> Indonesia Standard (QRIS)	49
2.4 Pengetahuan	51
2.4.1 Pengertian Pengetahuan	51
2.4.2 Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan	54
2.4.3 Indikator Pengetahuan	56
2.5 Manfaat	58
2.5.1 Pengertian Manfaat	58
2.5.2 Faktor Yang Mempengaruhi Manfaat	60
2.5.3 Indikator Manfaat	60
2.6 Kemudahan	61
2.6.1 Pengertian Kemudahan	61
2.6.2 Faktor yang mempengaruhi Kemudahan Penggunaan	63
2.6.3 Indikator Kemudahan	64
2.7 Keputusan Penggunaan	65
2.7.1 Pengertian Keputusan Penggunaan	65
2.7.2 Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan	67
2.7.3 Indikator Keputusan penggunaan	67
2.8 Penelitian Terdahulu	69
2.9 Kerangka Pemikiran	73
2.10 Hipotesis	74
2.10.1 Pengaruh Pengetahuan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS	74
2.10.2 Pengaruh Manfaat Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS	75
2.10.3 Pengaruh Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS	76
2.10.4 Pengaruh Pengetahuan, Manfaat, Kemudahan Terhadap Keputusan Menggunakan QRIS	77

BAB III METODE PENELITIAN.....	80
3.1 Desain Penelitian	80
3.2 Populasi dan Sampel.....	81
3.2.1 Populasi.....	81
3.2.2 Sampel	82
3.3 Sumber Data	86
3.3.1 Data Primer	86
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	86
3.4.1 Kuesioner (Angket)	87
3.5 Uji Kualitas Data	88
3.5.1 Uji Validitas	88
3.5.2 Uji Reliabilitas	89
3.6 Uji Asumsi Klasik.....	89
3.6.1 Uji Normalitas	89
3.6.2 Uji Heteroskedastisitas	90
3.6.3 Uji Multikolinearitas.....	90
3.7 Analisis Regresi Linier Berganda	91
3.8 Uji Hipotesis	91
3.8.1 Uji Determinasi (R^2).....	91
3.8.2 Uji Simultan (Uji F).....	92
3.8.3 Uji Parsial (Uji T)	92
3.9 Definisi dan Oprasionalisasi Variabel	93
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	96
4.1 Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	96
4.1.1 Bank Syariah Indonesia	96
4.1.2 Layanan Bank Syariah Indonesia (BSI) <i>Mobile Banking</i>	98
4.1.3 <i>Quick Response Code Response</i> Indonesia <i>Standard (QRIS)</i> Bank Syariah Indonesia (BSI)	98
4.1.4 Gambaran Umum UIN Ar-Raniry	100
4.1.5 Visi dan Misi UIN Ar-Raniry	102
4.2 Hasil Penelitian	102
4.3 Karakter Responden.....	103
4.3.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	104
4.3.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur	104

4.3.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Fakultas ..	105
4.3.4	Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Masa Penggunaan <i>Mobile Banking</i>	107
4.4	Tanggapan Responden Penelitian	107
4.4.1	Tanggapan Jawaban Responden Variabel Pengetahuan	108
4.4.2	Tanggapan Jawaban Responden Variabel Manfaat	109
4.4.3	Tanggapan Jawaban Responden Variabel Kemudahan.....	110
4.4.4	Tanggapan Jawaban Responden Variabel Keputusan Penggunaan	111
4.5	Metode Analisis Data.....	112
4.5.1	Uji Validitas	112
4.6	Hasil Uji Asumsi Klasik	115
4.6.1	Uji Normalitas	115
4.6.2	Uji Heteroskedastisitas	117
4.6.3	Uji Multikolinieritas	118
4.7	Analisis Regresi Liner Berganda	120
4.8	Pengujian Hipotesis	123
4.8.1	Koefisien Determinasi (R^2).....	123
4.8.2	Uji Silmultan (Uji-F).....	124
4.8.3	Uji Parsial (Uji-T).....	125
4.9	Pembahasan Hasil Penelitian	127
4.9.1	Variabel Pengetahuan Terhadap Keputusan Penggunaan	127
4.9.2	Variabel Manfaat Terhadap Keputusan Penggunaan	130
4.9.3	Variabel Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan	133
4.9.4	Variabel Pengetahuan, Manfaat, dan Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan	136
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	139
5.1	Kesimpulan	139
5.2	Saran	140
DAFTAR PUSTAKA		143
LAMPIRAN		154

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terkait.....	69
Tabel 3.1 Jumlah Mahasiswa Angkatan 2023 UIN Ar-Raniry Banda Aceh	81
Tabel 3.2 Jumlah Sampel Penelitian Berdasarkan Metode <i>Proportionate Stratified Random Sampling</i>	85
Tabel 3.3 Tabel Pengukuran Skala Likert	87
Tabel 3.4 Definisi Operasional Variabel	94
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	104
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur	105
Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Fakultas.....	106
Tabel 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Masa Penggunaan <i>Mobile Banking</i>	107
Tabel 4.5 Tanggapan Variabel Pengetahuan	108
Tabel 4.6 Tanggapan Variabel Manfaat	109
Tabel 4.7 Tanggapan Variabel Kemudahan	110
Tabel 4.8 Tanggapan Variabel Keputusan Penggunaan.....	111
Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas	113
Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas	115
Tabel 4.11 Hasil Uji Multikolonieritas.....	119
Tabel 4.12 Hasil Uji Analisis Regresi Berganda Linier Berganda	120
Tabel 4.13 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2).....	123
Tabel 4.14 Hasil Uji Simultan (Uji-F).....	124
Tabel 4.15 Uji Parsial (Uji-T).....	125

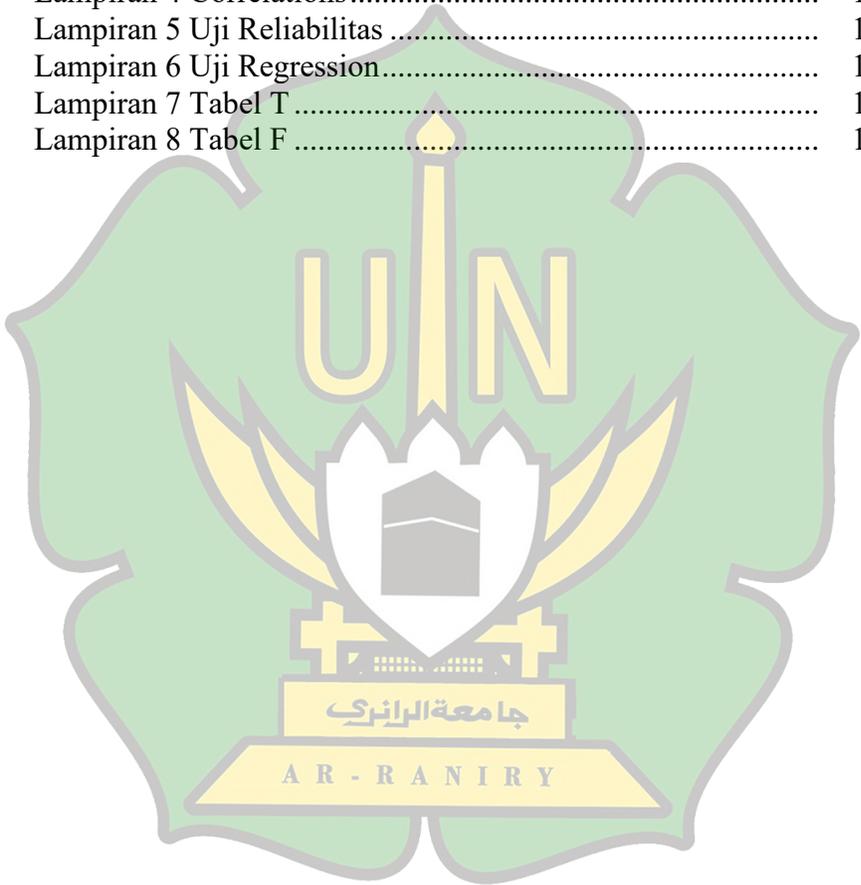
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Nilai Transaksi Digital <i>Banking</i> di Indonesia.....	6
Gambar 2.2 Skema Kerangka Pemikiran	73
Gambar 4.1 Grafik Histogram	116
Gambar 4.2 Normal <i>Probability Plot</i>	117
Gambar 4.3 Uji Heteroskedastisitas	118



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian	154
Lampiran 2 Karakteristik Responden	161
Lampiran 3 Tabulasi Data	162
Lampiran 4 Correlations	182
Lampiran 5 Uji Reliabilitas	186
Lampiran 6 Uji Regression	187
Lampiran 7 Tabel T	191
Lampiran 8 Tabel F	192



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Uang merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan oleh masyarakat sebagai alat tukar-menukar atau alat pembayaran yang sah atas pembelian barang dan jasa. Alat pembayaran telah mengalami beberapa transformasi yang berawal dari sistem barter hingga ditemukannya uang sebagai alat transaksi pembayaran. Transformasi dari teknologi informasi, perdagangan, dan sistem pembayaran telah membawa suatu perubahan terhadap munculnya inovasi baru dalam penggunaan uang sebagai alat pembayaran. Salah satu inovasi tersebut adalah munculnya alat pembayaran uang elektronik dengan menggunakan perkembangan teknologi (H. A. Ningsih et al., 2020).

Alat pembayaran menjadi salah satu sistem yang telah dikembangkan oleh manusia seiring dengan perkembangan zaman. Dengan berjalannya waktu, alat pembayaran pun ikut berkembang dari tunai (*cash*) ke pembayaran *non-tunai* (*cashless*). Hal tersebut membawa suatu perubahan terhadap munculnya inovasi-inovasi baru dalam penggunaan alat pembayaran. Contohnya adalah pada bidang perindustrian, pendidikan, komersial dan lain lainnya yang dengan diterapkannya teknologi informasi nyata meningkatkan efektivitas dan efisiensi perusahaan (Anarjia dan Rante, 2019).

Meningkatnya kemajuan dibidang industri teknologi informasi untuk semakin terbiasa dengan kegiatan transaksi keuangan secara

digital (*financial technology fintech*), salah satunya dalam melakukan transaksi pembayaran (*payment gateway*). Sebelum berkembangnya industri di bidang teknologi finansial sebagaimana kondisi saat ini, dunia perdagangan secara elektronik (*e-commerce*) telah lahir dan berkembang lebih dahulu. Kebutuhan akan mekanisme pembayaran yang cepat dan aman menjadi sebuah gagasan lahirnya layanan transaksi keuangan digital (Yelvita, 2022).

Menurut data laporan Bank Indonesia ada 48 penyelenggara jasa sistem pembayaran yang telah memperoleh persetujuan untuk melakukan kegiatan transaksi secara *non-tunai*. Ada 14 dari pihak perbankan dan 34 pihak *non*-perbankan. Bentuk-bentuk inovasi pada sistem pembayaran *non-tunai* adalah kartu debit/ATM, kartu kredit, wesel, cek, Bank *account* dan uang elektronik. Berdasarkan data dari Bank Indonesia di tahun 2019, pemegang tren pembayaran *non-tunai* adalah uang elektronik sebanyak 95,75 triliun yang telah meningkat dari tahun sebelumnya (2018) dengan transaksi 60,00 triliun. Tingginya angka penggunaan uang elektronik untuk pembayaran *non-tunai* disebabkan banyaknya produk uang elektronik yang diterbitkan berupa kartu *e-money* yang berbasis *chip* dan berbasis *server*, seperti aplikasi *e-wallet*, bank *account* (Sihaloho et al., 2020).

Uang elektronik memungkinkan transaksi yang lebih cepat dan nyaman daripada uang tunai, terutama untuk transaksi bernilai kecil, karena memungkinkan transaksi menjadi lebih praktis, cepat dan hemat biaya sekaligus memastikan keamanan konsumen dan

pedagang serta kecepatan transaksi. Saat ini, terdapat beberapa penerbit uang elektronik (*electronic money*) yang beroperasi di Indonesia sebagai alat pembayaran *non-tunai* yang dapat dimanfaatkan di berbagai sektor usaha, antara lain Gopay, OVO, Dana, dan LinkAja. Maraknya aplikasi alat pembayaran *non-tunai* menyulitkan *merchant* untuk menyediakan alat pembayaran yang banyak digunakan, dan sebelum munculnya QRIS, beberapa jenis QR Code memenuhi kasir untuk menyediakan layanan sistem pembayaran *non-tunai* (Astutik, 2023).

Berkaitan dengan hal tersebut pemerintah pun mendukung revolusi sistem pembayaran elektronik. QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank Indonesia agar proses transaksi dengan QR Code dapat lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya. Saat ini seluruh aplikasi pembayaran dari penyelenggara manapun baik bank maupun *non-bank* yang digunakan masyarakat, dapat digunakan di seluruh toko, pedagang, warung, parkir, tiket wisata, donasi (pedagang) berlogo QRIS, meskipun penyedia QRIS di *merchant* berbeda dengan penyedia aplikasi yang digunakan masyarakat. QRIS pertama kali diluncurkan oleh Bank Indonesia pada 17 Agustus 2019 dan seluruh pihak yang terlibat dalam penggunaan QR Code pembayaran tersebut harus menyesuaikan QR Code yang digunakan sesuai dengan standarisasi QRIS paling lambat 31 Desember 2019 (Nurjanah, 2024).

Berdasarkan data Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia

(ASPI), pada Desember 2022 QRIS sudah dimanfaatkan oleh sekitar 28,76 juta pengguna (*user*). Jumlahnya meningkat 4,6 persen dibanding November 2022 serta tumbuh 92,5 persen dibanding awal tahun lalu. Pertumbuhan tersebut juga diiringi dengan semakin banyaknya *merchant* QRIS. ASPI mencatat, pada Desember 2022 ada sekitar 23,97 juta pedagang yang melayani transaksi via QRIS, meningkat sekitar 5 persen secara bulanan, serta tumbuh 58,2 persen dibanding posisi awal tahun. Namun, volume dan nilai transaksi QRIS di setiap *merchant* secara rata-rata masih cenderung rendah (Ahdiat, 2023).

Pasca diberlakukannya penerapan Qanun No 11 Tahun 2018 Tentang Lembaga Keuangan Syariah di Aceh, sektor jasa keuangan di Aceh memasuki babak baru dimana seluruh lembaga keuangan konvensional harus merelakan diri keluar dari Aceh dampak pemberlakuan regulasi tersebut sehingga bank di Aceh wajib menggunakan sistem syariah didalam menjalankan aktifitas usahanya. Kondisi ini tentu sangat menarik apabila dibandingkan dengan provinsi-provinsi lain yang ada di Indonesia mengingat sistem ekonomi syariah ini telah menjadi penantian dan harapan panjang bagi masyarakat Aceh agar sistem lembaga keuangan di Aceh berbasis Syariah (Fajri & Zainuri, 2023).

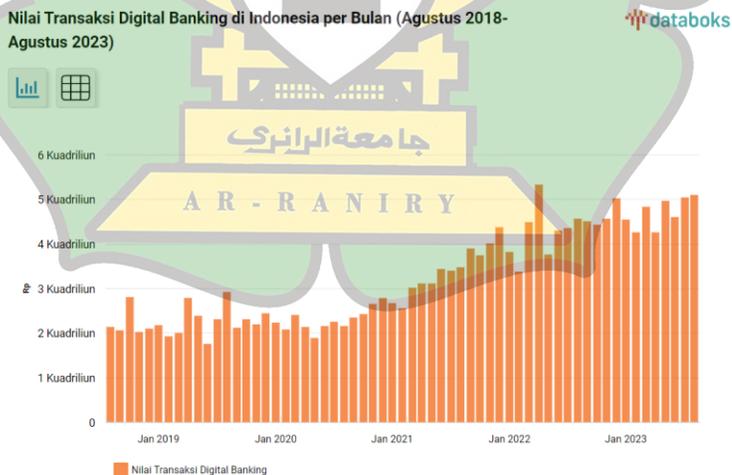
Hadirnya Qanun tersebut juga secara tidak langsung telah memberikan ruang begitu besar bagi BSI untuk melakukan ekspansi bisnisnya secara cepat, hal ini mengingat pesaing yang dimiliki oleh BSI masih lumayan tidak begitu berat seperti BSI diluar Provinsi

Aceh. Hal ini menginggit pesaing BSI di Aceh hanya dengan bank lokal dan lembaga keuangan mikro lainnya dan bank-bank umum syariah yang dimiliki oleh swasta. Disisi lain BSI sebagai satu-satunya bank BUMN yang memiliki jumlah aset terbesar di Aceh juga dituntut agar dapat melaksanakan kegiatan berdasarkan prinsip syariah dengan kegiatannya memberikan jasa lalu lintas pembayaran menjadi sektor yang paling insentif dan kreatif dalam pemanfaatan teknologi tepat guna untuk melayani nasabah secara memuaskan (Fajri & Zainuri, 2023).

Berdasarkan Otoritas Jasa Keuangan, (2016) layanan elektronik *banking* atau *E-Banking* merupakan layanan yang hadir dari rekayasa perkembangan teknologi di sektor perbankan. Layanan *e-banking* telah memungkinkan nasabah Bank untuk memperoleh informasi, melakukan komunikasi, dan melakukan transaksi perbankan melalui media elektronik antara lain ATM, *phone banking*, *electronic fund transfer*, *internet banking* maupun *mobile*, hal ini tentu sangat menarik namun disisi lain BSI juga mendapatkan sorotan tajam dari berbagai kalangan di Aceh terkaitnya dengan sistem pelayan digitalnya yang sempat mengalami permasalahan serius pada tanggal 11 Mei 2023 yang mengakibatkan sistem layanan berbasis digital lumpuh secara total sehingga mengakibatkan muncul rasa kecewa dari nasabah dan masyarakat di Aceh, kondisi ini tentu sangat buruk sehingga kedepan BSI diharapkan agar lebih hati-hati dalam mengelola sistem manajemen risikonya.

Dari data Bank Indonesia (BI), tercatat tingkat penetrasi sepanjang bulan Agustus 2023 nilai transaksi digital *banking* di dalam negeri secara nasional mencapai Rp 5.098,6 triliun atau hampir sekitar Rp 5,1 kuadriliun. Nilai itu mencakup berbagai transaksi digital *banking* atau perbankan digital sesuai klasifikasi Otoritas Jasa Keuangan (OJK), yakni *internet banking*, *SMS/mobile banking*, dan *phone banking*. Mengacu pada Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 12 /POJK.03/2018, layanan perbankan digital adalah layanan perbankan melalui media elektronik yang dikembangkan dengan mengoptimalkan pemanfaatan data nasabah. Tingkat penetrasi transaksi digital *banking* di Indonesia 2018-2023. Tertera pada Gambar 1.1 (Ahdiat, 2023).

Gambar 1.1
Nilai Transaksi Digital *Banking* di Indonesia per Bulan (Agustus 2018-Agustus 2023)



Sumber: databoks, 2023

Adapun dari data di atas meningkat 1,3 persen dibandingkan

Juli 2023 (*month-on-month/mom*), nilai transaksi digital *banking* di Indonesia, serta tumbuh 11,9 persen dibandingkan setahun sebelumnya Juli 2022 (*year-on-year/yoy*). Nilai transaksi digital *banking* atau perbankan digital yang tercatat di atas adalah gabungan dari transaksi *internet banking*, *SMS/mobile banking*, dan *phone banking*. Jika dirinci berdasarkan, nilai transaksi digital *banking* nasional pada Agustus 2023 pada transaksi *internet banking* mencapai Rp 3.654,6 triliun, selanjutnya pada *SMS/mobile banking* Rp 1.443,8 triliun, sedangkan transaksi pada *phone banking* mencakup hingga Rp143,7 miliar hingga dapat ditotalkan nilai transaksi digital pada Agustus 2023 menduduki jumlah Rp 5.098,6 triliun (Ahdiat, 2023).

Bank Syariah Indonesia (BSI) merupakan salah satu perusahaan perbankan yang menerapkan sistem QRIS pada aplikasi BSI *Mobile*. Pembayaran menggunakan QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) merupakan sistem pembayaran *Mobile banking* dengan fasilitas pilihan 2 tabungan yaitu tabungan wadiah dan tabungan mudharabah. Pembayaran melalui QRIS ini dilakukan dengan cara menscan *barCode* masukkan jumlah nominal pembayaran selanjutnya masukkan pin dan transaksi selesai dilakukan. Dalam penerapannya QRIS masih memiliki beberapa kendala serta memerlukan waktu yang cukup lama terutama di kota-kota kecil yang penduduknya masih awam dengan teknologi. Hal ini disebabkan oleh tingkat literasi keuangan Indonesia yang sangat rendah dan juga banyaknya masyarakat yang belum mengerti cara

penggunaan QR-Code karena kurangnya pengetahuan di desa-desa terpencil dan sejumlah besar masyarakatnya lansia sehingga tidak dapat menggunakan QR Card dikarenakan kurangnya pengetahuan terhadap teknologi saat ini (Siregar, 2021).

Mahasiswa termasuk kedalam golongan Generasi z yang dimana kalangan generasi muda atau generasi Z ini dapat mendukung kemajuan teknologi dan kualitas SDM di Indonesia, maka mahasiswa yang juga merupakan termasuk kedalam golongan Generasi z. Secara mendalam, *Society 5.0* adalah tentang mengintegrasikan teknologi ke dalam kehidupan kita dengan cara yang lebih cerdas, manusiawi, dan berkelanjutan. *Society 5.0* megharapkan partisipasi aktif Mahasiswa/masyarakat yang termasuk dalam golongan kalangan Generasi Z, kita tidak hanya menjadi konsumen teknologi, tetapi juga berkontribusi dalam pengembangan solusi untuk masalah sosial melalui teknologi. Perkembangan di era *Society 5.0* membawa perubahan besar, mempengaruhi masyarakat dengan trend teknologi yang terus berkembang. Trend teknologi seperti kecerdasan buatan (AI). *Artificial Intelligence* (AI) adalah salah satu bidang ilmu komputer yang mempelajari cara berpikir dan respon aksi seperti manusia dan mengubah mesin agar dapat menirukan perilaku manusia. Teknologi inilah yang telah membuat konten sosial media dapat kita konsumsi sehari-hari sesuai dengan preferensi masing-masing (Nurjanah, 2024).

Kejadian yang terlihat bahwa minat mahasiswa untuk

menggunakan QRIS masih tergolong rendah. Hal itu dilihat dari data hasil observasi mahasiswa menggunakan QRIS, survei 2022. Ada beberapa penelitian sebelumnya terkait dengan QRIS bahwa hasil penelitian Eris Tri Kurniawati, Idah Zuhroh, dan Nazaruddin Mlik, Sasaran dari aplikasi QRIS ini adalah untuk para pelaku ekonomi khususnya yang didominasi (mahasiswa) yang menuntut segala aspek dalam kehidupannya agar menjadi lebih mudah, cepat dan aman dalam bertransaksi menggunakan QR Code berdasarkan latar belakang penelitian ini bahwa literasi dan edukasi pembayaran *non-tunai* melalui aplikasi QR Code berpengaruh positif dan signifikan terhadap kelompok milenial (Gultom et al., 2023).

Adapun faktor-faktor yang memengaruhi seseorang dalam menggunakan suatu teknologi termasuk QRIS, beberapa di antaranya adalah tingkat pengetahuan seseorang terhadap sebuah produk atau jasa yang dalam hal ini adalah sistem pembayaran *non-tunai* yaitu QRIS, bagaimana keuntungan terhadap manfaat yang dirasakan oleh mahasiswa ketika menggunakan teknologi tersebut, dan seberapa mudah teknologi tersebut mempermudah kegiatan sehari-hari dalam aspek tertentu seperti dalam kegiatan bertransaksi (Mutiara, 2023).

Pengetahuan seseorang dapat mempengaruhi minat untuk memilih menggunakan suatu aplikasi atau tidak. Pengetahuan merupakan suatu informasi yang diperoleh oleh seseorang. Saat memperoleh pengetahuan dalam hal ini berkaitan dengan aplikasi QRIS, maka seseorang akan mengerti semua hal tentang QRIS.

Sehingga masyarakat mempunyai minat untuk menggunakan aplikasi QRIS karena sudah memiliki pengetahuan seperti manfaat, cara penggunaan, kelebihan dan kemudahan pada aplikasi QRIS (S. E. Putri, 2023).

Manfaat merupakan kepercayaan seseorang terhadap suatu teknologi dapat meningkatkan kinerja dan performanya (Davis, 1989). Adanya QRIS BSI memberikan transaksi yang ringkas, otomatis dan efisien sehingga dapat mempercepat pekerjaan seseorang dalam interval waktu yang singkat dan dapat melakukan transaksi dimanapun. Hasil penelitian (Latief & Dirwan, 2020) memperoleh hasil bahwa manfaat memiliki dampak terhadap keputusan penggunaan uang digital. Hal ini dikarenakan uang digital memberikan manfaat transaksi yang dapat cepat terselesaikan dan dapat melakukan beberapa pekerjaan sekaligus dalam waktu tertentu.

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

Menurut Sumarwan dalam (Finanda & Wiwaha, 2017) ketika seseorang membeli, menggunakan barang atau jasa tertentu untuk memenuhi kebutuhan dan tujuannya, itulah yang dimaksud dengan

“Keputusan Penggunaan” Dalam menentukan sistem pembayaran pada saat melakukan transaksi, masyarakat memilih dengan pembayaran yang mudah digunakan. Penggunaan QRIS dapat membantu pemilik bisnis dan masyarakat umum dalam kemudahan dan memastikan keamanan transaksi non tunai.

Fenomena yang terlihat bahwa minat mahasiswa untuk menggunakan QRIS masih tergolong rendah. Rendahnya minat mahasiswa terhadap penggunaan QRIS dapat diketahui dari tingkat pengetahuan, manfaat, dan kemudahan yang didapatkan oleh mahasiswa. Sudah banyak yang sudah menerapkan sistem QRIS seperti Supermarket, Cafe, Rumah Makan dan lain-lain. Tetapi masih jarang yang menggunakannya. Hasil pra penelitian banyak mahasiswa diketahui bahwa masih banyak mahasiswa yang cenderung menyukai transaksi tunai dibandingkan *non*-tunai dikarenakan mahasiswa masih ragu dengan keamanan QRIS dan juga terkendala oleh jaringan. Walaupun Pembayaran *non*-tunai tidak perlu menyediakan uang kembalian, hal ini juga menghindari penjual mendapatkan uang palsu saat melakukan transaksi, tetapi masih ada yang tidak menggunakan QRIS. Banyak juga kejadian-kejadian penipuan yang bisa buat bukti transfer QRIS yang palsu dengan nominal tertentu, Bentuk modus penipuan QRIS, banyak yang dilakukan oleh *cyber* yang melakukan penipuan alih-alih membayar, mereka bisa memalsukan kode pembayaran, termasuk nominal dan nama toko, sehingga pemilik toko pun percaya bahwa pembayaran telah berhasil dilakukan. Ada juga yang hanya

memberikan bukti *screenshot* pembayaran namun bukan pembayaran *merchant* tersebut. Penipuan ini mengincar kelengahan *merchant* yang tidak teliti untuk mengecek apakah pembayaran sudah masuk atau belum. Dengan adanya fenomena tersebut banyak yang belum menggunakan QRIS karena masih ada yang ragu dengan keamanan QRIS. Serta masih banyak tempat usaha disekitar kampus yang belum menerapkan sistem pembayaran QRIS.

Berdasarkan observasi awal pada mahasiswa UIN Ar-Raniry untuk mengetahui pengetahuan, manfaat, dan kemudahan penggunaan QRIS pada BSI dalam rangka mendorong perkembangan ekonomi pada era digitalisasi. Ada beberapa alasan bahwa sebagian besar mahasiswa memilih untuk melakukan pembayaran dengan menggunakan metode QRIS, menggunakan QRIS pada era digital seperti saat ini sangat membantu mahasiswa untuk mempermudah dalam bertransaksi terutama untuk mahasiswa yang cashless hal ini efektif karena dengan menggunakan QRIS transaksi menjadi lebih mudah, cepat serta terjaga keamanannya. Beberapa alasan lain memilih menggunakan pembayaran QRIS dikarenakan tidak sulit mengoperasikan aplikasi tersebut, dengan cara *scan* kemudian klik maka akan terbayar sejumlah tagihan yang harus dibayar. Alasan ini dapat disimpulkan bahwa QRIS dapat mendorong Perkembangan ekonomi pada era digitalisasi, serta mendorong kemajuan teknologi yang semakin berkembang secara pesat, selain menghubungkan mahasiswa pada kemajuan teknologi pada era digitalisasi, QRIS juga menghubungkan mahasiswa dengan

Merchant, sehingga tercipta keuntungan yang didapat oleh *Merchant* mengurangi biaya pengelolaan kas, terhindar dari uang palsu serta tidak perlu menyediakan uang kembalian. Oleh karena itu sistem pembayaran berkembang mengikuti evolusi uang dengan tiga faktor pendorong yaitu inovasi teknologi dan model bisnis, tradisi masyarakat, serta kebijakan pemerintah (Otoritas Jasa Keuangan, 2016)

Maka dengan adanya *Quick Response Standard* (QRIS) Bank Indonesia dapat memudahkan dan membantu mahasiswa/I dalam transaksi secara *non-tunai* dan mempermudah pengguna untuk tidak perlu mempunyai uang banyak dikantong tetapi hanya dengan *E-money* yang ada diponsel pintar masing-masing mudah untuk dibawa kemanapun kita akan berpergian.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian yang dituangkan dalam sebuah karya ilmiah berbentuk skripsi dengan judul **“Pengaruh Pengetahuan, Manfaat, dan Kemudahan Terhadap Penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) Pada Bank Syariah Indonesia (BSI) *Mobile* (Studi Kasus Pada Mahasiswa Angkatan 2023 UIN Ar-Raniry Banda Aceh)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, peneliti akan meneliti dan menganalisis masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengaruh Pengetahuan, Manfaat, dan Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) Pada Bank Syariah Indonesia (BSI) *Mobile* Pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bagaimana Pengaruh Pengetahuan Terhadap Keputusan Penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) Pada Bank Syariah Indonesia (BSI) *Mobile* Pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Bagaimana Pengaruh Manfaat Terhadap Keputusan Penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) Pada Bank Syariah Indonesia (BSI) *Mobile* Pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Bagaimana Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) Pada Bank Syariah Indonesia (BSI) *Mobile* Pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab dari pertanyaan yang telah dirumuskan diatas yakni:

1. Untuk Mengetahui Bagaimana Pengaruh Pengetahuan, Manfaat, Dan Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) Pada Bank Syariah Indonesia (BSI) *Mobile* Pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

2. Untuk Mengetahui Bagaimana Pengaruh Pengetahuan Terhadap Keputusan Penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) Pada Bank Syariah Indonesia (BSI) *Mobile* Pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Untuk Mengetahui Bagaimana Pengaruh Manfaat Terhadap Keputusan Penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) Pada Bank Syariah Indonesia (BSI) *Mobile* Pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Untuk Mengetahui Bagaimana Pengaruh Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) Pada Bank Syariah Indonesia (BSI) *Mobile* Pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

1.4 Manfaat Penelitian

Realisasi dari penelitian diharapkan menghasilkan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk bukti empiris tentang pengaruh persepsi pengetahuan, manfaat, dan kemudahan terhadap keputusan penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) Bank Syariah Indonesia (BSI) *Mobile* pada mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan pengetahuan,

wawasan, dan pengalaman yang berkaitan dengan *Quick Response Code* Indonesia *Standard* (QRIS) khususnya dalam layanan transaksi *non-tunai* sehingga diharapkan bisa menjadi bekal dalam menghadapi perkembangan dan kemajuan teknologi.

2. Bagi UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan referensi pada perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh terkait kajian tentang penggunaan *Quick Response Code* Indonesia *Standard* (QRIS) khususnya dalam layanan transaksi pada Bank Syariah Indonesia (BSI).

3. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan mahasiswa dapat mengetahui dan memahami manfaat dan kemudahan tentang penggunaan *Quick Response Code* Indonesia *Standard* (QRIS) khususnya dalam layanan transaksi pada Bank Syariah Indonesia (BSI) sebagai alat pembayaran serta mampu merubah cara pandang dan kebiasaan bertransaksi dengan menggunakan uang elektronik dibandingkan uang tunai.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat dijadikan panduan dan referensi ilmu pengetahuan dalam penelitian di masa mendatang mengenai penerimaan teknologi informasi.

1.4.3 Manfaat Kebijakan

Memberikan arahan yang tepat perihal penetapan kebijakan atau pengambilan keputusan yang dirancang setepat mungkin agar

hasilnya memuaskan dimasa yang akan datang oleh bank, praktisi, akademisi, dan publik.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan ini dituju untuk memudahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini dan supaya jelas dipahami oleh pembaca. Adapun sistematika pembahasan peneliti ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini yang berisi tentang gambaran umum mengenai isi penelitian yang terdiri dari latar belakang masalah yang menguraikan tentang masalah dalam penelitian ini, identifikasi masalah yang menguraikan seluruh aspek yang berkaitan dengan masalah dalam objek penelitian, batasan masalah yang membatasi masalah atau ruang lingkup permasalahan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi kerangka teori yang menjelaskan uraian-uraian tentang teori dari masing-masing variabel dari berbagai referensi yang berbeda, kemudian penelitian ini diperkuat dengan penelitian terdahulu, kerangka pikir yang berisi pemikiran peneliti mengenai masalah yang akan diselesaikan, dan hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang diteliti.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang metode penelitian yang terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, kemudian jenis penelitian yang

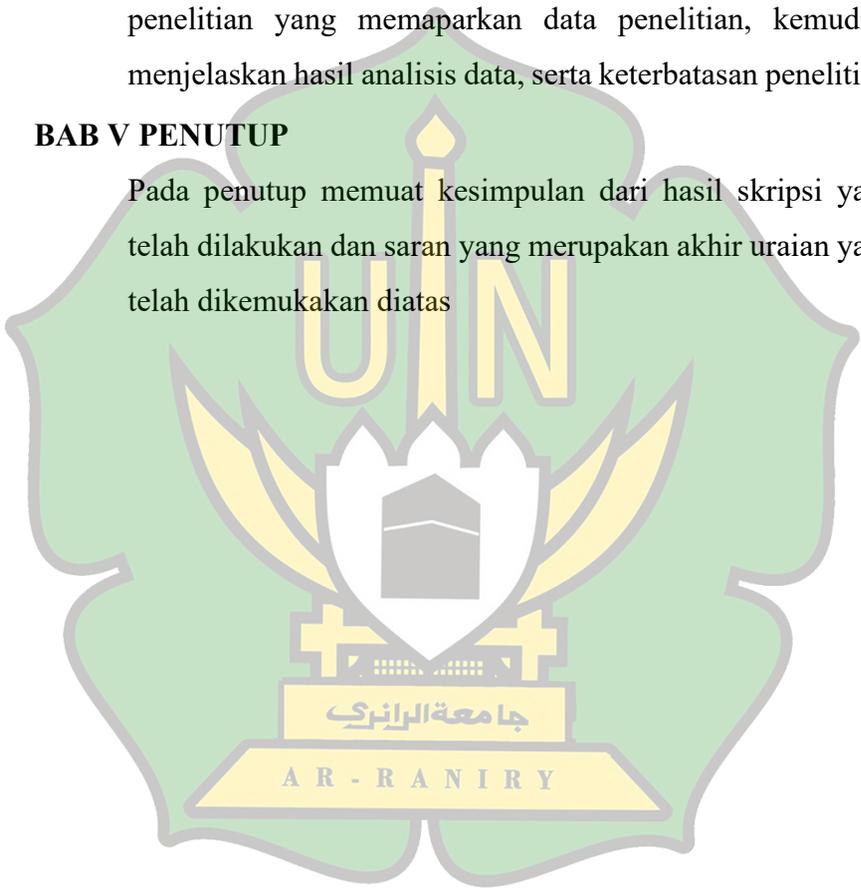
dilakukan, dan teknis analisis data.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum objek penelitian secara umum berupa sejarah, visi dan misi deskripsi hasil penelitian yang memaparkan data penelitian, kemudian menjelaskan hasil analisis data, serta keterbatasan penelitian.

BAB V PENUTUP

Pada penutup memuat kesimpulan dari hasil skripsi yang telah dilakukan dan saran yang merupakan akhir uraian yang telah dikemukakan diatas



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Bank Syariah

2.1.1 Pengertian Bank Syariah

Menurut Reza, (2017) Bank adalah lembaga perantara keuangan atau biasa disebut dengan *financial intermediary*. Bank akan selalu terkait dengan permasalahan uang yang merupakan alat untuk melancarkan terjadinya perdagangan yang utama. Bank syariah di Indonesia pertama kalinya didirikan tahun 1992 yaitu sebagai Bank Muamalat Indonesia (BMI). Pada tahun 1997 Indonesia saat itu mengalami krisis moneter, akan tetapi BMI hampir tidak terkena dampak krisis moneter tersebut. Sehingga saat itu pemerintah mengambil tindakan dengan cara menata kembali dan merekapitalisasi sebagian bank yang ada di Indonesia (Dewi, 2023).

Di Indonesia sendiri terdapat dua jenis perbankan dalam sistem operasinya. Pertama adalah bank yang menjalankan dengan sistem konvensional dan yang kedua adalah bank syariah bank yang menjalankan system operasinya dengan sistem syariah POJK.RI, (2019). Menurut Putri dan Sari, (2020) Bank konvensional dan bank syariah sendiri memiliki banyak perbedaan, meski demikian, baik bank syariah maupun bank konvensional pasti memiliki kelemahan serta kelebihan masing-masing. Pola penerapan bagi hasil yang diutamakan pada bank syariah memungkinkan nasabah untuk mengawasi langsung kinerja bank syariah melalui *monitoring* atas jumlah bagi hasil yang diperoleh. Sistem jumlah keuntungan bank

yang di dapat jika semakin besar maka secara otomatis akan semakin besar pula bagi hasil yang diterima nasabah ataupun pihak perbankan tersebut, demikian juga sebaliknya. Berbeda dari perbankan konvensional, nasabah tidak dapat menilai kinerja hanya dari indikator bunga yang diperoleh.

Berkembangannya bank syariah di Indonesia menjadikan terwujudnya merger atau penggabungan antara 3 (tiga) perbankan syariah yang sudah ada yaitu, Bank Syariah Mandiri (BSM), Bank Negara Indonesia Syariah (BNIS) dan Bank Rakyat Indonesia Syariah (BRIS) Sultoni dan Mardiana, (2021). Menurut UU No. 10 pada tahun 1998 tentang perubahan atas UU No. 7 pada tahun 1992, bank adalah badan usaha yang menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan dan lalu menyalurkannya lagi kepada masyarakat dalam bentuk pembiayaan atau bentuk-bentuk lainnya dalam rangka meningkatkan ekonomi kehidupan masyarakat lebih baik Paparang, (2016). Selanjutnya menurut UU No. 21 tahun 2008 dalam UU No. 21 tahun 2008 mengemukakan perbankan syariah yaitu segala sesuatu yang menyangkut bank syariah dan unit usaha syariah, mencakup kelembagaan, mencakup kegiatan usaha, serta tata cara dan proses di dalam melaksanakan kegiatan usahanya. Bank syariah yang pelaksanaan operasionalnya sesuai dengan ketentuan Al-Quran dan Sunnah atau hukum Islam. Selain itu juga bank syariah secara langsung diawasi oleh DPS (Dewan Pengawas Syariah), Dewan Syariah Nasional (DSN), MUI (Majlis Ulama Indonesia), Dewan Komisaris Bank (Pratama et al., 2021).

Bank syariah mengacu pada prinsip muamalah, yaitu boleh dilakukan jika tidak ada larangan dalam Al-Qur'an dan hadits yang mengatur terkait ekonomi, sosial, dan politik. bank syariah adalah instrumen yang digunakan untuk menegakkan aturan-aturan ekonomi Islam. Kegiatan bisnis bank syariah harus diacukan pada aturan dan hukum syara' (Dewi, 2023). Alasannya didirikannya bank syariah adalah karena adanya unsur riba yaitu unsur bunga dalam pengoperasian usaha bank konvensional yang digantikan dengan skema *profit-lost sharing* dengan instrumen nisbah bagi hasil. Jika dibandingkan dengan bank konvensional, bank syariah memiliki produk yang lebih bervariasi, kemudahan dalam fasilitas yang ditawarkan, bersifat kemitraan dan lebih memberikan nilai-nilai kemanusiaan. Bank syariah diharapkan dapat menghindari kegiatan-kegiatan yang mengandung unsur riba dan segala hal yang bertentangan dengan syariat islam (D. M. Ningsih, 2022).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa lembaga keuangan ini merupakan akomodatif antara masyarakat muslim dengan pemerintah yang dapat melayani kegiatan transaksi dengan bebas riba atau tanpa bunga pada transaksi. Lembaga keuangan berperan penting dalam perekonomian disuatu negara dengan mengembangkan industri perbankan agar baik pula pertumbuhan ekonomi negara tersebut. Dengan kehadiran bank syariah yang berkembang pesat saat ini telah mendapatkan pengaturan dalam sistem perbankan syariah. Pada tahun 1990 bank syariah telah mendapatkan rekomendasi dari MUI untuk mendirikannya, terkait

hal tersebut dikeluarkannya Undang-Undang Nomor 7 tahun 1992 yang mengatur bunga dan bagi hasil tentang perbankan (Pratama et al., 2021).

2.1.2 Dasar Hukum Bank Syariah

Semua produk tersebut memiliki dasar-dasar hukum dalam mengoperasikannya sesuai dengan syariah Islam. Dasar hukum akan suatu perjanjian/akad atau kontrak dalam produk tersebut memiliki implikasi hukum yang berbeda dalam mengimplementasikannya sehingga diperlukan pengetahuan mendasar tentang dasar hukum akad tersebut. Selain itu, aspek perlindungan hukum dan penerapan asas-asas perjanjian dalam akad atau kontrak syariah pada lembaga keuangan syariah menjadi penting diupayakan implementasinya. Dalam hal implementasi, para pelaku dan pengguna ekonomi syariah harus menjalankan kegiatannya berdasarkan syariah. Pola hubungan yang didasarkan pada keinginan untuk menegakkan sistem syariah diyakini sebagai pola hubungan yang kokoh antara bank dan nasabah. Pola hubungan antara pihak yang terlibat dalam lembaga keuangan syariah tersebut ditentukan dengan hubungan akad (Ghazali, 2018).

Lahirnya perbankan syariah di Indonesia dengan beroperasinya bank Indonesia pada tahun 1992 M yang mempunyai bentuk oprasionalisasi jauh berbeda dengan perbankan konvensional diharapkan akan memenuhi kebutuhan yang sangat *urgen* bagi umat Islam di Indonesia dalam menggunakan jasa perbankan secara syariah. Perbedaan yang mendasar antara perbankan syariah dengan

konvensional adalah larangan riba (bunga). Karena riba dalam Al-Qur'an dipersamakan dengan bunga yang hukumnya haram Reza, (2017). Keharaman mengacu pada ayat Al-Qur'an: Al-Baqarah (2): 275:

اللَّذِينَ يَأْكُلُونَ الرِّبَا لَا يَقُومُونَ إِلَّا كَمَا يَقُومُ الَّذِي يَتَخَبَّطُهُ الشَّيْطَانُ مِنَ الْمَسِّ ذَلِكَ بِأَنَّهُمْ قَالُوا إِنَّمَا الْبَيْعُ مِثْلُ الرِّبَا وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا فَمَنْ جَاءَهُ مَوْعِظَةٌ مِنْ رَبِّهِ فَانْتَهَى فَلَهُ مَا سَلَفَ وَأَمْرُهُ إِلَى اللَّهِ وَمَنْ عَادَ فَأُولَئِكَ أَصْحَابُ النَّارِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ

Artinya: “Orang-orang yang memakan (bertransaksi dengan) riba tidak dapat berdiri, kecuali seperti orang yang berdiri sempoyongan karena kesurupan setan. Demikian itu terjadi karena mereka berkata bahwa jual beli itu sama dengan riba. Padahal, Allah telah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba. Siapa pun yang telah sampai kepadanya peringatan dari Tuhannya (menyangkut riba), lalu dia berhenti sehingga apa yang telah diperolehnya dahulu menjadi miliknya dan urusannya (terserah) kepada Allah. Siapa yang mengulangi (transaksi riba), mereka itulah penghuni neraka. Mereka kekal di dalamnya”. (Q.S Al-Baqarah 275)

Berdasarkan ayat diatas Elvira (2016) Mengungkapkan bahwa jelas dikatakatan secara umum tetapi tegas memberikan gambaran tentang hukum kehalalan jual-beli dan keharaman riba, dan garmbaran karakter atau watak kehidupan pemakan riba (rentenir)

yang mirip atau bahkan sama dengan orang yang kesurupan setan. Penyebab kesetanan pemakan riba itu, justru karena yang bersangkutan tidak lagi bisa membedakan antara jual-beli yang diharamkan dengan riba yang di haramkan, dan berpendapat bahwa jual-beli itu sama dengan riba. Padahal, jual-beli yang diharamkan berbeda dengan riba yang diharamkan.

Dalam pelaksanaan kontrak di LKS, sering terjadi perselisihan atau persengketaan yang dipicu oleh kondisi salah satu pihak merasa dirugikan. Hal ini dapat terjadi kemungkinan disebabkan oleh tidak diterapkannya asas-asas perjanjian dalam kontrak tersebut dan tidak mengetahui secara komprehensif tentang dasar hukum suatu kontrak (Rachman, 2022).

2.1.3 Fungsi Bank Syariah

Penjelasan dari Trisela dan Pristiana (2020) terkait tentang fungsi Bank secara hal ini sangat mempengaruhi peningkatan ekonomi suatu negara sehingga setiap negara harus mampu memenuhi ketentuan tersebut sebagai salah contoh yakni mempersiapkan sebuah rencana jangka panjang bagi setiap perusahaan yang telah berkembang dengan memasukan perusahaan masuk pada Bursa Efek Indonesia. Demikian halnya juga dengan adanya fungsi Bank yakni menghimpun dana dari masyarakat dan menyalurkannya juga kepada masyarakat. Ketentuan Bank adalah salah satu tolak ukur yang tidak dapat dipisahkan dari ekonomi nasional. Fenomena ini adalah bukti bahwa fungsi Bank sangat mempengaruhi peningkatan ekonomi setiap negara.

Dari peraturan Republik Indonesia (Undang-Undang Republik Indonesia, 2008) jika negara Indonesia dilihat dalam Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2008 dalam pasal 4 tentang fungsi bank syariah menyatakan bahwa:

1. Bank Syariah dan UUS (Unit Usaha Syariah) wajib menjalankan fungsi menghimpun dan menyalurkan dana masyarakat.
2. Bank Syariah dan UUS dapat menjalankan fungsi sosial dalam bentuk lembaga *baitul maal*, yaitu menerima dana yang berasal dari zakat, infak, sedekah, hibah atau dana social lainnya dan menyalurkannya kepada organisasi pengelola zakat.
3. Bank Syariah dan UUS dapat menghimpun dana sosial yang berasal dari wakaf uang dan menyalurkannya kepada pengelola wakaf (*nazhir*) sesuai dengan kehendak pemberi wakaf (*wakif*).
4. Pelaksanaan fungsi sosial sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dan ayat (3) sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pada bank syariah sendiri memiliki tiga fungsi utama yaitu menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk titipan dan investasi, untuk menyalurkan dana kepada masyarakat yang membutuhkan dana dari bank, dan juga fungsi bank syariah terakhir untuk memberikan pelayanan dalam bentuk jasa perbankan syariah.

a. Menghimpun dana masyarakat

Bank syariah berfungsi untuk mengumpulkan atau menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk titipan dengan menggunakan akad *al-wadiah* dan dalam bentuk investasi dengan menggunakan akad *al-mudharabah*.

1) *Al-wadiah* adalah akad antara pihak pertama (masyarakat) dengan pihak kedua (bank), dimana pihak pertama menitipkan dananya kepada bank dan pihak kedua, bank menerima titipan untuk dapat memanfaatkan titipan pihak pertama dalam transaksi yang diperbolehkan dalam islam.

2) *Al-mudharabah* merupakan akad antara pihak pertama yang memiliki dana kemudian menginvestasikan dananya kepada pihak lain yang mana dapat memanfaatkan dana yang investasikan dengan tujuan tertentu yang diperbolehkan dalam syariat islam.

b. Fungsi bank syariah yang kedua ialah menyalurkan dana kepada masyarakat

Menyalurkan dana merupakan aktivitas yang sangat penting bagi bank syariah. Dalam hal ini bank syariah akan memperoleh *return* atas dana yang disalurkan. *Return* atau pendapatan yang diperoleh bank syariah atas penyaluran dana ini tergantung pada akadnya (Andrianto & Firmansyah, 2019). Akad-akanya yaitu:

1) *Al-Murabahah* adalah akad jual beli atas barang tertentu, dimana penjual menyebutkan harga pembelian barang kepada pembeli kemudian menjual kepada pihak pembeli dengan

mensyaratkan keuntungan yang diharapkan sesuai jumlah tertentu.

- 2) *Al-Istishna* adalah akad kontrak jual beli barang antara dua pihak berdasarkan pesanan dari pihaklain, dan barang pesanan akan diproduksi sesuai dengan spesifikasi yang telah disepakati dan menjualnya dengan harga dan cara pembayaran yang disetujui terlebih dahulu.
- 3) *Bai' As-Salam Salam* adalah akad jual beli barang pesanan antara pembeli dan penjual dengan pembayaran dilakukan di muka pada saat akad dan pengiriman barang dilakukan pada saat akhir kontrak. Barang pesanan harus spesifikasinya.
- 4) *Al-Mudharabah* merupakan akad pembiayaan antara bank syariah sebagai shahibul mal dan nasabah sebagai mudharib atau melaksanakankegiatan usaha, di mana bank syariah memberikan modal sebanyak 100 persen dan nasabah menjalankan usahanya.
- 5) *Musyarakah* merupakan akad kerja sama usaha antara dua pihak atau lebih dalam menjalankan usaha, di mana masing-masing pihak menyertakan modal sesuai dengan kesepakatan, bagi hasil atas usaha bersama diberikan sesuai dengan kontribusi dana atau sesuai kesepakatan bersama (Pradesyah, 2019).

c. Fungsi Bank Syariah memberikan Pelayanan Jasa Bank

Pelayanan jasa bank syariah ini diberikan dalam rangka memenuhi kebutuhan masyarakat dalam menjalankan aktivitasnya.

Berbagai jenis produk pelayanan jasa yang dapat diberikan oleh bank syariah antara lain jasa pengiriman uang (*transfer*), pemindah bukuan, penagihan surat berharga dan lain sebagainya. Beberapa bank berusaha untuk meningkatkan teknologi informasi agar dapat memberikan pelayanan jasa yang memuaskan nasabah (Andrianto & Firmansyah, 2019). Berikut beberapa jenis akad yang digunakan pada pelayanan jasa yaitu:

- 1) *Kafalah* adalah menjadikan seseorang (penjamin) ikut bertanggung jawab atas tanggung jawab seseorang dalam pelunasan/pembayaran utang.
 - *Kafalah bin Nafs*, yaitu akad memberikan jaminan atas diri si penjamin (*personal guarantee*).
 - *Kafalah bil-Maal*, yaitu jaminan pembayaran atau pelunasan utang. Dalam aplikasinya di perbankan dapat berbentuk jaminan uang muka (*Advance Payment Bond*) atau jaminan pembayaran (*Payment Bond*).
 - *Kafalah Mualaqah* dan *Munjazah*, yaitu jaminan mutlak yang dibatasi oleh kurun waktu dan untuk tujuan tertentu. Dalam perbankan modern hal ini diterapkan untuk pelaksanaan suatu proyek (*Performance Bond*) atau jaminan penawaran (*Bid Bond*).
 - *Kafalah Bit Taslim*, yaitu penjaminan atas pengembalian atas barang sewa pada saat jangka waktu habis.
- 2) *Hawalah/Hiwalah* adalah akad pemindahan utang atau piutang suatu pihak kepada pihaklain. Dalam hal ini ada tiga pihak,

yaitu pihak yang berutang (*muhil* atau *madin*), pihak yang memberi utang (*muhil* atau *da'iin*) dan pihak yang menerima pemindahan (*muhil 'alaih*). Akad hawalah diterapkan pada hal-hal berikut:

- *Factoring* atau anjak piutang, dimana para nasabah yang memiliki piutang kepada pihak ketiga memindahkan piutang itu kepada bank.
 - *Post-dated Check*, dimana bank bertindak sebagai juru tagih, tanpa membayar terlebih dahulu piutang tersebut.
 - *Bill Discounting*, dimana pada prinsipnya sama dengan pelaksanaan konsep hawalah, hanya saja dalam bill discounting, nasabah harus membayar fee yang tidak dikenal pada hawala.
- 3) *Al-Wakalah* Adalah akad perwakilan antara dua pihak, dimana pihak pertama mewakilkan suatu urusan kepada pihak kedua untuk bertindak atas nama pihak pertama (Andrianto & Firmansyah, 2019).
 - 4) *Shart* adalah akad jual beli valuta asing sejalan dengan prinsip *sharf*. Jual beli mata uang yang tidak sejenis ini penyerahannya harus dilakukan pada waktu yang sama berdasarkan kurs jual atau kurs beli yang berlaku pada saat itu juga (*transaksi spot*).
 - 5) *Qardh* adalah akad pemberian pinjaman dari bank kepada nasabah yang dipergunakan untuk kebutuhan mendesak, seperti dana talangan dengan kriteria tertentu dan bukan untuk pinjaman yang bersifat konsumtif.

- 6) *Rahn* adalah akad yang menahan salah satu harta milik si peminjam sebagai jaminan atas pinjaman yang diterimanya. Tujuan akad *rahn* adalah untuk memberikan jaminan pembayaran kembali kepada bank dalam memberikan pembiayaan. Secara sederhana *rahn* adalah jaminan hutang atau gadai.
- 7) *Ijarah* adalah Akad *ijarah* selain menjadi landasan syariah untuk produk pembiayaan, yaitu sewa cicil, juga menjadi prinsip dasar pada jasa perbankan lainnya, antara lain layanan penyewaan kotak simpanan atau SDB (*safe deposit box*). Bank mendapat imbalan sewa atas jasa tersebut (Pratama et al., 2021).

2.2 *Mobile Banking*

Menurut Ikatan Banking Indonesia *Mobile banking* adalah layanan perbankan yang dapat diakses langsung melalui telepon seluler GSM (*Global for Mobile Communication*) dengan menggunakan SMS (*Short Message Service*) (Kurniawati et al., 2017).

Menurut D. M. Ningsih, (2022) Hanif Astika mengungkapkan bahwa *mobile banking* ialah fasilitas dari Bank yang mengikuti perkembangan teknologi dan komunikasi di era modern saat ini.

Menurut Riswandi *mobile banking* merupakan suatu layanan inovatif yang ditawarkan oleh bank yang memungkinkan pengguna

kegiatan transaksi perbankan melalui *smartphone* (D. M. Ningsih, 2022).

Mobile banking atau yang di kenal dengan *m-banking*, merupakan suatu layanan perbankan yang diberikan oleh pihak bank untuk mendukung kelancaran dan kemudahan kegiatan perbankan. Keefektifan dan keefisienan nasabah untuk melakukan berbagai transaksi *m-banking* tidak akan berjalan apabila tidak didukung oleh telephone seluler dan internet, setiap orang yang memiliki ponsel dapat memanfaatkan fasilitas ini, untuk bertransaksi dimana saja dan kapan saja (Sabila, 2023).

Dengan adanya *M-Banking*, kegiatan yang biasanya dilakukan secara manual, datang ke bank, kini dapat dilakukan dengan menggunakan *Handphone* yang sudah terpasang aplikasi *M-Banking*, dengan begitu nasabah dapat menghemat waktu dan biaya (D. M. Ningsih, 2022). Dengan adanya pemanfaatan digitalisasi pada *Mobile banking* maka menjadi penghubung antara kreditur dan debitur. Menurut Marlina dan Bimo, (2018), Digitalisasi bukan hanya menjadi tren bagi industri perbankan saat ini, tetapi juga merupakan tantangan utama bagi perbankan. Tersedia *SMS banking*, *Mobile banking* dan bentuk peningkatan kecepatan layanan keuangan lainnya yang berbasis teknologi informasi. Untuk memberikan manfaat bagi nasabah, dikembangkan *Mobile banking*.

Mobile banking adalah salah satu jenis aplikasi perbankan yang memfasilitasi transaksi tanpa memerlukan akses ke bank, kecuali tarik tunai. Salah satu inovasi yang harus diterapkan oleh

perbankan adalah dalam metode transaksi dan sistem pembayaran. Menurut Lestari dan Nofriantika, (2018) Sebagai jenis baru transaksi modern, produk uang elektronik diyakini memberikan keuntungan bagi bank maupun lembaga *non*-perbankan untuk menggunakan aplikasi uang elektronik. Praktik transaksi pembayaran berbasis *non*-tunai adalah salah satunya contoh bagaimana teknologi informasi dan ekonomi digital.

Alasan bank melakukan berinvestasi dalam sistem informasi seperti perbankan karena mengurangi biaya, meningkatkan kualitas produk dan layanan serta lebih efisien (Aieni dan Purwantini, 2019). Menurut Novitasari *mobile banking* saat ini dapat di bagi menjadi 3 golongan:

1. Bersifat memberi informasi (*Informational*)

Di dalam sistem ini, hanya dapat memuat informasi mengenai produk-produk dan layanan yang dimiliki oleh suatu bank. Risiko dari sistem ini tergolong cukup rendah, karena sistem ini sama sekali tidak terhubung dengan *server hosting* situs.

2. Bersifat komunikatif (*Communicative*)

Dalam hal ini lebih bersifat interaktif dibandingkan dengan tipe yang sebelumnya. Pada tipe sistem ini, kemungkinan terjadinya interaksi antara nasabah dengan sistem yang ada di bank. Interaksi ini dapat berupa informasi saldo, laporan transaksi, perubahan data pribadi nasabah, maupun formulir-formulir keanggotaan layanan dari bank yang bersangkutan.

3. Dapat melakukan transaksi (*Transactional*)

Pada tipe ini nasabah kemungkinan untuk melakukan transaksi secara langsung. Karena sistem ini memiliki jalur langsung ke *server* utama dan jaringan yang ada di bank. Transaksi yang dapat dilakukan di sistem ini dapat meliputi akses langsung ke jaringan perbankan, seperti informasi saldo, mutasi, pembayaran tagihan, TOP UP, isi pulsa, dan lain-lain. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi digital, sistem uang elektronik menjadi inovasi terbaru di sektor perbankan. Salah satu bank di Indonesia yang mengintegrasikan QRIS ke dalam aplikasi *mobile banking* adalah Bank Syariah Indonesia. Memahami kebutuhan nasabah merupakan kesadaran Bank Syariah Indonesia untuk melakukan peningkatan terhadap pelayanan berbasis syariah melalui aplikasi *mobile banking* (Lathifah, 2023).

Teknologi yang tumbuh dengan pesat, harus dimanfaatkan secara cermat dan tepat. Berbagai teknologi menyediakan terobosan baru yang dapat digunakan oleh bank dalam usahanya untuk selalu meningkatkan kualitas layanan yang ada. Sehingga dari situlah bank-bank yang ada diseluruh dunia membuat suatu inovasi baru dengan meluncurkan *mobile banking*. Contohnya di Indonesia, baik bank pemerintah maupun bank swasta nasional berlomba-lomba untuk meluncurkan teknologi *mobile banking* (N. Putri, 2021).

Proses *mobile banking* sendiri muncul tidak hanya berhubungan dengan bank saja, namun teknologi ini juga bekerja sama dengan operator seluler. Sehingga dapat dilihat bahwa *mobile banking* memberikan banyak keuntungan bagi semua kalangan, baik

bagi bank, operator seluler maupun bagi para nasabah pengguna *mobile banking*.

SMS *banking* dan *mobile banking* adalah bagian dari *e-banking*, Perbankan Elektornik yang juga dikenal dengan Internet *banking* adalah sebuah aplikasi yang dimana nasabah dapat melakukannya.

2.2.1 Sejarah *Mobile Banking*

Mobile banking (m-banking) diluncurkan pertama kali oleh Excelcom pada akhir 1995 dan respon yang didapat juga beragam. Latar belakang dari kemunculan *mobile banking* ini juga disebabkan oleh bank-bank yang saat ini ingin mendapat kepercayaan dari setiap nasabahnya. Dan salah satu cara yang dilakukan yaitu dengan pemanfaatan teknologi (Wulandari, 2018).

Dari waktu ke waktu, makin banyak bank yang menyediakan layanan atau jasa Internet Banking yang diatur melalui Peraturan Bank Indonesia No. 9/15/PBI/2007 Tahun 2007 tentang Penerapan Manajemen Risiko Dalam Penggunaan Teknologi Informasi Oleh Bank Umum. Penyelenggaraan Internet Banking merupakan penerapan atau aplikasi teknologi informasi yang terus berkembang dan dimanfaatkan untuk menawab keinginan nasabah perbankan yang menginginkan *service* cepat, aman, nyaman, murah dan tersedia setiap saat (24 jam) dan dapat diakses dari mana saja baik itu dari HP, Komputer, Laptop/*Notebook*, PDA, dan sebagainya (N. Putri, 2021).

Bukti nyata bahwa *mobile banking* juga tersebar diseluruh

dunia yaitu dapat dilihat dari perkembangan *mobile banking* yang ada di negara-negara Eropa khususnya Jerman dan juga negara Amerika Serikat yang merupakan negara-negara besar Pengguna *mobile banking* (N. Putri, 2021).

2.2.2 Manfaat Mobile Banking

Mobile banking kini telah tersebar ke seluruh dunia, tak hanya dinikmati oleh Negara peluncur sistem *mobile banking* saja, seluruh dunia pun telah menikmati kemudahan akses perbankan yang ditawarkan bank melalui *mobile banking* dimana saja melalui perangkat *mobile* seperti *handphone*. Dengan adanya *mobile banking*, pihak bank berusaha mempermudah akses para nasabahnya dalam melakukan transaksi perbankan. Para nasabah bank tidak perlu lagi pergi ke ATM untuk melakukan transaksi, cukup dengan menggunakan telepon seluler. Kemanfaatan penggunaan *mobile banking* bagi nasabah meliputi membuat pekerjaan lebih mudah, menambah produktivitas, mempertinggi efektivitas dan mengembangkan kinerja pekerjaan. Kemanfaatan yang meningkatkan kinerja yang berdampak terhadap penggunaan teknologi (Santi, 2021).

Mobile banking menjadi primadona para nasabah dalam melakukan transaksi, berikut manfaat dari *mobile banking*:

1. Mempermudah nasabah untuk melakukan transaksi dan pembayaran dengan cara menghemat waktu sesingkat mungkin.
2. Tidak perlu mengeluarkan biaya banyak untuk pergi ke cabang melainkan hanya dengan menggunakan kuota internet semua

transaksi dan pembayaran terselesaikan.

3. Tampilan layar yang sederhana dan adanya petunjuk transaksi.
4. Resiko penipuan berkurang karena adanya notifikasi SMS otomatis jika terdapat transaksi yang telah dilakukan.
5. Dapat diakses oleh siapapun, seluruh pengguna telepon genggam (*handphone*) (Astutik, 2023).

2.2.3 Fungsi *Mobile Banking*

Setelah mengetahui apa itu *mobile banking*, nasabah mungkin paham bahwa fungsi aplikasi ini sangat berguna dalam transaksi keuangan. Nasabah tidak perlu repot-repot lagi keluar rumah buat ke ATM atau ke bank untuk menyelesaikan transaksi keuangan, seperti berbelanja, transfer uang, hingga bayar kebutuhan hidup. Adapun beberapa fungsi lain *m-banking*, yaitu: (Santi, 2021)

1. Memungkinkan nasabah melakukan pengecekan saldo dan riwayat transaksi perbankan.
2. Melakukan pembayaran transaksi keuangan dari orang ke orang.
3. Menyediakan informasi letak ATM atau kantor cabang bank terdekat.
4. Memberikan laporan dan ringkasan aktivitas keuangan sesuai dengan permintaan nasabah.
5. Memberikan pemberitahuan tentang aktivitas penggunaan transaksi keuangan.
6. Memberikan layanan pembayaran tagihan secara elektronik, misalnya bayar listrik, bayar paket internet, TV kabel, dan layanan lainnya.

2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan *Mobile banking*

Menurut D. M. Ningsih (2022) Berkembangnya internet sebagai basis dalam pelayanan jasa keuangan menyimpan berbagai resiko yang dapat muncul dikemudian hari. Bagi bank penyelenggara secara umum terdapat kelebihan dan kekurangan yang terkait dengan penggunaan *m-banking*, yaitu:

1. Kelebihan *Mobile banking*

a. Bagi Nasabah

Nasabah dapat mengakses layanan-layanan yang tersedia di bank kapun dan dimanapun, nasabah dapat mengetahui jumlah saldo yang dimiliki, nasabah dapat melakukan transaksi secara online, dan layanan *mobile banking* dapat menghemat waktu, tenaga dan biaya.

b. Bagi Bank

Dapat mengurangi biaya kepengurusan terhadap nasabah, menghemat biaya pengembangan infrastruktur dibandingkan dengan mendirikan *outlet* ATM, meningkatkan kecepatan layanan dan jangkauan dalam aktivitas perbankan, dan strategi yang kompetitif untuk memberikan *valueadded* kepada nasabah.

2. Kekurangan *Mobile banking*

Hanya dapat digunakan pada provider tertentu, kecepatan data/jaringan tergantung masing-masing wilayah, dan terdapat limit transaksi perhari, dan hanya dapat digunakan dengan telepon tipe *smartphone*.

2.2.5 Perkembangan *Mobile banking* di Indonesia

Perkembangan *mobile banking* di Indonesia tidak dapat dilepaskan dari perkembangan bisnis *handphone* atau telepon genggam/seluler. Layanan *mobile banking* bank syariah adalah pengembangan dari dua bentuk inovasi bank syariah yang sebelumnya yaitu *SMS banking* dan *internet banking* (N. Putri, 2021).

Pemanfaatan ponsel yang makin canggih ternyata memberikan kemudahan dalam pelayanan perbankan. Nasabah tidak perlu lagi mengantri di counter bank untuk membayar tagihan ataupun mentransfer. Cukup dengan menggunakan *mobile banking*, nasabah merasa nyaman dengan pelayanan yang cepat. Hampir sama seperti *internet banking* yang menyebabkan nasabah tidak perlu ke bank, nasabah dapat melakukan transaksi perbankan melalui pesan singkat (SMS) ke pusat layanan yang disediakan oleh bank (Wulandari, 2018).

Menurut Santi (2021) *mobile banking* merupakan layanan yang memungkinkan nasabah bank melakukan transaksi perbankan melalui ponsel atau *smartphone*. Layanan *mobile banking* dapat digunakan dengan menggunakan menu yang sudah tersedia pada SIM (*Subscriber Identity Module*) Card, USSD (*Unstructured Supplementary Service Data*), atau melalui aplikasi yang dapat diunduh dan diinstal oleh nasabah. *Mobile banking* menawarkan kemudahan jika dibandingkan dengan *SMS banking* karena nasabah tidak perlu mengingat format pesan SMS yang akan dikirimkan ke

bank dan juga nomor tujuan SMS *banking*.

2.3 Quick Response Code Response Indonesia Standard (QRIS)

Menurut H. A. Ningsih et al. (2020) mengungkapkan bahwa QRIS merupakan standar QR Code untuk pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik *server based*, dompet elektronik, atau *mobile banking*. Hal ini diatur Bank Indonesia dalam PADG No.21/18/2019 tentang Implementasi Standar Internasional QRIS untuk Pembayaran Peluncuran QRIS merupakan salah satu implementasi visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI), yang telah dicanangkan pada Mei 2019. Menurut peraturan Bank Indonesia No. 23/8/2021 tentang QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) merupakan penyatuan berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan QR Code (Sabila, 2023).

QRIS adalah inovasi pembayaran baru yang diluncurkan oleh Bank Indonesia bekerja sama dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia sebagai apresiasi pada hari kemerdekaan Republik Indonesia ke-74 tahun. Secara umum QRIS diidentifikasi sebagai media pembayaran yang menguntungkan, serta dipandang lebih sederhana dalam penggunaannya. Penggunaan QR Code juga memungkinkan terjadinya kolaborasi layanan dalam proses mempromosikan bisnis dan untuk meningkatkan pendapatan usaha secara cepat. QRIS berperan dalam membantu mereka dalam melakukan pencatatan otomatis/akuntansi digital yang muncul dalam *history of transaction* (D. M. Ningsih, 2022).

QRIS memiliki karakter yang dianggap lebih unggul kegunaannya, yang dimana karakteristik QRIS ini dijadikan pengembangan indikator QRIS, seperti:

1. Universal, yakni inklusif, untuk seluruh lapisan masyarakat dan dapat digunakan untuk transaksi pembayaran di domestic luar negeri.
2. Gampang, yakni masyarakat bisa bertransaksi dengan mudah dan aman dalam satu genggam ponsel tanpa harus memiliki semua aplikasi pembayaran yang berbasis QR Code.
3. Untung, yakni transaksi dengan QRIS menguntungkan pembeli dan penjual karena transaksi berlangsung efisien melalui satu kode QR yang bisa digunakan untuk semua aplikasi pembayaran pada ponsel.
4. Langsung, yakni transaksi dengan QRIS langsung terjadi karena prosesnya cepat dan seketika sehingga mendukung kelancaran sistem pembayaran berbeda dengan kode QR yang penggunaannya harus memindai pembayaran dengan menggunakan aplikasi layanan tertentu (Jannah, 2021).

Bank Syariah Indonesia merupakan salah satu perusahaan perbankan yang menerapkan sistem QRIS pada aplikasi *mobile banking*. Untuk mampu mengoptimalkan pemanfaatan teknologi yang dimiliki dimana teknologi merupakan alat yang tepat digunakan oleh nasabah untuk memenuhi kebutuhan di saat pandemi tanpa kontak fisik (*Mobile*, n.d.). Pembayaran menggunakan QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) merupakan sistem

pembayaran *mobile banking* dengan fasilitas pilihan 2 tabungan yaitu tabungan Wadiah dan tabungan Mudharabah. Pembayaran melalui QRIS ini dilakukan dengan cara menscan *barCode* masukkan jumlah nominal pembayaran selanjutnya masukkan pin dan transaksi selesai di lakukan. Pada Bank Syariah Indonesia aplikasi layanan tersebut bernama *mobile banking*, aplikasi ini terintegrasi dengan basis data para nasabah yang dapat di akses oleh para nasabah dan pihak bank yang bertanggung jawab (Novi Arianti et al., 2019).

Bank Indonesia menetapkan pembayaran kode QR standar untuk memfasilitasi pembayaran digital di Indonesia yaitu QRIS. Selain digunakan di *e-wallet*, QRIS juga dapat digunakan pada aplikasi *mobile banking*. Asosiasi Sistem Pembayaran Digital (ASPI) mengembangkan QRIS, kode QR dengan tujuan meningkatkan keamanan dan efisiensi terhadap transaksi *non-tunai*. Ketika kemajuan teknologi menguntungkan pengguna, semua orang akan menggunakannya. Pemanfaatan QRIS sebagai inovasi pembayaran digital untuk membantu dalam memudahkan transaksi keuangan. Adanya QRIS memberikan transaksi yang ringkas, otomatis dan efisien sehingga dapat mempercepat pekerjaan seseorang dalam interval waktu yang singkat dan dapat melakukan transaksi dimanapun (Lathifah, 2023).

2.3.1 Dasar Hukum Implementasi *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

Dasar hukum Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/8/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran adalah:

1. Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 236, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5945).
2. Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/8/PBI/2017 tentang Gerbang Pembayaran Nasional (*National Payment Gateway*) (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 134, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6081).
3. Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang Uang Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 70, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6203).

Bank Indonesia dalam hal ini Anggota Dewan Gubernur Bank Indonesia menerbitkan Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran. Sebagaimana kita ketahui dan kenal seperti apa *QR Code* tersebut, yang bisa digunakan bahkan tidak hanya untuk pembayaran. Namun disini yang dibahas adalah

QR Code untuk pembayaran. Sebagai pedoman implementasi *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*, Bank Indonesia (BI) menerbitkan Peraturan Anggota Dewan Gubernur (PADG) No.21/18/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran pada 16 Agustus 2019. Penerbitan ketentuan bertujuan untuk memastikan penyelenggaraan layanan pembayaran yang menggunakan QRIS di Indonesia dapat berjalan dengan baik. Implementasi QRIS secara nasional efektif berlaku mulai 1 Januari 2020, guna memberikan masa transisi persiapan bagi Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) (Yelvita, 2022).

2.3.2 Mekanisme Transaksi Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

Bank Indonesia menjelaskan bahwa terdapat tiga jenis mekanisme transaksi menggunakan QRIS yang dapat digunakan oleh pelaku usaha sesuai dengan kebutuhan bisnisnya, yaitu:

1. *Merchant Presented Mode (MPM)* Statis

Pada metode ini, merchant/pedagang cukup memajang satu stiker atau *print out* QRIS, sehingga pengguna dapat dengan mudah melakukan transaksi pembayaran melalui ponsel pribadi masing masing dengan cara men-*scan* QR Code lalu megetikkan nominal transaksi dan bayar, keuntungan bagi pedagang adalah seluruh transaksi dapat tercatat dengan baik, dan tidak membutuhkan pengecekan transaksi dari penggunaan banyak aplikasi pembayaran. Metode ini cocok digunakan untuk

pedagang skala usaha mikro dan kecil.

2. *Merchant Presented Mode* (MPM) Dinamis

Pada metode ini, merchant/pedagang dapat mengeluarkan QR Code melalui suatu *device* seperti mesin EDC (*electronic data capture*) atau pun ponsel. cara penggunaannya adalah pedagang harus memasukkan nominal terlebih dahulu, kemudian pelanggan melakukan *scan* QRIS yang tampil atau tercetak, lalu pelanggan dapat melakukan pembayaran. Metode ini cocok digunakan pedagang skala usaha menengah dan besar atau pada volume transaksi tinggi.

3. *Customer Presented Mode* (CPM)

Pada metode ini, pelanggan cukup menunjukkan QR Code yang ditampilkan dari aplikasi pembayaran pelanggan untuk di-*scan* oleh merchant, Sehingga pembayaran akan otomatis terbayarkan (Indonesia, 2023).

2.3.3 Tujuan dan Manfaat *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS)

Menurut D. M. Ningsih, (2022) Kehadiran QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) membawa banyak manfaat dan keuntungan bagi para pebisnis. Fitur fungsional dari QR Code membuka jalan berbagai informasi. Fitur terpenting QR Code adalah menjembatani antara dunia nyata dan dunia virtual, menyediakan instan peluang akses ke informasi yang tersedia di lingkungan online.

1. Tujuan QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*)

- a. Jembatan antara dunia nyata dan dunia virtual Salah satu fitur terpenting dari QR *code* adalah kemampuannya untuk melayani jembatan antara informasi yang terkandung di dunia nyata dan konten di lingkungan online. Fungsi utama dari QR *code* adalah untuk bertindak sebagai menjembatani antara media offline dan media online.
- b. Peluang untuk akses instan ke informasi online QR *code* memberi pengguna smartphone akses cepat di lingkungan online, melewati mesin pencari dan portal internet. QR *code* mengarahkan penggunanya ke halaman web seluler tanpa perlu mengetik kata kunci pencarian.
- c. Mengatasi batasan spasial QR *code* menaergetkan para pengguna smartphone dapat ditempatkan pada semua jenis media komunikasi yang dapat di cetak, untuk mempersingkat jarak spasial antara informasi yang dapat di cetak dan di akses secara online.
- d. Pembuatan *code* QR yang ramah pengguna beberapa sifat fungsional lainnya dari QR *code* yang tersedia bagi para penggunanya adalah kemampuan mereka untuk dihasilkan secara online dengan QR *Code* gratis dengan menggunakan pernagkat lunak genetaror dan dicetak oleh printer konvensional. pengguna dapat dengan mudah mencetak QR *Code* yang dimiliki.

2. Manfaat QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*)

Adapun manfaat menggunakan QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) sebagai berikut:

- a. Bagi pengguna aplikasi pembayar membuat, cepat dan kekinian, tidak perlu repot lagi membawa uang tunai, tidak perlu pusing memikirkan QR siapa yang terpasang, dan terlindungi karena semua PJSP penyelenggara QRIS sudah pasti memiliki izin dan diawasi oleh Bank Indonesia.
- b. Bagi *Merchant*, penjualan berpotensi meningkat karena dapat menerima pembayaran berbasis QR manapun, meningkatkan branding, kekinian, mengikuti trend pembayaran secara *non-tunai* digital, transaksi tercatat otomatis dan bisa dilihat di history transaksi, lebih praktis karena cukup menggunakan satu QRIS, mengurangi biaya pengelolaan kas, terhindar dari uang palsu, tidak perlu menyediakan uang kembalian, transaksi tercatat otomatis dan bisa dilihat setiap saat, memudahkan Rekonsiliasi dan berpotensi mencegah tindak kecurangan dari pembukuan transaksi tunai, dan membangun informasi credit profile untuk memudahkan memperoleh kredit kedepan.

2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS)

Astutik, (2023) Menyebutkan bahwa ada beberapa kelebihan QRIS yang sangat berdampak positif, diantaranya:

1. Pembayaran *non-tunai* lebih efisien sesuai dengan anjuran pemerintah untuk meningkatkan gerakan *non-tunai* ini bisa

menjadi salah satu dukungannya, yaitu meningkatkan penggunaan uang elektronik. Di mana untuk memenuhi suatu kebutuhan tidak perlu bertransaksi secara tunai, harus membawa uang tunai yang memerlukan tempat dan perhitungan dalam bertransaksi.

2. Antisipasi tindakan kriminal penggunaan uang elektronik meminimalisir terjadinya tindakan kejahatan, maraknya pencurian dan perampokan di perjalanan juga menjadi risiko tersendiri bagi masyarakat yang sering membawa uang tunai secara berlebihan, dan juga untuk menghindari scamming oleh para *hacker*.
3. Persaingan bisnis meningkatkan maraknya penggunaan uang elektronik yang menjadikan masyarakat semakin mudah dalam bertransaksi, dengan ini diharapkan juga diikuti perkembangan dunia bisnis di Indonesia. Bahkan sekarang juga mulai diterapkan di pusat pertokoan, perbelanjaan dan pasar modern.
4. Semua kalangan bisa menggunakan QRIS, baik muda maupun tua, dan kalangan atas sekaligus kalangan menengah ke bawah. Karena dengan berkembang pesatnya kemudahan IPTEK memicu masyarakat untuk mencoba mengikuti perkembangan zaman ini.

Menurut Astutik, (2023) Selain banyaknya manfaat yang didapat, adapun kelemahan dalam penggunaan QRIS untuk saat ini, dikarenakan perkembangan pembangunan di Indonesia yang belum merata ini juga diimbangi belum meratanya jangkauan IPTEK untuk

masyarakat. Masih banyaknya jaringan internet di Indonesia yang belum stabil. Bahkan di beberapa daerah pun penggunaan handphone masih hanya dinikmati kaum milenial. Tentunya ini menjadi tidak merata dalam segi penggunaannya, untuk masyarakat yang tergolong ekonomi rendah dan usia tua belum sepenuhnya paham mengoperasikan gadget.

1. QRIS bagi pembisnis memberikan banyak manfaat dan keuntungan bagi para pebisnis. Dengan mendaftar QRIS, maka banyak kemudahan yang bisa menunjang bisnis menjadi lebih maju dan berkembang pesat. Berikut manfaat QRIS bagi pebisnis yang bisa didapatkan:
 - a. Mempermudah proses transaksi dengan QRIS, seluruh transaksi *non-tunai* di toko akan berjalan lebih cepat dan mudah. Karena dengan menyediakan 1 QR Code mampu menerima pembayaran digital dari berbagai aplikasi pembayaran yang berbeda.
 - b. Menyediakan lebih banyak alternatif pembayaran dengan QRIS, maka mampu melayani pembayaran digital dari berbagai bank dan *e-wallet*, seperti OVO, Gopay, Dana, LinkAja, hingga ShopeePay.
 - c. Mencegah peredaran uang palsu dengan menggunakan QRIS, maka akan ikut menumbuhkan *cashless society* dan meminimalisir resiko peredaran uang palsu yang dapat merugikan.
 - d. Meja kasir lebih rapi, modern, dan kekinian karena cukup

menampilkan 1 QR Code untuk menerima berbagai aplikasi pembayaran, meja kasir di toko/usaha bisa tampak lebih rapi. Dengan melayani berbagai pembayaran digital, toko/usaha lebih modern dan mengikuti perkembangan zaman.

- e. Mempermudah pendaftaran merchant, mendaftar merchant dapat dilakukan dengan mudah satu persatu lagi. Karena cukup mendaftar QRIS 1 kali dan langsung bisa menerima pembayaran digital dari berbagai bank dan *e-wallet*.
- f. Mempermudah pemantauan dan analisis keuangan bisnis dengan menggunakan QRIS, maka bisa dilakukan pengecekan riwayat transaksi di toko/usaha secara *real-time* dan dapat dilakukan dengan mudah yaitu tidak perlu mencatat setiap transaksi secara manual, karena semua data transaksi terekam otomatis. Sehingga mampu memudahkan dalam memantau hasil penjualan yang terjadi di toko/usaha yang dimiliki (Astutik, 2023).

2.3.5 Pandangan Islam Tentang Sistem Pembayaran *Non-Tunai Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)*

Sa'ya (2023) Pandangan Islam tentang pembayaran *non-tunai* atau bertransaksi menggunakan QRIS pada dasarnya sama hukumnya seperti menggunakan uang kertas biasa karena keduanya memiliki fungsi yang sama yaitu sebagai alat pembayaran atas transaksi jual beli barang atau jasa yang dilakukan oleh para konsumen dalam maksud pemenuhan akan kebutuhannya. Menurut perspektif syariah, hukum atas penerapan *non-tunai* QRIS adalah

halal.

Faktor lain yang mendukung halalnya *non-tunai* QRIS adalah tuntutan akan kebutuhan manusia akan pembayaran non tunai e-money itu sendiri, dan ditambah pertimbangan banyaknya kemaslahatan yang ada didalamnya, sehingga menjadikan *non-tunai* QRIS sah digunakan baik secara agama maupun dalam pengaturan negara. Lebih lanjut dalam penjelasan dan peraturan Bank Indonesia No.7/46/PBI/2005, tentang akad penghimpunan dan penyaluran dana yang melaksanakan usaha berdasarkan prinsip syariah, pasal 2 ayat 3 menjelaskan bahwa prinsip transaksi dalam Islam adalah:

1. Tidak Mengandung Maysir

Maysir yaitu transaksi yang di dalamnya mengandung unsur perjudian, untung-untungan atau spekulatif yang tinggi. Penyelenggaraan uang elektronik harus didasarkan oleh kebutuhan pembayaran retail yang menuntut pada transaksi yang lebih cepat dan efisien, tidak untuk kebutuhan transaksi yang mengandung maysir.

2. Tidak Mendorong Israf

Uang elektronik pada dasarnya digunakan sebagai alat pembayaran retail atau mikro, agar terhindar dari Israf (pengeluaran yang berlebihan) dalam konsumsi maka dilakukan pembatasan jumlah nilai uang elektronik dan batas maksimal total nilai transaksi uang elektronik dalam periode tertentu.

3. Tidak Menimbulkan Riba

Riba adalah transaksi dengan pengambilan tambahan, baik

dalam transaksi jual-beli maupun pinjam-meminjam dan pengalihan harta secara batil atau bertentangan dengan ajaran Islam.

4. Tidak digunakan untuk Transaksi Objek Haram dan Maksiat.

Uang elektronik tidak boleh digunakan untuk pembayaran transaksi objek haram dan maksiat, yaitu barang atau fasilitas yang dilarang dimanfaatkan dan digunakan menurut peraturan dalam bertransaksi sesuai dengan syariat Islam, (Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia NO. 28/DSN-MUI/II/2002 pasal 2 ayat 3. Dalam peraturan Bank Indonesia No.7/46/PBI/2005 menyebutkan bahwa uang elektronik tidak boleh digunakan untuk pembayaran transaksi objek yang haram dan mengandung unsur maksiat, yaitu barang atau fasilitas yang dilarang dimanfaatkan atau digunakan dalam hukum islam. Peraturan ini merujuk kembali kepada fungsi uang elektronik yang pada dasarnya digunakan sebagai alat pembayaran ritail/mikro, agar terhindar dari israf (pengeluaran yang berlebihan) dalam berkonsumsi, sehingga dilakukan pembatasan jumlah nilai uang elektronik serta batas paling banyak total nilai transaksi uang elektronik (Sa'ya, 2023).

2.4 Pengetahuan

2.4.1 Pengertian Pengetahuan

Menurut KBBI pengetahuan adalah segala sesuatu diketahui, kepandaian ataupun sesuatu yang berkenaan dengan apa yang dilihat ataupun dipelajari (Setiawan, n.d.). Pengetahuan menurut para ahli sebagai berikut: Menurut Rahman (2022) Pengetahuan merupakan hasil dari adanya rasa ingin tau yang dimiliki seseorang terhadap

objek tertentu yang didapatkan melalui panca indra. Mowen dan Engel (1985) mendefinisikan pengetahuan konsumen sebagai suatu tingkatan mengenai informasi yang dipahami atau dimiliki oleh seorang konsumen mengenai macam-macam produk dan jasa, serta pengetahuan lainnya yang berkaitan dengan produk dan jasa tersebut.

Menurut Pudjawidjana mendefinisikan pengetahuan sebagai reaksi pada manusia dengan semua rangsangan yang terjadi di alat untuk melakukan indera penginderaan jauh pada objek tertentu. Sedangkan menurut John Dewey pengetahuan merupakan pengetahuan seseorang terbentuk dari hubungan dan jalinan dengan realitas-realitas yang tetap dan yang senantiasa berubah. Menurut Suwarman pengetahuan konsumen adalah semua informasi yang dimiliki konsumen mengenai berbagai macam produk dan jasa serta pengetahuan lainnya yang terkait dengan produk dan jasa tersebut dan informasi yang berhubungan dengan fungsinya sebagai konsumen (Rahman, 2022).

Menurut Pasaribu (2020) Dapat disimpulkan bahwa pengetahuan adalah sesuatu yang ada pada pikiran seseorang terhadap objek tertentu terkait semua informasi berbagai produk atau jasa tersebut. Semakin banyak pengetahuan dan informasi terhadap produk atau jasa yang dimiliki konsumen, maka konsumen akan lebih baik dalam mengambil sebuah keputusan dan akan cenderung menggunakan kembali produk tersebut.

Menurut Sumarwan pada Mukaromah (2021) membagi

pengetahuan konsumen menjadi tiga yaitu sebagai berikut:

1. Pengetahuan tentang karakteristik atau atribut produk.

Seorang konsumen melihat atau menilai suatu produk berdasarkan karakteristik atau ciri atribut produk tersebut. Sebagai konsumen tentu memiliki informasi yang lengkap mengenai produk tersebut sehingga individu mampu mendeskripsikan secara perinci sebagai atribut produk tersebut.

2. Pengetahuan tentang manfaat produk.

Pengetahuan mengenai manfaat produk merupakan informasi yang diperoleh konsumen ketika seorang konsumen menggunakan produk tersebut. Konsumen mengkonsumsi suatu produk harus mengetahui apa manfaat dari produk dan jasa yang digunakan, karena pengetahuan tentang manfaat produk sangatlah penting bagi konsumen, karena pengetahuan mempengaruhi pengambilan keputusan dalam pembelian/menggunakannya. Terdapat dua jenis manfaat produk yaitu manfaat fungsional (manfaat yang dirasakan konsumen secara psikologis) dan manfaat psikososial (yang menyangkut aspek psikologis seperti perasaan, emosi, dan suasana hati).

3. Pengetahuan tentang kepuasan yang diberikan produk bagi konsumen.

Kepuasan konsumen dapat dirasakan konsumen manfaat dari menggunakan produk atau jasa tersebut. Agar produk tersebut bisa memberikan kepuasan yang tinggi keadaan konsumen, maka konsumen harus menggunakan produk tersebut dengan baik dan

benar.

Menurut Rahman (2022) Islam memandang pengetahuan sebagai sebuah hasil pengkajian yang dilakukan manusia melalui proses pengamatan yang dapat diterima oleh akal dan pikiran. Sumber pengetahuan dalam islam yaitu akal sehat dan wahyu, kedua hal tersebut merupakan suatu hal yang tidak boleh dipertentangkan. Sebagaimana dijelaskan dalam Q.S AL-A'raf ayat 52:

وَلَقَدْ جِئْنَاهُمْ بِكِتَابٍ فَصَّلْنَاهُ عَلَىٰ عِلْمٍ هُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Artinya: *“Dan sesungguhnya Kami telah mendatangkan sebuah Kitab (Al- Quran) kepada mereka yang Kami telah menjelaskannya atas dasar pengetahuan Kami; menjadi petunjuk dan rahmat bagi orang-orang yang beriman” (Q.S Al-A'raf Ayat 52).*

Ayat tersebut menjelaskan bahwa sesungguhnya Allah telah menurunkan AL-Quran sebagai dasar Pengetahuan dan sebagai petunjuk bagi manusia. Hal tersebut berarti bahwa pengetahuan yang bersumber dari wahyu Allah memiliki sifat yang mutlak dan abadi. Hal itu berbeda dengan pengetahuan yang berasal dari pemikiran manusia yang sifatnya perolehan serta memiliki tingkat kebenaran yang relatif (Pramono dan Wahyuni, 2021).

2.4.2 Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Mukaromah (2021) dan Saputra (2023) Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang antara lain yaitu sebagai berikut:

1. Pendidikan

Pendidikan merupakan bimbingan yang diberikan seseorang terhadap perkembangan orang lain menuju kearah cita-cita tertentu menentukan manusia untuk berbuat dan mengisi kehidupan untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan. Tingkat pendidikan juga menentukan mudah tidaknya seseorang menyerap dan memahami pengetahuan yang mereka peroleh, pada umumnya semakin tinggi pendidikan seseorang maka semakin baik pula pengetahuannya.

2. Pengalaman

Sumber pengetahuan atau pengalaman itu suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan. Oleh karena itu pengalaman dapat digunakan sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan.

3. Usia

Semakin tua umur seseorang maka proses-proses perkembangan mentalnya bertambah baik, akan tetapi pada umur tertentu, bertambahnya proses perkembangan mental ini tidak secepat seperti ketika berumur belasan tahun.

4. Informasi

Akses terhadap informasi yang baik dan berkualitas dari berbagai sumber seperti majalah, surat kabar, radio, televisi, dan lain sebagainya, dapat membantu individu dalam meningkatkan pengetahuannya.

5. Sosial Budaya dan Ekonomi

Tradisi atau kebiasaan yang sering dilakukan oleh masyarakat dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan

pengetahuan individu. Di samping itu, status ekonomi seseorang juga dapat memengaruhi tingkat pengetahuan seseorang melalui ketersediaan fasilitas yang diperlukan.

6. Lingkungan

Lingkungan sangat memengaruhi proses penyerapan pengetahuan oleh individu yang berada di dalamnya. Hal ini terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Sehingga setiap individu akan merespons interaksi tersebut sebagai pengetahuan yang diperoleh.

2.4.3 Indikator Pengetahuan

Menurut Engel dan Minor (1985) dalam (Qumalasari, 2021) dan (Ulya et al., 2022) membagi pengetahuan konsumen kedalam beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

1. Pengetahuan Produk (*product knowledge*)

Pengetahuan produk yaitu kumpulan berbagai macam informasi mengenai produk. Pengetahuan produk meliputi kesadaran terhadap kategori dan merek produk, terminologi produk, atribut atau ciri produk, harga produk, dan kepercayaan mengenai produk.

2. Pengetahuan Pembelian (*purchasing knowledge*)

Pengetahuan pembelian terdiri atas pengetahuan tentang dimana membeli produk dan kapan membeli produk. Ketika konsumen memutuskan akan membeli suatu produk, maka ia akan menentukan dimana ia membeli produk tersebut dan kapan akan membelinya. Keputusan konsumen mengenai tempat pembelian produk akan sangat ditentukan oleh pengetahuannya.

3. Pengetahuan Pemakaian (*usage knowledge*)

Pengetahuan pemakaian mencakup informasi yang tersedia di dalam ingatan mengenai cara suatu produk dapat digunakan dan yang diperlukan untuk menggunakan produk tersebut. Suatu produk akan memberikan manfaat kepada konsumen jika produk tersebut telah digunakan atau dikonsumsi oleh konsumen.

4. Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk kedalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dari keseluruhan bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima.

5. Memahami (*comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.

6. Aplikasi (*application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya).

7. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian penilaian ini didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.

2.5 Manfaat

2.5.1 Pengertian Manfaat

Manfaat merupakan tolak ukur sejauh mana seseorang nyaman dan yakin bahwa menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Manfaat merupakan tolak ukur sejauh mana seseorang nyaman dan yakin bahwa menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya (Siregar, 2021).

Dalam kebermanfaatannya ini membentuk suatu kepercayaan untuk pengambilan keputusan apakah jadi membentuk suatu kepercayaan untuk pengambilan keputusan. Dapat diasumsikan jika nasabah mempercayai sistem tersebut berguna maka tentu akan menggunakannya, tetapi sebaliknya jika tidak percaya dan tidak berguna maka jawabannya pasti tidak akan menggunakannya. Dari pengertian diatas diketahui bahwa persepsi kemanfaatan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya (D. M. Ningsih, 2022).

Menurut Davis dan Adam (1989) mendefinisikan kemanfaatan (*usefulness*) sebagai tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan prestasi orang tersebut. Menurut Chin dan Todd dalam Anisa Triningsih pemanfaatan dapat dibagi ke dalam dua kategori, yaitu pemanfaatan dengan estimasi satu faktor dan pemanfaatan dengan estimasi dua

faktor (kemanfaatan dan efektifitas). Pemanfaatan dengan estimasi dua faktor oleh Chin dan Todd dalam Anisa Triningsih dibagi menjadi dua kategori lagi yaitu kemanfaatan dan efektifitas (Dewi, 2023).

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat merupakan suatu kelebihan, keuntungan, dan rasa nyaman yang didapatkan seseorang atas penggunaan teknologi dalam menyelesaikan aktivitasnya. Allah berfirman dalam Q.S Al-Jasiyah ayat 13:

وَسَخَّرَ لَكُم مَّا فِي السَّمٰوٰتِ وَمَا فِي الْاَرْضِ جَمِيعًا مِّنْهُ لِيَنَّ فِيْ ذٰلِكَ لآيٰتٍ
لِّقَوْمٍ يَّتَفَكَّرُوْنَ

Artinya: “*Dia telah menundukkan (pula) untukmu apa yang ada di langit dan apa yang ada di bumi semuanya (sebagai rahmat) dari-Nya. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi kaum yang berpikir*”. (Q.S. Al-Jasiyah Ayat 13)

Pada ayat tersebut, Allah SWT telah menciptakan segala yang ada di langit dan bumi di bumi agar dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya oleh manusia untuk kemaslahatan dan kenyamanan hidup manusia. Adanya perkembangan teknologi yang semakin maju, sudah seharusnya dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk memperlancar kehidupannya baik dalam sektor perekonomian maupun lainnya. Pemanfaatan QRIS sebagai metode pembayaran merupakan salah satu bentuk inovasi yang dilakukan dalam era

digital untuk membantu memudahkan masyarakat dalam bertransaksi. Dengan adanya sistem pembayar QRIS diharapkan dapat mendorong berjalanya perekonomian meskipun ditengah wabah pandemi (Rahman, 2022).

2.5.2 Faktor Yang Mempengaruhi Manfaat

1. Bermanfaat (*usefull*), suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu teknologi tertentu terdapat manfaat atau faedah untuk dapat meningkatkan prestasi kerja orang tersebut.
2. Menambah produktifitas (*increase productivity*), merupakan sikap mental yang selalu mempunyai pandangan bahwa kehidupan seseorang akan bertambah atau meningkatkan produktifitasnya dalam suatu kegiatan yang dimilikinya agar menjadi lebih baik (Dewi, 2023).

2.5.3 Indikator Manfaat

Menurut Davis (1989) dalam (Inayah, 2020) Penelitian Manfaat diukur dari beberapa indicator sebagai berikut:

1. Membuat pekerjaan menjadi lebih cepat (*work more quickly*)

Penggunaan teknologi dapat membuat pekerjaan menjadi lebih cepat dan menghemat waktu.

2. Meningkatkan produktivitas (*increase productivity*)

Karena pekerjaan yang lebih cepat dengan menggunakan teknologi maka akan dapat meningkatkan produktivitas seseorang dalam bekerja.

3. Kinerja pekerjaan (*job performance*)

Karena penggunaan teknologi dapat meningkatkan

produktivitas maka akan dapat membantu memperbaiki kinerja pekerjaan seseorang.

4. Efektif (*effectiveness*)

Penggunaan teknologi lebih memberikan dampak yang positif terhadap pekerjaan atau aktivitas.

5. Membuat aktivitas menjadi mudah (*makes job easier*)

Dengan menggunakan teknologi membuat aktivitas yang dilakukan seseorang menjadi mudah

6. Bermanfaat (*useful*)

Penggunaan teknologi memberikan manfaat membantu individu dalam kegiatannya.

2.6 Kemudahan

2.6.1 Pengertian Kemudahan

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

Menurut Jogiyanto (2019:934) Persepsi kemudahan penggunaan merupakan ukuran dimana seseorang meyakini bahwa dalam menggunakan suatu teknologi dapat jelas digunakan dan tidak

membutuhkan banyak usaha tetapi harus mudah digunakan dan mudah untuk mengoperasikannya. Sedangkan Menurut Davis (2019:30) Kemudahan penggunaan merupakan tingkat ekspektasi pengguna terhadap usaha yang harus dikeluarkan untuk menggunakan sebuah sistem. Hal tersebut dapat diartikan bahwa kemudahan penggunaan merupakan sejauh mana seseorang percaya bahwa dalam menggunakan teknologi akan bebas dari usaha. Sikap individu yang mendukung penggunaan teknologi sistem informasi akan secara otomatis mendorong pemanfaatan serta penggunaan teknologi sistem informasi

Kemudahan penggunaan dipersepsikan sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa dalam menggunakan sistem tertentu tidak diperlukan usaha yang keras. Meskipun usaha menurut setiap orang berbeda-beda tetapi pada umumnya untuk menghindari penolakan dari pengguna sistem atas sistem yang dikembangkan, maka sistem harus mudah diaplikasikan oleh pengguna tanpa mengeluarkan usaha yang memberatkan, intensitas penggunaan dan interaksi antara pengguna dengan sistem juga dapat menunjukkan kemudahan penggunaan (Dewi, 2023).

Konsep ini sesuai dengan Firman Allah dalam Al-Baqarah ayat 185:

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ

Artinya: “Allah menghendaki kemudahan bagimu dan tidak menghendaki kesukaran” (Q.S. Al-Baqarah Ayat 185)

Persepsi seseorang tentang kemudahan dalam menggunakan suatu sistem merupakan tingkat dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tersebut akan bebas dari kesalahan dan suatu usaha. Semakin mudah suatu sistem tersebut dalam penggunaannya maka lebih sedikit upaya yang harus dikerjakan seseorang sehingga dapat meningkatkan kinerja seseorang ketika menggunakan teknologi tersebut. Karena kemudahan penggunaan merupakan usaha yang tidak memberatkan atau tidak membutuhkan kemampuan yang tinggi ketika seseorang menggunakan suatu sistem tersebut (Simatupang dan Ramadhani, 2023).

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan teknologi yang ada, maka konsumen akan merasakan kemudahan dalam menggunakan suatu sistem yang bertujuan untuk mengurangi usaha yang dikeluarkan tanpa harus mempersulit penggunanya.

2.6.2 Faktor yang mempengaruhi Kemudahan Penggunaan

Menurut Inayah (2020) Menggunakan teknologi dipengaruhi beberapa faktor:

1. Berfokus pada teknologi itu sendiri, suatu teknologi yang baik dan digunakan secara terus menerus akan memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menggunakannya.
2. Faktor ini mereputasi akan teknologi tersebut yang diperoleh oleh pengguna. Reputasi yang baik yang didengar oleh pengguna akan mendorong keyakinan pengguna terhadap kemudahan penggunaan teknologi tersebut.

3. Mempengaruhi persepsi pengguna terhadap kemudahan menggunakan teknologi adalah tersedianya mekanisme pendukung yang handal. Mekanisme pendukung yang terpercaya akan membuat pengguna merasa nyaman dan merasa yakin, bahwa terdapat mekanisme pendukung yang handal jika terjadi kesulitan dalam menggunakan teknologi, maka mendorong persepsi pengguna ke arah yang lebih positif.

2.6.3 Indikator Kemudahan

Menurut Davis (1989) dalam (Ulya et al., 2022) Kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) didefinisikan sebagai tingkat ekspektasi individu terhadap usaha yang harus dikeluarkan untuk mengoperasikan sebuah sistem. Indikator kemudahan menurut Davis (1989) yaitu:

1. Mudah untuk dipelajari (*easy of learn*)

Penggunaan sebuah teknologi mudah untuk dipelajari. Dalam penelitian ini maksudnya adalah bahwa cara penggunaan uang elektronik mudah untuk dipelajari.

2. Mudah digunakan (*easy to use*)

Karena penggunaan teknologi mudah untuk dipelajari maka dapat membuat seseorang menjadi terampil dalam menggunakannya dan tidak mengalami kebingungan dalam penggunaannya. Hal tersebut mengandung maksud bahwa karena penggunaan uang elektronik mudah dipelajari maka pengguna dapat dengan mahir menggunakannya dan tidak bingung dalam penggunaannya.

3. Mudah menjadi mahir/trampil (*easy to become skillfull*)

Cara penggunaan sebuah teknologi dalam hal ini uang elektronik jelas dan dapat dengan mudah dipahami. Fitur yang tersedia jelas penggunaannya dan tidak bertele-tele.

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

Sebuah teknologi dalam hal ini uang elektronik mudah untuk digunakan dalam melakukan transaksi pembayaran.

5. Fleksible (*flexible*)

Sebuah teknologi (uang elektronik) fleksibel untuk digunakan. Artinya dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

6. Dapat dikontrol (*controllable*)

Penggunaan sebuah teknologi dapat dikontrol dan jarang melakukan kesalahan dalam penggunaannya.

2.7 Keputusan Penggunaan

2.7.1 Pengertian Keputusan Penggunaan

Menurut Andhika, (2022) Model pengambilan keputusan menyatakan bahwa konsumen akan mencari informasi yang banyak hanya jika seseorang dalam situasi keterlibatan yang tinggi terhadap produk yang dicarinya atau ketika seseorang mencari pemecahan masalah yang diperluas. Ada tiga faktor yang menentukan proses pencarian informasi yang ekstensif, yaitu faktor resiko produk, karakteristik konsumen, dan faktor situasi.

Seseorang akan memutuskan untuk memilih dari sekian banyak pilihan yang sudah tersedia. Dalam proses pengambilan keputusan dikarenakan seseorang akan berusaha memenuhi

kebutuhan. Ketika seseorang diberikan pilihan antara dua pilihan untuk memakai atau tidak memakai, mereka dapat mengambil keputusan. Orang yang memutuskan tidak ada yang tahu apa yang dia lakukan. Keputusan penggunaan QRIS sebagai sistem pembayaran merupakan suatu keinginan yang mendorong nasabah untuk menggunakan QRIS dalam melakukan transaksi pembelian (Lathifah, 2023).

Dari definisi diatas dapat diketahui bahwa keputusan pembelian merupakan salah satu bentuk perilaku konsumen didalam menggunakan suatu produk. Dalam menggunakan suatu produk untuk mengambil sebuah keputusan pembelian, konsumen akan melalui proses yang merupakan gambaran dari perilaku konsumen menganalisis berbagai macam pilihan untuk mengambil keputusan dalam melakukan pembelian. Didalam al-Qur'an dijelaskan pula ayat tentang sikap hati-hati dalam menentukan sebuah keputusan Q.S. Al-Hujurat Ayat 6:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنْ جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا أَنْ تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهَالَةٍ فَتُصْبِحُوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ نَادِمِينَ

Artinya: *“Wahai orang-orang yang beriman, jika seorang fasik datang kepadamu membawa berita penting, maka telitilah kebenarannya agar kamu tidak mencelakakan suatu kaum karena ketidaktahuan(-mu) yang berakibat kamu menyesali perbuatanmu itu”.* (Q.S. Al-Hujurat Ayat 6)

Pengambilan keputusan menyatakan bahwa konsumen akan mencari informasi yang banyak hanya jika seseorang dalam situasi keterlibatan yang tinggi terhadap produk yang dicarinya atau ketika seseorang mencari pemecahan masalah yang diperluas (Andhika, 2022).

2.7.2 Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan

Menurut Kotler dan Amstrong (2013) dalam Novitasari dan Supriyanto (2020) faktor yang menyebabkan keputusan penggunaan yaitu:

1. Faktor budaya budaya yang terdiri dari subbudaya dan kelas sosial
2. Faktor sosial yang terdiri dari kelompok, keluarga, dan peran dan status
3. Faktor pribadi yang terdiri dari usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan, situasi ekonomi, gaya hidup, kepribadian dan konsep diri
4. Faktor psikologis yang terdiri dari motivasi, persepsi, pembelajaran, kepercayaan dan sikap.

2.7.3 Indikator Keputusan penggunaan

Pendapat Kotler & Keller (2012) dalam H. A. Ningsih et al. (2020) menjelaskan tahapan dalam proses pengambilan keputusan, yakni sebagai berikut:

1. Pengenalan masalah (*problem recognition*)

Proses pembelian dimulai dengan pengenalan kebutuhan (*need recognition*) pembeli menyadari suatu masalah atau kebutuhan.

Kebutuhan dapat dipicu oleh rangsangan internal ketika salah satu kebutuhan normal seseorang timbul pada tingkat yang cukup tinggi sehingga menjadi dorongan. Kebutuhan juga dapat dipicu oleh rangsangan eksternal. Contohnya, suatu iklan atau diskusi dengan teman bisa membuat anda berpikir untuk membeli.

2. Pencarian informasi (*information search*)

Konsumen yang tertarik mungkin akan mencari lebih banyak informasi. Konsumen bisa melakukan pencarian informasi (*information search*) yang berhubungan dengan kebutuhan. Konsumen dapat memperoleh informasi dari beberapa sumber.

3. Evaluasi alternatif (*evaluation of alternativ*)

Evaluasi alternatif (*alternative evaluation*) yaitu bagaimana konsumen memproses informasi untuk sampai pada pilihan merek. Dalam beberapa kasus, konsumen menggunakan kalkulasi cermat dan pemikiran logis. Pada waktu yang lain, konsumen hanya sedikit menggunakan evaluasi dan bahkan tidak.

4. Keputusan penggunaan (*purchase decision*)

Dalam tahap evaluasi, konsumen menentukan peringkat merek dan membentuk niat pembelian. Pada umumnya keputusan pembelian (*purchase decision*) konsumen adalah membeli merek yang paling disukai, tetapi dua faktor bisa berada antara niat pembelian dan keputusan pembelian. Faktor tersebut yaitu sikap orang lain dan faktor situasional yang tidak diharapkan.

5. Perilaku Pascapembelian (*postpurchase behavior*)

Setelah membeli produk, konsumen akan merasa puas atau tidak

puas dan terlibat dalam perilaku pasca pembelian (*postpurchase behavior*). Hubungan antara ekspektasi konsumen dan kinerja anggapan produk menentukan kepuasan pembeli terhadap suatu produk.

2.8 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini mangacu pada penelitian-penelitian terdahulu. Beberapa hasil penelitian dalam bentuk jurnal yang digunakan sebagai acuan, yaitu:

Tabel 2.1
Penelitian Terkait

No	Penelitian dan Judul	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Anggun Nur Rahmawati, Murtanto (2023) Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Uang Elektronik (QRIS) pada Mahasiswa Akuntansi	Pendekatan kuantitatif (Uji kualitas data, uji asumsi klasik, koefisien determinasi, regresi linier berganda, uji hipotesis dengan uji t dan uji F)	Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian penulis adalah pada variabel yaitu QRIS pada mahasiswa dan pada metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan kualitatif deskriptif	Perbedaannya fokus pada penelitian dan tujuan, pada penelitian penulis pengaruh QRIS pada mahasiswa sedangkan penelitian tersebut persepsi uang elektronik QRIS
2.	Galuh Octavia Prinda Wardani, Ratna Candra Sari (2021) Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kebermanfaatan, dan Persepsi	Kausal komparatif (variabel yang diteliti untuk dicari pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat)	Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian penulis adalah pada variabel yaitu pengaruh kemudahan	Perbedaannya pada fokus penelitian dan tujuan, pada penelitian penulis mengukur pengaruh

	Risiko Terhadap Minat Penggunaan <i>Financial Technology</i> Sistem Pembayaran			QRIS pada mahasiswa, pada penelitian tersebut membahas pengaruh penggunaa <i>Financial Technology</i> Sistem Pembayaran
3.	Elsa Shafa Lathifah (2023) Pengaruh Kemudahan, Manfaat dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS pada Aplikasi BSI <i>Mobile</i>	Pendekatan kuantitatif (menganalisis hipotesis dan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat)	Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian penulis adalah pada variabel yaitu pengaruh manfaat dan kemudahan QRIS, selanjutnya terdapat pada metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan kualitatif deskriptif	Perbedaannya pada fokus penelitian dan tujuan, pada penelitian penulis mengukur pengaruh QRIS pada mahasiswa, sedangkan pada penelitian tersebut membahas pengaruh keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI <i>Mobile</i>
4.	Dhea Marsillia Ningsih, (2022) Pengaruh Penggunaan QRIS pada Aplikasi <i>Mobile Banking</i> BSI Terhadap Kelancaran dan Keamanan Bertransaksi	Pendekatan kuantitatif (Uji kualitas data, uji asumsi klasik, koefisien determinasi, regresi linier berganda, uji hipotesis dengan uji t dan uji F)	Persamaannya pada variabel yaitu QRIS, selanjutnya terletak pada metode penelitian yang dilakukan yaitu menggunakan kualitatif deskriptif	Perbedaannya pada fokus dan tujuan, pada penelitian penulis membahas seberapa efektif QRIS pada mahasiswa

	Non-Tunai Bagi para Pelaku UMKM			sedangkan pada penelitian tersebut berfokus pada seberapa efektif QRIS pada pelaku UMKM
5.	Ni Made Cahyani Wulandari (2021) Analisis Penerapan Sistem Pembayaran <i>Quick Response Code</i> Indonesia <i>Standard</i> (QRIS) Terhadap UMKM Kota Singaraja Pada Masa Pandemi Covid-19	Metode analisis yang digunakan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan	Persamaan pada penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada variabel yang diteliti yaitu tentang penggunaan QRIS	Perbedaannya pada fokus permasalahan pada penelitian tersebut membahas tentang analisis penerapan QRIS sedangkan pada penelitian penulis membahas tentang efektivitas QRIS, selanjutnya terletak pada metode penelitian
6.	Nurkumala Dewi (2023) Pengaruh Kemudahan dan Manfaat Terhadap Minat Nasabah Menggunakan <i>Banking</i> Syariah Indonesia (BSI <i>Mobile</i>)	Metode yang dilakukan pada penelitian ini untuk sampel yang diambil menggunakan kuesioner yang menggunakan <i>representative</i> (mewakili), menggunakan teknik	Persamaa pada penelitian ini sama-sama menggunakan kuesioner untuk pengumpulan data dan memakai rumus slovin, variabel kemudaha dan manfaat pada penggunaan	Perbedaannya berfokus hanya pada minat penggunaan <i>banking</i> metode penggunaan

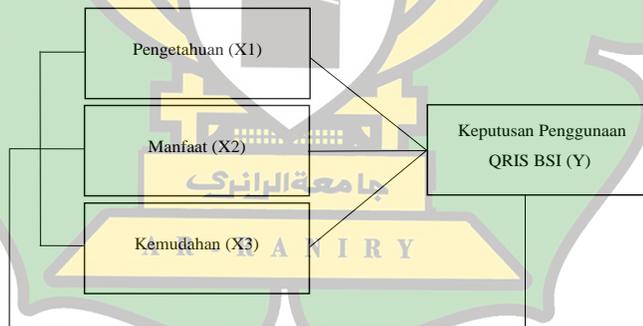
		<i>incidental sampling.</i>	<i>banking.</i>	
7.	Fani Al Vionita Rangkuti (2021) Pengaruh Persepsi Kemudahan QRIS dan Kemudahan QRIS Terhadap Efisiensi Pembayaran Digital Pada Mahasiswa UINSU	Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif, teknik pengambilan sampel ialah <i>Non-Probability Sampling</i> dengan cara <i>purposive sampling</i>	Persamaan pendekatan yang dilakukan menggunakan angket, variabel kemanfaatan dan kemudahan QRIS pada mahasiswa	Perbedaannya penelitian ini berfokus pada pengaruh terhadap efisiensi pembayaran digital QRIS pada mahasiswa, pada penelitian ini berfokus pada pengaruh pengetahuan, manfaat, dan kemudahan QRIS
8.	Nina Agustina (2022) Analisis Pengaruh Pengetahuan Terhadap Minat Menggunakan Teknologi QRIS Dengan Persepsi Manfaat Dan Persepsi Risiko Keamanan Sebagai Variabel Intervening	Menggunakan pendekatan kuantitatif menggunakan metode <i>non-probability</i> dengan teknik: <i>sampling incidental</i> dalam menentukan jumlah sampel dari perhitungan Rumus Wibisono	Perbedaan penelitian ini dengan menggunakan metode <i>non-probability</i> dalam menentukan jumlah sampel dari perhitungan Rumus Wibisono, penelitian ini menggunakan metode <i>purposive sampling</i> dengan menggunakan rumus slovin	Pesamaanya penelitian ini menggunakan analisis pengaruh pengetahuan terhadap minat menggunakan QRIS, menggunakan pendekatan kuantitatif

2.9 Kerangka Pemikiran

Dalam penelitian Amara Sabila, (2023) Kerangka pemikiran adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penelitian. Dalam hal ini, secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antara variable dependen dan independen.

Adanya perkembangan inovasi pada pembayaran digital menjadi jalan keluar untuk seseorang memenuhi suatu kebutuhan dengan mudah dan efisien, pengetahuan, manfaat, dan kemudahan dapat mendorong terhadap pengaruh penggunaan QRIS pada Bank Syariah Indonesia. Sehingga kerangka pemikiran yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

Gambar 2.2
Skema Kerangka Pemikiran



Pada kerangka berpikir variable bebas dinotasikan dengan simbol X, sedangkan variabel terikat dinotasikan dengan simbol Y (Rahman, 2022). Berdasarkan kerangka berfikir tersebut, maka bisa disimpulkan bahwa Pengetahuan (variabel X_1), Manfaat (variabel X_2), dan Kemudahan (variabel X_3) merupakan variable independent yang memiliki keterkaitan secara parsial dengan Minat sebagai variable dependent (variabel Y).

2.10 Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan peneliti tentang hubungan antara variabel-variabel dalam penelitian, serta merupakan pernyataan yang paling spesifik. Hipotesis juga disebut sebagai jawaban sementara dari penelitian yang telah dilakukan, seperti perilaku, fenomena atau dengan kata lain keadaan tertentu yang telah terjadi. Maka penulis dapat mengembangkan beberapa hipotesis sebagai berikut:

2.10.1 Pengaruh Pengetahuan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS

Menurut Rahman, (2022) Pengetahuan merupakan hasil dari adanya rasa ingin tau yang dimiliki seseorang terhadap objek tertentu yang didapatkan melalui panca indra. Dengan adanya pengetahuan konsumen yang semakin tinggi terhadap suatu produk, maka akan semakin tinggi pula minat konsumen untuk menggunakan produk tersebut. Pengetahuan konsumen mengenai produk QRIS dapat ditingkatkan melalui pengadaan sosialisasi yang lebih luas mengenai sistem pembayaran QRIS. Hasil penelitian

tersebut, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arifiyanto dan Kholidah, (2021) yang menunjukkan bahwa pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan uang elektronik.

Dapat diartikan bahwa H_a yaitu hipotesis kerja yang dinyatakan dalam kalimat positif (Reza, 2017). Maka penulis dapat merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_{a1} : Ada pengaruh persepsi pengetahuan, terhadap keputusan penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) Bank Syariah Indonesia (BSI) *mobile* pada mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

2.10.2 Pengaruh Manfaat Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS

Manfaat merupakan tolak ukur sejauh mana seseorang nyaman dan yakin bahwa menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Manfaat merupakan tolak ukur sejauh mana seseorang nyaman dan yakin bahwa menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya (Siregar, 2021).

Sedangkan menurut Rahmatsyah dalam Rahmawati dan Yuliana, (2020) Persepsi manfaat yaitu dimana seseorang percaya akan teknologi dan meningkatkan suatu kinerja seseorang dalam usahanya. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa seseorang tidak akan menggunakan QRIS apabila seseorang tidak percaya dalam melakukan sesuatu pekerjaan tidak menghasilkan manfaat apa-apa, begitu juga sebaliknya seseorang akan menggunakan QRIS

jika seseorang percaya dalam melakukan sesuatu pekerjaan akan memberikan manfaat dalam menyelesaikan pekerjaannya. Oleh karena itu persepsi manfaat dapat mempengaruhi konsumsi pengguna QRIS dalam bertransaksi. Hasil penelitian tersebut, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh H. A. Ningsih et al., (2020) berpengaruh positif signifikan terhadap variabel keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa UPI Y.A.I. Jakarta.

Penelitian yang dilakukan Permadi dan Wilandari, (2021), (D. M. Ningsih, 2022), (Engko et al., 2023), (Siregar, 2021) Menyimpulkan bahwa, pengetahuan, manfaat, kemudahan terhadap minat penggunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital.

Dapat diartikan bahwa H_a yaitu hipotesis kerja yang dinyatakan dalam kalimat positif (Reza, 2017). Maka penulis dapat merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_{a2} : Ada pengaruh persepsi manfaat, terhadap keputusan penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) Bank Syariah Indonesia (BSI) *mobile* pada mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

2.10.3 Pengaruh Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS

Menurut Davis (1989) dalam Romadon dan Nurhapsari, (2020) Kemudahan adalah ketika seseorang menganggap segala sesuatunya mudah dan tidak perlu berusaha keras untuk

menggunakan teknologi informasi.

Intensitas penggunaan dan interaksi pengguna dengan sistem juga dapat menunjukkan kemudahan penggunaan. Suatu sistem yang lebih sering digunakan dapat menunjukkan bahwa sistem tersebut lebih dikenal, lebih mudah dioperasikan, dan lebih mudah digunakan oleh pemakainya. Kemudahan penggunaan menjadi faktor penting bagi nasabah untuk menerima dan berminat dengan sistem *e-banking* yang ditawarkan tersebut. Hasil penelitian tersebut, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siregar, (2021) yang menyimpulkan bahwa resiko berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik.

Dapat diartikan bahwa H_a yaitu hipotesis kerja yang dinyatakan dalam kalimat positif (Reza, 2017). Maka penulis dapat merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_{a3} : Ada pengaruh persepsi kemudahan terhadap keputusan penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) Bank Syariah Indonesia (BSI) *mobile* pada mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

2.10.4 Pengaruh Pengetahuan, Manfaat, Kemudahan Terhadap Keputusan Menggunakan QRIS

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 (Engko et al., 2023).

Kemanfaatan merupakan suatu tindakan dimana seseorang akan percaya bahwa pada penggunaan suatu objek akan dapat meningkatkan prestasi kinerja orang yang menggunakan (A. Rahmawati dan Murtanto, 2023). Jika suatu teknologi memberikan manfaat kepada penggunaannya maka semakin besar keinginan seseorang untuk menggunakannya. Adanya manfaat dalam penggunaan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja orang yang menggunakannya.

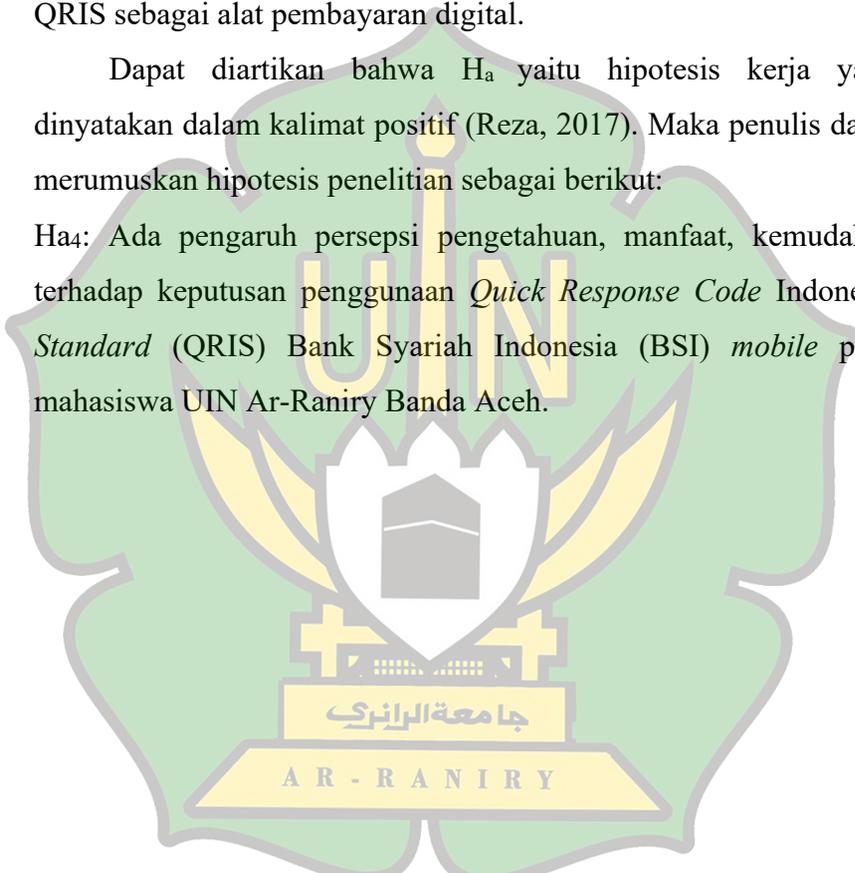
Menurut Mahera, (2022) Kemudahan penggunaan akan berdampak pada perilaku, yaitu semakin percaya seseorang tentang kemudahan menggunakan teknologi atau sistem, semakin tinggi pula tingkat pemanfaatan teknologi tersebut. Perilaku yang dimaksud adalah keputusan untuk menggunakan suatu teknologi atau sistem jika terdapat kemudahan dalam penggunaannya.

Semakin baik dan semakin banyak pengetahuan yang dimiliki masyarakat tentang penggunaan QRIS maka akan semakin meningkatkan keputusan masyarakat dalam menggunakan QRIS saat berbelanja di swalayan. Pengetahuan merupakan hal terpenting dalam menentukan sebuah keputusan, masyarakat akan membandingkan cara pembayaran dengan menggunakan QRIS dan pembayaran secara langsung menggunakan uang tunai serta seluruh manfaat yang akan didapat saat masyarakat menggunakan QRIS saat melakukan pembayaran.

Penelitian yang dilakukan Permadi dan Wilandari, (2021), (D. M. Ningsih, 2022), (Engko et al., 2023), (Siregar, 2021) Menyimpulkan bahwa, pengetahuan, manfaat, kemudahan terhadap minat penggunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital.

Dapat diartikan bahwa H_a yaitu hipotesis kerja yang dinyatakan dalam kalimat positif (Reza, 2017). Maka penulis dapat merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_{a4} : Ada pengaruh persepsi pengetahuan, manfaat, kemudahan terhadap keputusan penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) Bank Syariah Indonesia (BSI) *mobile* pada mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang memiliki tujuan untuk menganalisis hipotesis dan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berupa kumpulan angka yang mengevaluasi berbagai klaim (Lathifah, 2023). Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang menekankan pada pengujian teori-teori atau hipotesis-hipotesis melalui pengukuran variabel-variabel penelitian dalam angka dan melakukan analisis data dengan prosedur statis dan pemodelan sistematis dengan menelaah bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya (Rangkuti, 2021).

Penelitian ini menggunakan metode yang dapat digunakan untuk meneliti suatu populasi atau sampel tertentu. Tujuannya yaitu untuk memberikan verifikasi dengan mengetes teori-teori melalui perantara hipotesis dengan menggunakan teknik statistik (Rahman, 2022). Dalam penelitian ini, variabel independen terdiri dari pengetahuan, manfaat dan kemudahan sedangkan variabel dependen terdiri dari keputusan minat penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) pada Bank Indonesia Syariah (BSI) *Mobile*.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi diartikan sebagai totalitas dari unit yang diteliti. Populasi adalah subyek, kumpulan individu, sekelompok orang, peristiwa, atau semua yang ada dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk diteliti, yang selanjutnya diambil kesimpulan (Sabila, 2023). Yang dimaksud dengan populasi di sini ialah tidak hanya terpaku pada makhluk hidup, akan tetapi juga semua obyek penelitian yang dapat diteliti. Populasi tak hanya meliputi jumlah obyek yang diteliti, akan tetapi meliputi semua karakteristik serta sifat yang dimiliki obyek tersebut (Nasmi, 2022).

Dalam penelitian ini yang mejandi populasi pada penelitian ini yakni pada mahasiswa aktif Angkatan 2023 UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang berjumlah 4.253 jiwa.

Tabel 3.1
Jumlah Mahasiswa Angkatan 2023 UIN Ar-Raniry
Banda Aceh

No	Tahun	Fakultas	LK	PR	Total
1	2023	Tarbiyah dan Keguruan	376	1008	1384
2	2023	Adab dan Humaniora	88	133	221
3	2023	Dakwah dan Komunikasi	113	157	270
4	2023	Ilmu Sosial dan Ilmu Pemerintahan	57	97	154
5	2023	Syariah dan Hukum	447	346	793
6	2023	Ushuluddin dan Filsafat	113	100	213
7	2023	Ekonomi dan Bisnis Islam	263	276	539
8	2023	Sains dan Teknologi	296	149	445
9	2023	Psikologi	36	198	234
JUMLAH			1789	2464	4253

Sumber: mahasiswa.siakad.ar-raniry.ac.id, 16 november 2023

3.2.2 Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang di teliti. Apabila subjeknya kurang dari seratus, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi (Siregar, 2021). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Non-Probability Sampling*. *Non-probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Menurut Sugiyono, (2018:82) Ada beberapa jenis teknik pengambilan penelitian *Non-Probability Sampling* yaitu, *Systematic Sampling* (teknik pengambilan sampel berdasarkan urutan dari angka populasi yang telah diberi nomor urut), *Quota Sampling* (teknik untuk menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang diinginkan), *Incidental Sampling* (teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan yaitu siapa saja secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel bila dipandang orang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data), *Purposive Sampling* (teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu), *Sampling Jenuh* adalah teknik penentuan sample apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, *Snowball Sampling* (teknik sampel yang mula-mula jumlahnya kecil, kemudian membesar) (Rusli, 2020).

Salah satunya menggunakan penelitian *Non-Probability Sampling* dengan cara *purposive sampling*. *Purposive Sampling*

yaitu teknik sampling dengan menggunakan pertimbangan dan batasan tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan sampel yang relevan dengan tujuan penelitian dan *representative* (perwakilan) sesuai dengan kriteria tertentu (Rangkuti, 2021).

Pada penelitian ini peneliti mengambil teknik pengambilan sampel *Purposive Sampling*. Menurut Arikunto (2006), *purposive sampling* adalah teknik mengambil sampel dengan tidak berdasarkan random, daerah atau strata, melainkan berdasarkan atas adanya pertimbangan yang berfokus pada tujuan tertentu (Utami et al., 2021). Alasan penggunaan metode ini dikarenakan jumlah populasi yang diketahui dari mahasiswa. Sehingga metode ini sangatlah tepat untuk penelitian ini. Penelitian ini dilakukan ketika peneliti mengajukan kuisisioner pada saat pelanggan sedang melakukan penyebaran dan wawancara.

Adapun sampel pada penelitian ini yaitu sebagian dari total mahasiswa UIN Ar-Raniry di Banda Aceh yang menggunakan QRIS pada *M-Banking mobile banking*. Untuk menentukan ukuran sampel yang memiliki populasi atau yang *representative* populasi secara maksimal tetapi walaupun mewakili sampel bukan merupakan duplikat dari populasi. Pada tahap ini, penelitian ini difokuskan terhadap tingkat kemutakhiran data dan informasi yang diperoleh, supaya peneliti mengetahui mana data yang akan diolah dalam penelitiannya. Dimana peneliti menfokuskan sampel pada Mahasiswa UIN Angkatan 2023, dikarenakan awamnya tingkat pengetahuan, manfaat, kemudahan terhadap penggunaan QRIS BSI.

Sebagian besar dari mereka merupakan anak perantauan yang baru mempunyai tabungan sehingga memungkinkan sebagian dari mereka masih asing yang namanya QRIS pada *mobile banking* BSI.

Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *Proportionate Stratified Random Sampling*. Metode *Proportionate Stratified Random Sampling* adalah teknik pengambilan contoh yang digunakan jika populasi mempunyai anggota atau unsur yang tidak homogen dan berstrata proporsional (Prayoto et al., 2022). Metode ini digunakan untuk mengetahui jumlah penggunaan QRIS BSI yang akan diteliti.

Pengambilan sampel untuk menentukan jumlah mahasiswa angkatan 2023 dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus slovin dengan tingkat eror sebesar 10 persen atau 0,1. Berikut adalah perhitungan dengan menggunakan rumus slovin (Rangkuti, 2021).

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

Keterangan:

n = Jumlah sampel yang akan dicari R Y

N = Jumlah populasi

e = Tingkat kesalahan (*error level*) 10% (0,1).

Jadi, jumlah sampel penelitian yang dapat dihitung sebagai berikut:

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

$$n = \frac{4.253}{1 + 4.253 (0,1)^2}$$

$$n = \frac{4.253}{1 + 4.253 (0,01)}$$

$$n = \frac{4.253}{42,54} = 99,97$$

$$n = 99,97$$

Apabila dibulatkan menjadi 100 responden mahasiswa angkatan 2023.

Berdasarkan rumus diatas, diperoleh hasil sampel sebanyak 99,97 mahasiswa dari populasi yang berjumlah 4.253 jiwa, dengan tingkat kesalahan sebesar 10 persen dari hasil perhitungan tersebut, sampel fakultas dibagi lagi menurut prodi atau jurusan yang ada.

Perhitungan pengambilan sampel untuk setiap strata adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{\text{Populasi fakultas}}{\text{Populasi keseluruhan}} \times \text{sampel (slovin)}$$

Tabel 3.2
Jumlah Sampel Penelitian Berdasarkan Metode
Proportionate Stratified Random Sampling

No	Fakultas	Populasi	Sampel
1	Tarbiyah dan Keguruan	$(1.384/4.253) \times 100$	33
2	Adab dan Humaniora	221	5
3	Dakwah dan Komunikasi	270	6
4	Ilmu Sosial dan Ilmu Pemerintahan	154	5
5	Syariah dan Hukum	793	19
6	Ushuluddin dan Filsafat	213	5
7	Ekonomi dan Bisnis Islam	539	12
8	Sains dan Teknologi	445	10
9	Psikologi	234	5
JUMLAH		4253	100

Sumber: mahasiswa.siakad.ar-raniry.ac.id, 16 november 2023

3.3 Sumber Data

Sabila (2023) mendefinisikan bahwa ada dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder.

3.3.1 Data Primer

Data primer adalah data yang berasal langsung dari sumber data yang dikumpulkan secara khusus dan berhubungan langsung dengan masalah penelitian yang akan diteliti. Ada beberapa jenis data primer yaitu: data survei, data observasi, data eksperimental, data wawancara, data sensor, data eksplorasi, dan data partisipatif (Agatha, 2018).

Data primer adalah data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Informasi tersebut diperoleh dari responden yang dijadikan subjek penelitian untuk memperoleh informasi atau data yang dibutuhkan (Nursawita, 2023). Pada penelitian ini peneliti mengumpulkan data dengan melakukan metode survei *online* dan lapangan. Data survei dikumpulkan baik melalui wawancara langsung, kuesioner, atau *survei online*. Data ini bisa didapat berupa kuesioner yang jawaban langsung dari responden tentang pendapat, kebiasaan, atau persepsi mereka yaitu dengan menyebarkan kuesioner kepada responden secara langsung maupun *online* dalam format *Google Form* kepada responden.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat diartikan sebagai langkah strategis pada pengkajian di mana tujuan utama dari suatu penelitian atau kajian yaitu memperoleh data. Terdapat beberapa teknik

pengumpulan data sekunder yang umum digunakan: studi pustaka, analisis dokumen, survei sekunder, data online, data publik, data historis, data media, data bisnis, dan data sosial. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Kuesioner (angket) (Astutik, 2023).

3.4.1 Kuesioner (Angket)

Menurut Rangkuti, (2021) Kuesioner (angket) adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang mementingkan analisis sikap-sikap, perilaku dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang dapat terpengaruhi oleh sistem yang diajukan atau sistem yang sudah ada peneliti menyediakan daftar yang diisi oleh responden yang menjadi sampel penelitian. Dengan memberikan nilai pada setiap pertanyaan dan jawaban menggunakan *skala likert*, dimana data ini langsung didapatkan pada *website* UIN Ar-Raniry, setiap pertanyaan mempunyai 5 pilihan sebagaimana terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.3
Skala Likert

No	Skala Pengukuran	Simbol	Skor
1	Sangat Tidak Setuju	STS	1
2	Tidak Setuju	TS	2
3	Kurang Setuju	KS	3
4	Setuju	S	4
5	Sangat Setuju	SS	5

Sumber: Sugiyono, (2019)

3.5 Uji Kualitas Data

Menurut Nursawita (2023) menyatakan bahwa variabel akan diukur berdasarkan pernyataan pada kuesioner atau angket, yang diperoleh maka kualitas data yang diperoleh wajib diuji. Kualitas data perlu diuji guna mengetahui kevalidan data dan reliabilitas data dari instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini. Kebenaran dari data yang akan diolah, penting untuk menentukan kualitas hasil dari penelitian. Data yang diperoleh akan diuji terlebih dahulu memakai model pengujian, sebagai berikut:

3.5.1 Uji Validitas

Uji validitas bertujuan mengukur apakah sebuah kuesioner valid atau tidak. Sebuah kuesioner dianggap valid apabila pertanyaannya dapat menyatakan suatu yang terukur (Sabila, 2023). Rangkuti (2021) menyatakan uji validitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah item-item yang tersaji dalam kuesioner benar-benar mampu mengungkapkan dengan pasti apa yang akan diteliti. Jika korelasi antara masing-masing variabel dengan keseluruhan variabel kurang dari taraf signifikansi 0,01 atau 0,05 maka variabel tersebut dinyatakan valid.

Cara melakukan uji signifikansi dengan dibandingkannya r hitung dan r tabel pada penelitian ini dengan r tabel untuk *degree of freedom* (df) = $n - 2$, n disebut jumlah sampel. Dasar pengambilan keputusan uji validitas (*Corrected Item-Total Correlation*), yaitu:

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

2. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ atau r_{hitung} negatif, maka item-item pernyataan dinyatakan tidak valid.

3.5.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Suatu angket dikatakan *reliable* jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir atau item pertanyaan dalam kuesioner penelitian. Kuesioner dinyatakan *reliable* jika nilai *Cronbach's Alpha* (α) $> 0,60$, maka dikatakan tidak reliabel atau handal.

3.6 Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik adalah pengujian pada variabel penelitian dengan model regresi, apakah dalam variabel dan model regresinya terjadi kesalahan, berikut ini macam-macam uji asumsi klasik:

3.6.1 Uji Normalitas

Menurut Siregar (2021). Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah nilai residual yang dihasilkan dari regresi terdistribusi secara normal atau tidak. Model regresi yang baik hendaknya memiliki nilai residual yang berdistribusi secara normal. Metode yang digunakan untuk menguji normalitas dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Histogram dan Normal *P-Plot*. Data ini jika dikatakan normal apabila data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogramnya. Pada pada taraf signifikan $0,1 < \text{nilai sig SPSS}$, maka

dapat dikatakan bahwa data mengikuti distribusi normal atau sebaliknya.

3.6.2 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas berarti varian variabel dalam model regresi tidak seragam. Sebaliknya, apabila model regresinya mempunyai varian variabel yang sama, maka disebut homoskedastisitas. Untuk mendeteksi ada tidaknya heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan analisis grafik melalui grafik *Scatterplot* yaitu titik-titik menyebar secara acak di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y. Penelitian ini menggunakan metode *Glejser* yang dilakukan dengan meregresikan semua variabel independen terhadap nilai mutlak residualnya. Jika Sig variabel independen $> 0,05$ maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas pada model regresi tersebut (Sabila, 2023).

3.6.3 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas menguji apakah terdapat korelasi yang tinggi atau sempurna antar variabel dari model regresi yang terbentuk. Uji multikolinearitas dapat dilakukan dengan melihat nilai *Tolerance* (TOL) dan *Variance Inflation Factor* (VIF) dari masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Jika nilai (VIF) ≥ 10 atau nilai (TOL) $\leq 0,10$, maka model regresi tersebut dinyatakan tidak terjadi gejala multikolinier.

3.7 Analisis Regresi Linier Berganda

Menurut Nursawita (2023) menyatakan bahwa analisis regresi linier berganda dipakai guna mendapatkan korelasi secara linear antara variabel bebas dan variabel terikat. Uji ini digunakan untuk menganalisis apakah terdapat hubungan antara beberapa variabel bebas dengan variabel terikat.

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

Keterangan:

Y	= Keputusan Penggunaan
α	= Konstanta
$\beta_1, \beta_2, \beta_3$	= Koefisien Perubahan
X_1	= Pengetahuan
X_2	= Manfaat
X_3	= Kemudahan
e	= Tingkat Kesalahan (<i>Prediction Error</i>)

3.8 Uji Hipotesis

3.8.1 Uji Determinasi (R^2)

Menurut Nursawita (2023) Nilai koefisien determinasi (R^2) dapat diketahui pada kekuatan hubungan secara fungsional antara variabel independent dengan variabel terikat. Koefisien korelasi memiliki besaran 0 s/d 1. Semakin tinggi nilai koefisien determinasi, maka semakin baik kemampuan variabel independen dalam menjelaskan perilaku dependen.

3.8.2 Uji Simultan (Uji F)

Uji signifikan atau uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh secara simultan variabel independen (X_1 , X_2 , dan X_3) terhadap variabel dependen (Y) (Gujarati, 2009). Adapun langkah-langkah dalam uji F adalah:

a) Merumuskan hipotesis

Ho: $\beta_i = 0$ (Variabel independen tidak berpengaruh secara simultan terhadap variabel dependen)

Ha: $\beta_i \neq 0$ (Variabel independen berpengaruh secara simultan terhadap variabel dependen)

b) Menentukan kriteria pengujian

Penelitian ini menggunakan uji satu sisi kanan dengan taraf signifikan (*level of significant*) α 5% dan daerah penolakannya berada di sisi kanan kurva yang luasnya α . Bila probabilitas F-statistik $> 0,05$ maka Ho didukung, artinya tidak ada pengaruh secara simultan antara variabel independen terhadap variabel dependen. Bila probabilitas F-statistik $< 0,05$ maka Ho tidak didukung, artinya ada pengaruh secara simultan antara variabel independen terhadap variabel dependen.

3.8.3 Uji Parsial (Uji T)

Uji signifikan atau uji t ini digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen (X_1 , X_2 dan X_3) terhadap variabel dependen (Y) secara individual (parsial) dengan asumsi bahwa variabel yang lain tetap atau konstan (Gujarati, 2009). Adapun langkah-langkah dalam uji t adalah:

a) Merumuskan hipotesis

1. H_0 (1,2,3): $\beta_i \leq 0$ (Variabel independen tidak berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap variabel dependen)
2. H_a (1,2,3): $\beta_i > 0$ (Variabel independen berpengaruh secara positif signifikan terhadap variabel dependen)
3. Dengan derajat kebebasan (*degree of freedom*) yaitu: $df = n - k$, di mana n adalah jumlah sampel dan k adalah konstanta.

b) Menentukan kriteria pengujian

1. Penelitian ini menggunakan uji satu sisi kanan dengan taraf signifikan (*level of significant*) α 5% dan daerah penolakannya berada di sisi kanan kurva yang luasnya α . Bila probabilitas t-statistik $> 0,05$, maka H_0 didukung, artinya tidak ada pengaruh secara signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen.
2. Bila probabilitas t-statistik $< 0,05$, maka H_0 tidak didukung, artinya ada pengaruh secara signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen (Rangkuti, 2021).

3.9 Definisi dan Oprasionalisasi Variabel

Variabel yang digunakan pada penelitian ini menggunakan dua jenis variabel, yaitu variable dependent (terikat) dan variable independent (bebas). Variabel independent atau disebut juga sebagai variabel bebas, biasanya dianggap sebagai variabel prediktor atau penyebab karena memprediksi atau menyebabkan variabel dependent. Variabel dependen atau disebut juga variabel terikat,

dimana variabel inilah yang akan menjadi variabel yang dipengaruhi (Rangkuti, 2021).

Tabel 3.4
Definisi Oprasional Variabel

No	Variabel	Definisi Variabel	Indikator	Skala
1	Pengetahuan (X1)	Menuruh (Rahman, 2022) Pengetahuan merupakan hasil dari adanya rasa ingin tau yang dimiliki seseorang terhadap objek tertentu yang didapatkan melalui panca indra	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan Produk 2. Pengetahuan Pembelian 3. Pengetahuan Pemakaian 4. Tau 5. Memahami 6. Aplikasi 7. Evaluasi 	Interval
2	Manfaat (X2)	Manfaat merupakan tolak ukur sejauh mana seseorang nyaman dan yakin bahwa menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaanya (Siregar, 2021).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat pekerjaan menjadi lebih cepat 2. Meningkatkan produktivitas 3. Kinerja pekerjaan 4. Efektif 5. Membuat aktivitas menjadi mudah 6. Bermanfaat 	Interval
3	Kemudahan (X3)	Menurut Davis (1989) dalam (Romadon dan Nurhapsari, 2020) Kemudahan adalah ketika seseorang menganggap segala sesuatunya mudah dan tidak perlu berusaha keras untuk menggunakan teknologi informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mudah untuk dipelajari 2. Mudah digunakan 3. Mudah menjadi mahir/trampil 4. Jelas dan dapat dipahami 5. Fleksibel 6. Dapat dintrol 	Interval

4	Keputusan Penggunaan QRIS BSI (Y)	(Agustin, 2022). Bank Indonesia menetapkan pembayaran <i>Code QR</i> standar untuk memfasilitasi pembayaran digital di Indonesia yaitu QRIS. Selain digunakan di <i>e-wallet</i> , QRIS juga dapat digunakan pada aplikasi <i>mobile banking</i> (Lathifah, 2023).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan masalah 2. Pencarian informasi 3. Evaluasi alternatif 4. Keputusan penggunaan 5. Perilaku Pascapembelian 	Interval
---	-----------------------------------	--	--	----------



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Subjek Penelitian

4.1.1 Bank Syariah Indonesia

Bank Syariah Indonesia merupakan hasil merger atau penggabungan Bank BRI Syariah, BNI Syariah dan Bank Mandiri Syariah pada tanggal 1 Februari 2021, yaitu sesuai dengan tanggal 19 Jumadil Akhir 1442 H. Menurut izin Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dengan No. SR-3/PB. Tanggal 27 Januari 2021 perihal pemberian izin penggabungan serta izin perubahan nama dengan menggunakan izin usaha atas nama PT Bank Syariah Indonesia Tbk sebagai bank hasil penggabungan. Penggabungan ini menyatukan kelebihan dari ketiga Bank Syariah sehingga menghadirkan layanan yang lebih lengkap, jangkauan lebih luas, serta memiliki kapasitas permodalan yang lebih baik. Dengan didukung sinergi dengan perusahaan induk (Mandiri, BNI, BRI) serta komitmen pemerintah melalui kementerian BUMN, Bank Syariah Indonesia didorong untuk dapat bersaing ditingkat global. Adapun komposisi pemegang saham Bank Syariah Indonesia (BSI) terdiri atas PT. Bank Syariah Mandiri (Persero), Tbk sebesar 51,2%, PT. Bank Negara Indonesia (Persero), Tbk sebesar 25%, dan PT Bank Rakyat Indonesia (Persero), Tbk sebesar 17,4%, Dana Pensiun Lembaga Keuangan (DPLK) BRI-Saham Syariah (2%) dan publik (4,4%). Keberadaan Bank Syariah Indonesia juga menjadi cerminan wajah perbankan Syariah di Indonesia yang modern, universal, dan memberikan

kebaikan bagi alam (Astutik, 2023).

Dalam membentuk Bank Syariah Indonesia, terdapat penggabungan antara ketiga perbankan syariah milik negara, mengindikasikan bahwa yang dilakukan oleh pemerintah merupakan tindakan merger. Pada prosesnya, terdapat tiga fase yang dilakukan untuk melakukan merger, yaitu:

- a. *Fase pertama, precombination phase* sebagai fase memastikan penggabungan organisasi, dilakukan melalui penetapan kandidat organisasi yang akan digabungkan yaitu Bank Syariah Mandiri, BNI Syariah, dan BRI Syariah oleh pemerintah.
- b. *Fase kedua, legal combination phase* yang melibatkan proses hukum dan peraturan dilakukan melalui pemberian izin penggabungan usaha oleh Otoritas Jasa Keuangan melalui surat nomor SR-3/PB.1/2021 tentang Pemberian Izin Penggabungan PT Bank Syariah Mandiri dan PT Bank BNI Syariah ke dalam PT Bank BRI Syariah Tbk. Di mana di dalamnya termasuk perizinan penggunaan nama PT. Bank Syariah Indonesia melalui izin usaha yang dimiliki oleh BRI Syariah (BRIS).
- c. *Fase terakhir, operational combination phase* sebagai fase penerapan integrasi dilakukan melalui penyatuan kode bank, sebagai tahap akhir dari penyatuan tiga bank yang sebelumnya dimiliki masing-masing bank (422 untuk BRI Syariah, 427 BNI Syariah, 451 Mandiri Syariah) menjadi kode 451 (Rantemangiling et al., 2022)

4.1.2 Layanan Bank Syariah Indonesia (BSI) *Mobile Banking*

Ditanggal 1 Februari 2021 dengan resmi Presiden Joko Widodo sudah meresmikan penggabungan antara Bank Syariah Terbaik di Indonesia, yaitu Bank Negara Indonesia (BNI) Syariah, Bank Republik Indonesia (BRI) Syariah serta Mandiri Syariah. Penggabungan ini menjadi Bank Syariah Indonesia (BSI).

Penggabungan ini merupakan bentuk komitmen agenda besar pemerintah Indonesia untuk menjadikan keuangan dan ekonomi syariah sebagai tumpuan kekuatan ekonomi yang baru dan salah satu pusat keuangan syariah global. Membicarakan perihal Bank Syariah Indonesia pun harus memiliki visi dan misi. Berikut adalah visi dan misi Bank Syariah Indonesia:

1. Visi

Bank Syariah Indonesia memiliki visi untuk menjadi salah satu dari sepuluh besar bank syariah di dunia, berdasarkan kapitalisasi pasar dunia selama lima tahun terakhir.

2. Misi

Mencitakan nilai-nilai, menjaga aman dan modern penyelesaian syariah keuangan, berkontrobusi positif, memberikan nilai pertumbuhan yang positif, menyediakan produk dan layanan, perbandingan produk dan layanan, mengembangkan bakat dan kendaraan kerja untuk berprestasi sebagai perwujudan ibadah.

4.1.3 *Quick Response Code Response Indonesia Standard (QRIS)*

Bank Syariah Indonesia (BSI)

QRIS merupakan standar QR *Code* untuk pembayaran digital

melalui aplikasi uang elektronik *server based*, dompet digital, atau *mobile banking* (Agustin, 2022). Bank Indonesia menetapkan pembayaran *Code QR* standar untuk memfasilitasi pembayaran digital di Indonesia yaitu QRIS. Selain digunakan di *e-wallet*, QRIS juga dapat digunakan pada aplikasi *mobile banking* (Lathifah, 2023).

Sebelum adanya QRIS, hanya *merchant* yang sudah terdaftar di Perusahaan Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang dapat menggunakan aplikasi pembayaran. Saat menggunakan QRIS, *merchant* dapat dengan mudah menerima pembayaran dari aplikasi apapun hanya dengan membuat akun di salah satu PJSP yang menangani pembayaran melalui sistem. *merchant* yang sudah memiliki *QR Code* dari PJSP lain semakin dimudahkan dengan hadirnya QRIS (Lathifah, 2023).

Mobile banking memiliki banyak fitur syariah yang tidak ada di aplikasi lain. Salah satunya *QR Code QRIS* telah digunakan oleh *mobile banking* (Sabila, 2023). PT. Bank Syariah Indonesia, Tbk mulai beroperasi pada 1 Februari 2021. Sebagai hasil dari tergabungnya tiga bank syariah dari Himpunan Bank Milik Negara (Himbara). Sesuai dengan Peraturan Bank Indonesia No.16/08/PBI/2014, BI telah menyelesaikan implementasi sistem kebijakan dengan menggunakan QRIS.

Adapun dua cara untuk bertransaksi menggunakan *Quick Reponse Indonesian Standard (QRIS)* sebagai berikut:

1. Metode transaksi sebelum QRIS, *merchant* harus menyediakan beberapa aplikasi pembayaran di tokohnya. Konsumen yang

membayar secara *non-tunai*, harus memastikan bahwa aplikasi pembayaran yang dimilikinya harus tersedia pada merchant.

2. Metode transaksi sesudah QRIS, *merchant* tidak perlu mempersiapkan banyak aplikasi pembayaran, hanya menyediakan satu QR Code di tokoh dan QR Code dapat di *scan* oleh mahasiswa/i dengan berbagai aplikasi pembayaran di *smartphone* (Indonesia, n.d.).

4.1.4 Gambaran Umum UIN Ar-Raniry

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh secara resmi disahkan berdasarkan peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013 tanggal 1 Oktober 2013 dan Peraturan Menteri Agama (PMA) Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata kerja Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Sebelumnya lembaga pendidikan tinggi ini bernama IAIN Ar-Raniry yang dikukuhkan pada tanggal 5 Oktober 1963, sebagai IAIN ketiga setelah IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan IAIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Fakultas Syariah berdiri pada tahun 1960 merupakan fakultas pertama dalam lingkungan kelembagaan IAIN Ar-Raniry dan diteruskan dengan Fakultas Tarbiyah pada tahun 1962, sebagai cabang dari IAIN sunan Kalijaga Yogyakarta, kemudian pada tahun 1962 didirikan Fakultas Ushuluddin, sebagai fakultas ketiga yang diamanatkan untuk menyelenggarakan pendidikan di lembaga ini (Paduan Akademik, 2018/2019).

Penyebutan Ar-Raniry diambil pada nama belakang seorang ulama besar dan mufti kerajaan Aceh Darusalam yang sangat

berpengaruh pada masa Sultan Iskandar tsani (1637-1641), yaitu Syeikh Nuruddin Ar-Raniry yang berasal dari Rani (sekarang Rander) di india. Ulama ini telah memberikan sumbangan besar terhadap pemikiran Islam di Nusantara pada umumnya dan Aceh khususnya. Sejak berdiri sebagai sebuah lembaga pendidikan tinggi Islam, UIN Ar-Raniry telah menunjukkan strategi dalam perkembangan masyarakat dan pembangunan. Dengan misi yang melalui alumni yang telah merata hampir diseluruh instansi pemerintahan dan swasta, maka wajarlah lembaga ini berdiri dan telah menjadi “jantung masyarakat Aceh” (Panduan Akademik, 2018/2019).

Perkembangan UIN Ar-Raniry selain terus memperbaiki dan membangun, UIN Ar-Raniry telah membuka beberapa program studi yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Tidak sampai disitu, dalam upaya memajukan dan menyempurnakan keberadaannya, pada tahun 1989 lembaga pendidikan ini juga telah membuka Program Magister (S-2) dan Program Doktor (S-3) Figh Modern pada tahun 2002, dan S-3 Pendidikan Islam pada tahun 2008. Pada tahun 2014 UIN Ar-Raniry kembali membuka 4 fakultas baru yaitu Fakultas Ilmu Sosial dan Pemerintahan, Fakultas Psikologi, Fakultas Sains dan Teknologi, dan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, dengan demikian UIN Ar-Raniry saat ini sudah memiliki sembilan (9) fakultas dan empat puluh tiga (43) program studi, yang diantaranya 23.139 mahasiswa S1, 607 mahasiswa S2 dan 270 mahasiwa S3 (pddikti.kemdikbud, 2023).

4.1.5 Visi dan Misi UIN Ar-Raniry

1. Visi

Menjadi Universitas yang unggul dalam pengembangan dan pengintegrasian ilmu ke Islaman, sains, teknologi dan seni.

2. Misi

- a. Melahirkan sarjana yang memiliki kemampuan akademik, profesi dan atau vokasi yang kompetitif, berorientasi pada masa depan dan berakhlak mulia,
- b. Mengembangkan tradisi riset yang multidisipliner dan intergatif berbasis syariat Islam,
- c. Mengimplementasikan ilmu untuk membangun masyarakat madani, yang beriman, berilmu, dan beramal.

4.2 Hasil Penelitian

Penelitian ini membahas mengenai pengaruh Pengaruh Pengetahuan, Manfaat, dan Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)* Pada Bank Syariah Indonesia (BSI) *Mobile* Pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Hasil dalam Penelitian ini menyatakan bahwa variabel Pengetahuan (X1) berpengaruh terhadap keputusan penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)* Bank Syariah Indonesia (BSI) *mobile* pada mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, manfaat (X2) berpengaruh terhadap keputusan penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)* Bank Syariah Indonesia (BSI) *mobile* pada mahasiswa UIN Ar-

Raniry Banda Aceh, dan kemudahan (X3) berpengaruh terhadap keputusan penggunaan *Quick Response Code* Indonesia *Standard* (QRIS) Bank Syariah Indonesia (BSI) *mobile* pada mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Pada uji simultan variabel pengetahuan, manfaat dan kemudahan secara bersama-sama memiliki pengaruh terhadap keputusan penggunaan *Quick Response Code* Indonesia *Standard* (QRIS) Bank Syariah Indonesia (BSI) *mobile* pada mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Pada uji determinasi diketahui bahwa nilai *R Square* 0,865 atau 86,5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel pengetahuan, manfaat dan kemudahan berpengaruh sebesar 0,865 atau 86,5% terhadap keputusan penggunaan *Quick Response Code* Indonesia *Standard* (QRIS) Bank Syariah Indonesia (BSI) *mobile* pada mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, sedangkan sisanya 13,5% (100-86,5) dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

4.3 Karakter Responden

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang terdiri dari 9 fakultas diantaranya Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Fakultas Sains dan Teknologi, Fakultas Syariah dan Hukum, Fakultas Adab dan Humaniora, Fakultas Psikologi, Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Pemerintahan, dan dengan total 53 program studi. Adapun mengenai jumlah responden dalam penelitian ini adalah 150 responden yang tersebar di tiap-tiap fakultas dengan turun

tangan langsung kelapangan menjumpai beberapa mahasiswa/i Angkatan 2023 lalu dibantu sebarikan ke grup-grup angkatan mereka. Kuesioner ini dibagikan kepada mahasiswa melalui google form yang telah disebarikan.

Gambaran umum tentang profil responden disajikan dalam beberapa tabel berikut:

4.3.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Pengumpulan data berdasarkan jenis kelamin mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh angkatan 2023 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1	Laki-laki	78	52%
2	Perempuan	72	48%
Total		150	100%

Sumber: Hasil pengolahan data primer, (2023)

Berdasarkan Tabel 4.1 di atas dapat disimpulkan bahwa responden yang paling mendominasi adalah responden berjenis laki-laki dengan persentase 52%. Sehingga dapat dirincikan responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 78 orang dan responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 72 orang dengan persentase 48%.

4.3.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Pengumpulan data berdasarkan umur mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh Angkatan 2023 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

No	Umur	Jumlah	Persentase
1	16-18 tahun	68	45%
2	19-21 tahun	58	39%
3	22-24 tahun	24	16%
Total		150	100%

Sumber: Hasil pengolahan data primer, (2023)

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas dapat disimpulkan bahwa responden yang paling mendominasi adalah responden dengan rentang usia 16-18 tahun. Sehingga dapat dirincikan responden dengan rentang usia 16-18 tahun berjumlah 68 orang dengan persentase 45%, responden dengan rentang usia 19-21 tahun berjumlah 58 orang dengan persentase 39%, responden dengan rentang usia 22-24 tahun berjumlah 24 orang dengan persentase 16%, dan tidak ada responden dengan usia lebih dari 23 tahun.

4.3.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Fakultas

Pengumpulan data berdasarkan fakultas mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh Angkatan 2023 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Karakteristik Responden Berdasarkan Fakultas

No	Fakultas	Jumlah	Persentase
1	Adab dan Humaniora	9	6%
2	Dakwah dan Komunikasi	12	8%
3	Ekonomi dan Bisnis Islam	33	22%
4	Ilmu Sosial dan Pemerintahan	7	5%
5	Psikologi	7	5%
6	Sains dan Teknologi	13	9%
7	Syariah dan Hukum	20	13%
8	Tarbiyah dan Keguruan	42	28%
9	Ushuluddin dan Filsafat	7	5%
Total		150	100%

Sumber: Hasil pengolahan data primer, (2023)

Berdasarkan Tabel 4.3 diatas data pengelompokan responden berdasarkan fakultas dapat dilihat bahwa jumlah responden yang didominasi berasal dari fakultas Tarbiyah dan Keguruan berjumlah 42 orang (28%), responden yang berasal dari fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam berjumlah 33 orang (22%), responden yang berasal dari fakultas Syariah dan Hukum berjumlah 20 orang (13%), responden yang berasal dari fakultas Sains dan Teknologi berjumlah 13 orang (9%), responden yang berasal dari fakultas Dakwah dan Komunikasi berjumlah 12 orang (8%), responden yang berasal dari fakultas Adab dan Humaniora berjumlah 9 orang (6%), responden yang berasal dari fakultas Ilmu Sosial dan Pemerintahan berjumlah 7 orang (5%), responden yang berasal dari fakultas Psikologi berjumlah 7 orang (5%), dan responden yang berasal dari fakultas Ushuluddin dan

Filsafat berjumlah 7 orang (5%).

4.3.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Masa Penggunaan *Mobile Banking*

Pengumpulan data berdasarkan lama masa penggunaan *mobile banking* mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh Angkatan 2023 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Masa Penggunaan Mobile Banking

No	Lama Penggunaan	Jumlah	Persentase
1	1-6 bulan	50	33%
2	6-12 bulan	31	21%
3	1-2 tahun	69	46%
Total		150	100%

Sumber: Hasil pengolahan data primer, (2023)

Berdasarkan Tabel 4.4 diatas maka dapat diketahui rentang waktu lama masa penggunaan *mobile banking* yang paling mendominasi adalah lebih dari 1 tahun dengan persentase 46% atau setara dengan 69 orang. Responden dengan rentang 1-6 bulan sebanyak 50 orang dengan persentases 33%, responden dengan rentang waktu 6-12 bulan sebanyak 31 orang dengan persentase 21%.

4.4 Tanggapan Responden Penelitian

Data responden dalam penelitian ini didapat melalui penyebaran angket/kuesioner yang dibagikan secara online melalui *Google Form*. Dalam penelitian ini responden berjumlah 150 orang

dengan kriteria responden mahasiswa aktif Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh angkatan 2023 yang memiliki aplikasi *mobile banking* yang menggunakan QRIS.

Berikut adalah hasil gambaran data dan karakteristik dari 150 responden yang diperoleh:

4.4.1 Tanggapan Jawaban Responden Variabel Pengetahuan

Variabel pengetahuan terdiri atas beberapa item pernyataan yang menjadi komponen dari pembentuk variabel. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Tanggapan Variabel Pengetahuan

No	Pengetahuan (X1)						Total
	Jawaban Responden						
	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS	
1	X1.1	2	2	7	48	91	150
2	X1.2	0	7	15	36	92	150
3	X1.3	5	5	19	46	75	150
4	X1.4	2	1	9	48	90	150
5	X1.5	9	5	10	45	81	150
6	X1.6	8	7	7	44	84	150
7	X1.7	7	5	6	43	89	150
Frekuensi		33	32	73	310	602	1050
Persentase		3%	3%	7%	30%	57%	100%

Sumber: Hasil pengolahan data primer menggunakan SPSS V26, (2023)

Berdasarkan tabel 4.5 di atas dapat diketahui bahwa 602 jawaban dengan mayoritas responden yang menanggapi Sangat Setuju (SS) dengan persentase sebesar 57%. Hal ini menunjukkan

bahwa mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry angkatan 2023 mengetahui pengetahuan terhadap penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)* pada Bank Syariah Indonesia (BSI) *Mobile*.

4.4.2 Tanggapan Jawaban Responden Variabel Manfaat

Variabel manfaat terdiri atas beberapa item pernyataan yang menjadi komponen dari pembentuk variabel. Hal ini dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Tanggapan Jawaban Variabel Manfaat

No	Manfaat (X2)						Total
	Jawaban Responden						
	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS	
1	X1.1	7	4	1	37	101	150
2	X1.2	8	6	8	52	76	150
3	X1.3	7	4	15	50	74	150
4	X1.4	4	7	13	48	78	150
5	X1.5	5	3	9	47	86	150
6	X1.6	6	4	5	46	89	150
Jumlah		37	28	51	280	504	900
Persentase		4%	3%	6%	31%	56%	100%

Sumber: Hasil pengolahan data primer menggunakan SPSS V26, (2023)

Berdasarkan tabel 4.6 di atas dapat diketahui bahwa 504 jawaban dengan mayoritas responden yang menanggapi Sangat Setuju (SS) dengan persentase sebesar 56%. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry angkatan 2023 mengetahui bahwa manfaat terhadap penggunaan *Quick*

Response Code Indonesia Standard (QRIS) pada Bank Syariah Indonesia (BSI) Mobile.

4.4.3 Tanggapan Jawaban Responden Variabel Kemudahan

Variabel kemudahan terdiri atas beberapa item pernyataan yang menjadi komponen dari pembentuk variabel. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7
Tanggapan Variabel Kemudahan

No	Kemudahan (X3)						Total
	Jawaban Responden						
	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS	
1	X1.1	5	5	9	55	76	150
2	X1.2	5	7	11	50	77	150
3	X1.3	7	5	9	61	68	150
4	X1.4	6	5	10	57	72	150
5	X1.5	5	7	11	50	77	150
6	X1.6	5	7	9	51	78	150
Frekuensi		33	36	59	324	448	900
Persentase		4%	4%	7%	36%	50%	100%

Sumber: Hasil pengolahan data primer menggunakan SPSS V26, (2023)

Berdasarkan tabel 4.7 di atas dapat diketahui bahwa 448 jawaban dengan mayoritas responden yang menanggapi Sangat Setuju (SS) dengan persentase sebesar 50%. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry angkatan 2023 mengetahui bahwa kemudahan terhadap penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) pada Bank Syariah Indonesia (BSI) Mobile.*

4.4.4 Tanggapan Jawaban Responden Variabel Keputusan Penggunaan

Variabel keputusan penggunaan terdiri atas beberapa item pernyataan yang menjadi komponen dari pembentuk variabel. Hal ini dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Tanggapan Variabel Keputusan Penggunaan

No	Keputusan Penggunaan QRIS BSI (Y)						Total
	Jawaban Responden						
	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS	
1	X1.1	5	6	12	56	71	150
2	X1.2	7	5	11	58	69	150
3	X1.3	3	7	8	51	81	150
4	X1.4	7	5	13	56	69	150
5	X1.5	4	3	12	51	80	150
Frekuensi		26	26	56	272	370	750
Persentase		3%	3%	7%	36%	49%	100%

Sumber: Hasil pengolahan data primer menggunakan SPSS V26, (2023)

Berdasarkan tabel 4.8 di atas dapat diketahui bahwa 370 jawaban dengan mayoritas responden yang menanggapi Sangat Setuju (SS) dengan persentase sebesar 49%. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry angkatan 2023 mengetahui terhadap Keputusan penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) pada Bank Syariah Indonesia (BSI) *Mobile*.

4.5 Metode Analisis Data

4.5.1 Uji Validitas

Validitas mengacu pada sejauh mana suatu instrumen penelitian mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam konteks penelitian pendidikan, validitas menunjukkan apakah instrumen atau alat pengukur yang digunakan benar-benar dapat mengukur konstruk atau variabel yang ingin diteliti (Magdalena et al., 2023).

Uji validitas pada penelitian ini di olah menggunakan SPSS Statistic Version 26. Uji Validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner dengan jumlah sampel 150 responden (N=150) dengan skor total pada tingkat signifikan 5% (N-2). Untuk pengujian validitas nya, Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pernyataan tersebut dinyatakan valid dan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pernyataan tersebut tidak valid. Pada penelitian ini diketahui r_{tabel} sebesar 0,160.

Berikut ini adalah hasil yang diberikan kepada 150 responden dengan memberikan 24 pernyataan yang dibagi menjadi 3 variabel bebas dan 1 variabel terikat. Adapun cara untuk melihat nilai r_{tabel} yaitu $(df = n - 2) / (df = 150 - 2 = 148)$ dengan tingkat signifikansi untuk uji dua arah ($\alpha = 0,05$), hasil uji validitas untuk penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Hasil Uji Validitas

Variabel	Aspek	Pertanyaan	r tabel	r hitung	Keterangan
X1	Pengetahuan	Pertanyaan 1	0,160	0,842	Valid
		Pertanyaan 2		0,861	Valid
		Pertanyaan 3		0,842	Valid
		Pertanyaan 4		0,903	Valid
		Pertanyaan 5		0,904	Valid
		Pertanyaan 6		0,897	Valid
		Pertanyaan 7		0,857	Valid
X2	Manfaat	Pertanyaan 1	0,160	0,913	Valid
		Pertanyaan 2		0,927	Valid
		Pertanyaan 3		0,910	Valid
		Pertanyaan 4		0,918	Valid
		Pertanyaan 5		0,910	Valid
		Pertanyaan 6		0,876	Valid
X3	Kemudahan	Pertanyaan 1	0,160	0,909	Valid
		Pertanyaan 2		0,832	Valid
		Pertanyaan 3		0,916	Valid
		Pertanyaan 4		0,937	Valid
		Pertanyaan 5		0,898	Valid
		Pertanyaan 6		0,861	Valid

Y	Keputusan Penggunaan	Pertanyaan 1	0,160	0,887	Valid
		Pertanyaan 2		0,893	Valid
		Pertanyaan 3		0,887	Valid
		Pertanyaan 4		0,897	Valid
		Pertanyaan 5		0,862	Valid

Sumber: Hasil pengolahan data primer menggunakan SPSS V26, (2023)

Berdasarkan Tabel 4.9 diketahui bahwa seluruh item variabel yang digunakan dalam penelitian ini semuanya dinyatakan valid, hal ini dapat diketahui dengan melihat setiap nilai r hitung $>$ r tabel. Nilai r tabel dalam uji ini diperoleh dengan memakai rumus *degree of freedom* ($df = n - 2$), jumlah sampel (n) dalam penelitian ini yaitu 150, maka ($df = 150 - 2 = 148$) dengan *alpha* 5% sehingga didapat r tabel = 0,160 dengan tingkat signifikansi untuk menguji dua arah ($\alpha = 0,05$). Karena mempunyai koefisien korelasi di atas dari nilai kritis korelasi yaitu sebesar 0,160 sehingga semua pertanyaan yang terkandung dalam kuesioner penelitian ini dinyatakan valid untuk dilanjutkan penelitian yang lebih mendalam.

4.5.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas berkaitan dengan keterandalan dan konsistensi suatu indikator. Reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *Cronbach's Alpha*. Jika nilai *Cronbach's Alpha* $>$ 0,60, maka kuesioner dapat

dikatakan reliabel sebaliknya jika *Cronbach's Alpha* < 0,60, maka kuesioner dalam penelitian ini tidak reliabel. Adapun hasil uji reliabilitas penelitian ini yaitu:

Tabel 4.10
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cut Of Value	Cronch's Alpha	Keterangan
Pengetahuan (X ₁)	0,60	0,803	Reliabel
Manfaat (X ₂)		0,816	Reliabel
Kemudahan (X ₃)		0,814	Reliabel
Keputusan Penggunaan (Y)		0,823	Reliabel

Sumber: Hasil pengolahan data primer menggunakan SPSS V26, (2023)

Berdasarkan Tabel 4.10 di atas dapat disimpulkan seluruh nilai *Cronbach's Alpha* melebihi nilai *Alpha*. Karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,60, variabel Pengetahuan (X₁) memperoleh nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,803, Manfaat (X₂) 0,816, dan Keputusan Penggunaan (Y) 0,823. Jika nilai *Cronbach Alpha* yang diperoleh lebih besar dari batas *Cronbach Alpha* yaitu 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa seluruh pernyataan/pertanyaan dalam instrumen yang digunakan dapat dinyatakan reliabel.

4.6 Hasil Uji Asumsi Klasik

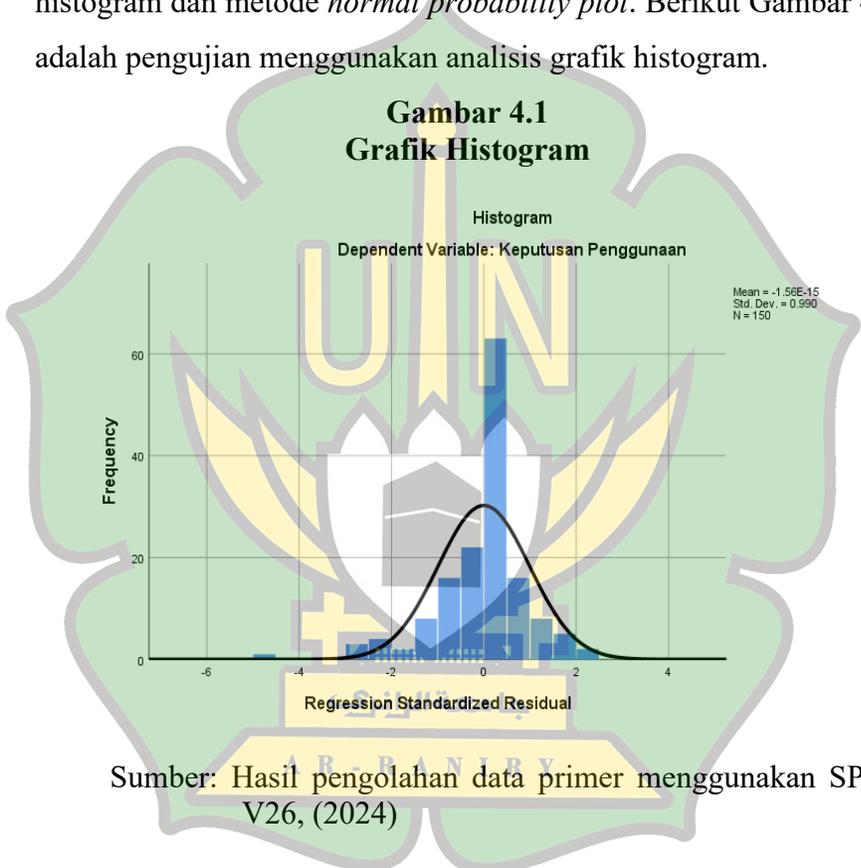
Uji asumsi klasik pada Penelitian ini terdapat tiga pengujian yaitu, uji normalitas, uji multikolinieritas dan uji heteroskedastisitas.

4.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji sebuah model regresi

apakah variabel independen, variabel dependen, atau keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah distribusi normal atau mendekati normal. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode analisis grafik histogram dan metode *normal probability plot*. Berikut Gambar 4.1 adalah pengujian menggunakan analisis grafik histogram.

Gambar 4.1
Grafik Histogram

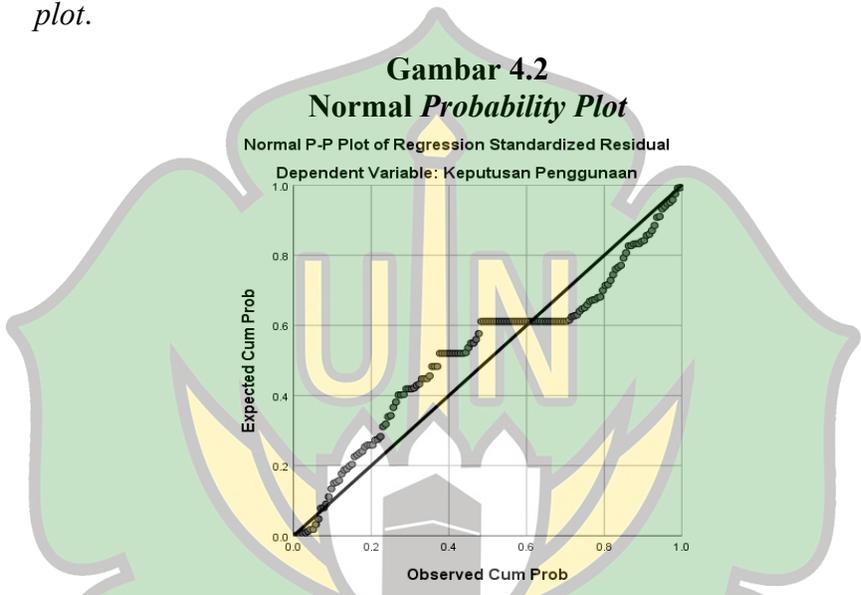


Sumber: Hasil pengolahan data primer menggunakan SPSS V26, (2024)

Hasil grafik histogram pada Gambar 4.1 menunjukkan bahwa garis pada grafik histogram tersebut melengkung secara standar normalnya, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa model regresi penelitian ini berdistribusi normal atau dengan kata lain grafik ini memberikan pola distribusi normal yang mendekati normal. Dari

gambar 4.1 dapat dilihat bahwa distribusi data membentuk lonceng (*bell shaped*), tidak condong ke kiri atau ke kanan sehingga data berdistribusi normal.

Pada Gambar 4.2 adalah pengujian menggunakan grafik *probability plot*.



Sumber: Hasil pengolahan data primer menggunakan SPSS V26, (2024)

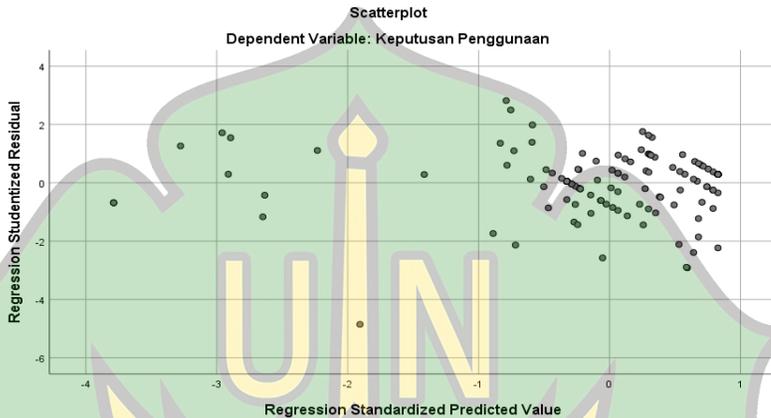
Uji normalitas *p-plot* pada gambar 4.2 dapat disimpulkan butir data berada di sepanjang arah diagonal atau titik tersebar disekitar diagonal, artinya data dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas atau berdistribusi normal sehingga dapat digunakan dalam sebuah penelitian.

4.6.2 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas merupakan pengujian untuk melihat apakah terdapat kesamaan variabel dari pegamatan yang satu ke

pengamatan yang lainnya. Berikut Gambar 4.3 adalah pengujian heteroskedastisitas.

Gambar 4.3
Uji Heteroskedastisitas



Sumber: Hasil pengolahan data primer menggunakan SPSS V26, (2024)

Berdasarkan Gambar 4.3 di atas dapat disimpulkan bahwa model terbebas dari asumsi heteroskedastisitas karena sebaran titik-titik dalam plot tidak menunjukkan adanya suatu pola tertentu. Dapat kita ketahui bahwa titik-titik atau plot pada uji heteroskedastisitas ini menyebar secara merata baik itu diatas maupun dibawah garis diagonalnya yaitu titik nol (0) dan juga tidak membentuk suatu pola baik itu menyempit ataupun mengembang mengikuti garis diagonalnya, oleh karena itu dapat dikatakan pada uji ini tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

4.6.3 Uji Multikolinieritas

Pada uji multikolinieritas ini bertujuan untuk menguji apakah

dalam model regresi ditemukan adanya korelasi yang tinggi atau sempurna antar variabel independen. Untuk mendeteksi ada tidaknya multikolinieritas dalam model regresi dapat dilihat dari *tolerance value* atau *Variance Inflation Factor* (VIF). Uji multikolinieritas dengan menggunakan metode tolerance dan VIF memiliki kriteria apabila nilai tolerance lebih besar dari 0,10, dan nilai VIF lebih kecil dari 10, maka dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinieritas antara variabel bebas dalam model regresi. Hasil uji multikolinieritas dapat dilihat pada tabel berikut Adapun hasil dari pengujian data tersebut ialah sebagai berikut:

Tabel 4.11
Hasil Uji Multikolonieritas

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	1.405	1.661		2.125	.035		
	Pengetahuan (X1)	.149	.050	.219	3.016	.003	.175	5.709
	Manfaat (X2)	.259	.060	.328	4.279	.000	.157	6.384
	Kemudahan (X3)	.338	.059	.420	5.777	.000	.174	5.733

a. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan

Sumber: Hasil pengolahan data primer menggunakan SPSS V26, (2024)

Berdasarkan Tabel 4.11 diketahui bahwa nilai *tolerance* variabel pengetahuan sebesar 0.175, variabel manfaat 0.157 dan variabel kemudahan sebesar 0.174 artinya nilai *tolerance* lebih besar dari 0,10. Nilai VIF pada variabel pengetahuan 5.709, variabel manfaat 6.384, dan variabel kemudahan 5.733 nilai tersebut lebih kecil dari 10. Berdasarkan hal tersebut maka pada penelitian ini tidak terjadi multikolonieritas, sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

4.7 Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis linier berganda ialah hubungan secara linier antara dua atau lebih variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Analisis ini digunakan untuk mengetahui apakah ada hubungan positif antara variabel independen dengan variabel dependen. Berikut adalah hasil analisis regresi linear berganda:

Tabel 4.12
Hasil Uji Analisis Regresi Berganda Linier Berganda

Model		Coefficients ^a						Collinearity Statistics	
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Tolerance	VIF	
		B	Std. Error	Beta					
1	(Constant)	1.405	1.661		2.125	.035			
	Pengetahuan (X1)	.149	.050	.219	3.016	.003	.175	5.709	
	Manfaat (X2)	.259	.060	.328	4.279	.000	.157	6.384	
	Kemudahan (X3)	.338	.059	.420	5.777	.000	.174	5.733	

a. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan

Sumber: Hasil pengolahan data primer menggunakan SPSS V26, (2024)

Tabel "*Unstandardized Coefficients B*" memberikan informasi tentang persamaan regresi yaitu seberapa besar variabel pengetahuan (X_1) manfaat (X_2) dan variabel kemudahan (X_3) berpengaruh secara simultan terhadap variabel keputusan penggunaan (Y). Adapun rumus persamaan regresi dalam analisis atau penelitian ini adalah sebagai berikut:

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

$$Y = 1.405 + 0,149 (X_1) + 0,259 (X_2) + 0,338 (X_3) + e$$

Dari hasil uji Regresi berganda pada tabel 4.12 Diatas dapat diambil disimpulkan bahwa:

1. Nilai konstanta pada uji ini yaitu sebesar 1.405 yang artinya apabila variabel pengetahuan, manfaat, dan kemudahan memiliki nilai 0 maka minat keputusan penggunaan memiliki nilai sebesar 1.405.
2. Nilai koefisien variabel pengetahuan (X_1) adalah sebesar 0,149. Hal ini menyatakan bahwa variabel pengetahuan (X_1) bertambah 1 dan variabel lainnya dianggap konstan maka variabel Y yaitu keputusan penggunaan QRIS menggunakan *m-banking* akan mengalami kenaikan sebesar 0,149 satuan atau dengan persentase 14,9%. Koefisien regresi untuk variabel pengetahuan bernilai positif berarti menyatakan bahwa apabila semakin meningkat efisiensi maka keputusan penggunaan QRIS menggunakan *m-banking* akan

meningkat.

3. Nilai koefisien variabel manfaat (X_2) adalah sebesar 0,259. Hal ini menyatakan bahwa variabel manfaat (X_2) bertambah 1 dan variabel lainnya dianggap konstan maka variabel Y yaitu keputusan penggunaan QRIS menggunakan *m-banking* akan mengalami kenaikan sebesar 0,259 satuan atau dengan persentase 25,9%. Koefisien regresi untuk variabel manfaat bernilai positif berarti menyatakan bahwa apabila semakin meningkat efisiensi maka keputusan penggunaan QRIS menggunakan *m-banking* akan meningkat.
4. Nilai koefisien variabel kemudahan (X_3) adalah sebesar 0,338. Hal ini menyatakan bahwa variabel kemudahan (X_3) bertambah 1 dan variabel lainnya dianggap konstan maka variabel Y yaitu keputusan penggunaan QRIS menggunakan *m-banking* akan mengalami kenaikan sebesar 0,338 satuan atau dengan persentase 33,8%. Koefisien regresi untuk variabel kemudahan bernilai positif berarti menyatakan bahwa apabila semakin meningkat efisiensi maka keputusan penggunaan QRIS menggunakan *m-banking* akan meningkat.

Dari model sistematis di atas, dapat diketahui bahwa variabel yang paling menentukan Keputusan Penggunaan QRIS menggunakan *m-banking* adalah variabel Kemudahan dengan koefisien sebesar 0,338.

4.8 Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen dengan variabel dependen. Untuk melihat diterima atau tidaknya hipotesis yang diajukan, maka perlu dilakukan uji t untuk melihat pengaruh pengetahuan, manfaat dan kemudahan terhadap keputusan penggunaan QRIS menggunakan *m-banking* pada mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

4.8.1 Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen. Adapun hasil dari pengujian R^2 (*R-Square*) adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13
Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error Of The Estimate
1	.930 ^a	.865	.863	1.598
a. Predictors: (<i>Constant</i>), Kemudahan, Pengetahuan, Manfaat				
b. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan				

Sumber: Hasil pengolahan data primer menggunakan SPSS V26, (2024)

Berdasarkan tabel 4.13 hasil perhitungan R^2 dapat diketahui bahwa koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebesar 0,865 atau 86,5%. Hal ini berarti hanya 86,5%

variabel independen (pengetahuan, manfaat, dan kemudahan) dapat mempengaruhi variabel dependen (keputusan penggunaan QRIS menggunakan *m-banking*), sedangkan sisanya sebesar 13,5% (100-86,5) dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

4.8.2 Uji Silmultan (Uji-F)

Uji Simultan (Uji-f) bertujuan untuk melihat pengaruh dari setiap variabel independen secara simultan (bersama-sama) terhadap variabel dependen. Adapun hasil pengujian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.14
Hasil Uji Simultan (Uji-F)

ANOVA ^a						
Model		Sum Of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2397.626	3	799.209	313.106	.000 ^b
	Residual	372.667	146	2.553		
	Total	2770.293	149			
a. <i>Dependent Variable:</i> Keputusan Penggunaan						
b. <i>Predictors:</i> (<i>Constant</i>), Kemudahan, Pengetahuan, Manfaat						

Sumber: Hasil pengolahan data primer menggunakan SPSS V26, (2024)

Berdasarkan tabel 4.14 dapat diketahui bahwa nilai f hitung sebesar dan nilai f tabel sebesar atau f hitung $313,106 > 2,667$ dan probalitas signifikan $0,000 < 0,05$ maka hipotesis diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel pengetahuan (X_1) mannfaat (X_2) dan variabel kemudahan (X_3) berpengaruh secara simultan terhadap

variabel keputusan penggunaan (Y). Dengan demikian, maka persyaratan agar kita dapat memaknai nilai koefisien determinasi dalam analisis regresi linear berganda sudah terpenuhi.

4.8.3 Uji Parsial (Uji-T)

Uji T bertujuan mengetahui pengaruh variabel pengetahuan (X_1), manfaat (X_2), dan kemudahan (X_3), mempengaruhi variabel terikat keputusan penggunaan (Y). Untuk melihat apakah variabel bebas mempengaruhi variabel terikat dengan membandingkan t hitung dan t tabel. Jika t hitung $>$ t tabel dan taraf signifikansi $<$ 0,05 maka H_a diterima artinya variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat, dan sebaliknya. Untuk lebih rinci dan jelas lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.15
Uji Parsial (Uji-T)

Model		Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	1.405	.661		2.125	.035		
	Pengetahuan	.149	.050	.219	3.016	.003	.175	5.709
	Manfaat	.259	.060	.328	4.279	.000	.157	6.384
	Kemudahan	.338	.059	.420	5.777	.000	.174	5.733

a. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan

Sumber: Hasil pengolahan data primer menggunakan SPSS V26, (2024)

Berdasarkan pada tabel 4.15 maka dapat dilakukan kaidah pengujiannya dengan nilai t tabel, $\alpha = 0,05$ dan $n = 150$. Dikatakan berpengaruh signifikan jika nilai t hitung dengan nilai t tabel dan nilai sig $< 0,05$. T tabel dapat diketahui dengan rumus t tabel ($df = n - k$ atau t tabel = t (0,05; 150 - 3), sehingga diketahui t tabel 147, sehingga diperoleh nilai t tabel = 1,976 dan hasilnya dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengetahuan (X_1)

Nilai t hitung variabel pengetahuan (X_1) sebesar 3,016 dengan nilai t tabel 1,976 menunjukkan bahwa t hitung $>$ t tabel ($3,016 > 1,976$), dengan nilai signifikan ($0,003 < 0,05$) sehingga dapat diartikan bahwa variabel pengetahuan (X_1) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan (Y).

2. Manfaat (X_2)

Nilai t hitung variabel manfaat (X_2) sebesar 4,279 dengan nilai t tabel 1,976 menunjukkan bahwa t hitung $>$ t tabel ($4,279 > 1,976$), dengan nilai signifikan ($0,000 < 0,05$) sehingga dapat diartikan bahwa variabel manfaat (X_2) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan (Y).

3. Kemudahan (X_3)

Nilai t hitung variabel kemudahan (X_3) sebesar 5,777 dengan nilai t tabel 1,976 menunjukkan bahwa t hitung $>$ t tabel ($5,777 > 1,976$), dengan nilai signifikan ($0,000 < 0,05$) sehingga dapat diartikan bahwa variabel kemudahan (X_3) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan (Y).

4.9 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini membahas mengenai tentang pengetahuan, manfaat, dan kemudahan terhadap keputusan penggunaan QRIS menggunakan *m-banking*. Hasil dalam penelitian ini menyatakan bahwa variabel pengetahuan (X_1) manfaat (X_2) dan variabel kemudahan (X_3) berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS menggunakan *m-banking* BSI pada mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh Angkatan 2023.

Pada uji simultan variabel pengetahuan, manfaat dan kemudahan secara bersama-sama memiliki pengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS menggunakan *m-banking* BSI pada mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh Angkatan 2023. Pada uji determinasi diketahui bahwa nilai R Square 0,865 atau 86,5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel pengetahuan, manfaat dan kemudahan berpengaruh sebesar 0,865 atau 86,5% terhadap keputusan penggunaan QRIS menggunakan *m-banking*, sedangkan sisanya 13,5% ($100-86,5$) dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

4.9.1 Variabel Pengetahuan Terhadap Keputusan Penggunaan

Pengetahuan merupakan hasil dari adanya rasa ingin tau yang dimiliki seseorang terhadap objek tertentu yang didapatkan melalui panca indra (Rahman, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian dari hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pengetahuan terhadap keputusan penggunaan QRIS menggunakan *m-banking* BSI pada mahasiswa

UIN Ar-Raniry Banda Aceh Angkatan 2023. Penelitian ini dilakukan terhadap 150 responden dengan uji statistik secara parsial, pengujian ini dilakukan dengan membandingkan hasil nilai t hitung dengan t tabel, dapat diketahui variabel pengetahuan (X_1) memperoleh nilai t hitung sebesar 3,016 dan t tabel 1,976, sehingga t hitung, lebih besar dari t tabel ($3,016 > 1,976$) dengan nilai signifikasinya sebesar 0,003. Nilai signifikan tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,003 < 0,05$) sehingga dinyatakan bahwa H_{a1} diterima dan H_0 ditolak dapat diartikan bahwa variabel pengetahuan (X_1) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan (Y). Maka dari pembahasan ini menunjukkan bahwa variabel pengetahuan mempengaruhi minat keputusan penggunaan QRIS menggunakan *mobile banking* BSI secara online disebabkan pengetahuan merupakan suatu landasan seseorang dalam mengambil keputusan, dalam menggunakan layanan *m-banking* perlu adanya pengetahuan mendasar bagi mahasiswa untuk mengoperasikannya.

Responden menyatakan bahwa mereka mengetahui sistem pembayaran menggunakan QRIS karena informasi mengenai sistem QRIS mudah didapatkan, mudah dipakai, mudah dipahami, dan mudah di aplikasikan, hal tersebut membuat responden berminat terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran di kalangan mahasiswa angkatan 2023 di UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Selain banyaknya aplikasi pembayaran yang terhubung dengan QRIS juga membuat minat pengguna semakin meningkat karena merasa lebih mudah. Berdasarkan hal tersebut, dapat

disimpulkan bahwa semakin mudah akses informasi dan semakin luas jangkauan suatu sistem pembayaran maka akan dapat meningkatkan minat penggunaan sistem pembayaran tersebut.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Alvin, 2021) bahwa *usage knowledge* berdampak terhadap niat penggunaan. Hal ini ditunjukkan bahwa pengetahuan mahasiswa perbankan syariah tentang *m-banking* bukan suatu hal yang asing, namun sudah sangat populer dikalangan mahasiswa hal ini dikarenakan trend teknologi yang makin canggih. Mahasiswa perbankan syariah juga menggunakan layanan *m-banking* untuk melakukan transaksi sehari-hari seperti transfer antar bank, pembelian token listrik, pembelian pulsa, dan lain sebagainya.

Hasil penelitian ini juga sejalan yang dilakukan (Ulya et al., 2022) menunjukkan secara parsial pengetahuan memiliki pengaruh yang positif, artinya pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan masyarakat dalam menggunakan QRIS saat berbelanja di swalayan. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa semakin baik pengetahuan masyarakat mengenai fungsi dan kegunaan QRIS maka akan semakin meningkatkan keputusan dalam menggunakan QRIS saat berbelanja di swalayan.

Hal ini tidak sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Engko et al., 2023) Hasil pengujian hipotesis pengetahuan terhadap minat menggunakan QRIS dinyatakan tidak berpengaruh signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa Pengetahuan tidak berpengaruh secara langsung terhadap minat

menggunakan QRIS pada pelaku usaha UMKM *Coffee shop*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengetahuan tanpa mengetahui manfaat dan kemudahan tidak cukup untuk mempengaruhi minat.

Hal tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan pada minat penggunaan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile* di kalangan mahasiswa angkatan 2023 di UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa semakin banyak pengetahuan tentang QRIS pada BSI *Mobile*, seperti sistem kerja QRIS yang dapat dimengerti, mudah digunakan pada saat bertransaksi, mudah dipelajari dalam penggunaan, sangat praktis dan terampil ketika menggunakan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile* sebagai metode pembayaran yang menyebabkan mahasiswa memutuskan untuk menggunakan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile* sebagai metode transaksi secara *non* tunai.

4.9.2 Variabel Manfaat Terhadap Keputusan Penggunaan

Menurut Jogiyanto (2007), menyatakan bahwa persepsi manfaat adalah suatu keyakinan seseorang dalam proses saat akan mengambil suatu keputusan, dimana jika individu memiliki rasa kepercayaan bahwa sistem teknologi tersebut akan berguna maka ia akan menggunakan sistem tersebut, begitupun sebaliknya (Agustin, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian dari hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh manfaat terhadap keputusan penggunaan QRIS menggunakan *m-banking* BSI pada mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh Angkatan 2023. Penelitian ini dilakukan

terhadap 150 responden dengan uji statistik secara parsial, pengujian ini dilakukan dengan membandingkan hasil nilai t hitung dengan t tabel, dapat diketahui variabel manfaat (X_2) memperoleh nilai t hitung sebesar 4,279 dan t tabel 1,976, sehingga t hitung, lebih besar dari t tabel ($4,279 > 1,976$) dengan nilai signifikasinya sebesar 0,000. Nilai signifikan tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) sehingga dinyatakan bahwa H_{a2} diterima dan H_0 ditolak dapat diartikan bahwa variabel manfaat (X_2) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan (Y). Maka dari pembahasan ini menunjukkan bahwa variabel manfaat mempengaruhi minat keputusan penggunaan QRIS menggunakan *mobile banking* BSI secara online yang disebabkan manfaat merupakan suatu landasan seseorang dalam mengambil keputusan, dalam menggunakan layanan *m-banking* perlu adanya mengetahui terlebih dahulu manfaat yang didapatkan terlebih mendasar bagi mahasiswa untuk mengoperasikannya.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Latief & Dirwan, 2020) dimana penelitian tersebut dapat menyimpulkan bahwa manfaat berdampak terhadap keputusan penggunaan uang digital. Hal ini dikarenakan uang digital memberikan manfaat transaksi yang dapat cepat terselesaikan. Dengan adanya proses transaksi yang lancar merupakan kebutuhan generasi milenial karena generasi milenial dituntut untuk memiliki multitasking atau dapat menyelesaikan beberapa pekerjaan dalam waktu yang berdekatan.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Agustin, 2022), persepsi manfaat merupakan variabel yang mempengaruhi minat mahasiswa di Kabupaten Banyumas menggunakan teknologi QRIS. Maka semakin tinggi persepsi manfaat maka semakin tinggi pula minat menggunakan layanan berbasis QRIS pada mahasiswa di Kabupaten Banyumas. Kecenderungan variabel persepsi manfaat tinggi karena mahasiswa merasakan berbagai manfaat dalam melakukan pembayaran digital menggunakan layanan QRIS. Sehingga, mahasiswa mempercayai bahwa dengan menggunakan layanan QRIS dapat menyelesaikan transaksinya dengan lebih cepat menyebabkan minat mahasiswa di Kabupaten Banyumas dalam menggunakan teknologi QRIS tinggi. Maka, dapat disimpulkan bahwa semakin banyak manfaat yang diberikan oleh suatu teknologi/produk akan memunculkan persepsi manfaat yang tinggi dan dapat mempengaruhi minat dalam menggunakan suatu teknologi/produk tersebut.

Hasil penelitian ini tidak di dukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan (Dewi, 2023), hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel manfaat tidak berpengaruh dan signifikan terhadap minat pengguna BSI *Mobile* di Desa Air Meles Bawah.

Dilihat dari hasil pernyataan kuesioner pada variabel manfaat maka dapat disimpulkan bahwa semakin banyak manfaat yang ditawarkan dalam suatu produk akan dapat mempengaruhi minat mahasiswa dalam menggunakan produk tersebut. Pengguna sistem pembayaran QRIS BSI *mobile* dapat meningkatkan produktivitas

penggunaan QRIS sebagai transaksi mendapat banyak tanggapan setuju dengan pernyataan tersebut akan semakin diminati oleh berbagai kalangan dengan adanya berbagai manfaat yang ditawarkan yang dapat mendukung efektifitas dan keamanan dalam bertransaksi sehingga dapat diartikan bahwa dalam penggunaan keputusan penggunaan QRIS BSI *mobile* dapat meningkatkan produktifitas bagi penggunanya.

4.9.3 Variabel Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan

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

Berdasarkan hasil penelitian dari hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kemudahan terhadap keputusan penggunaan QRIS menggunakan *m-banking* BSI pada mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh Angkatan 2023. Penelitian ini dilakukan terhadap 150 responden dengan uji statistik secara parsial, pengujian ini dilakukan dengan membandingkan hasil nilai t hitung dengan t tabel, dapat diketahui variabel kemudahan (X_3) memperoleh nilai t hitung sebesar 5,777 dan t tabel 1,976, sehingga

t hitung, lebih besar dari t tabel ($5,777 > 1,976$) dengan nilai signifikasinya sebesar 0,000. Nilai signifikan tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) sehingga dinyatakan bahwa H_{a3} diterima dan H_0 ditolak dapat diartikan bahwa variabel kemudahan (X_3) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan (Y). Maka dari pembahasan ini menunjukkan bahwa variabel kemudahan mempengaruhi minat keputusan penggunaan QRIS menggunakan *mobile banking* BSI secara online yang disebabkan kemudahan merupakan suatu landasan seseorang yang memberikan kemudahan saat mengirim dana atau melakukan transfer menggunakan QR Code, sehingga nasabah tidak perlu untuk mengunjungi bank ketika akan bertransaksi dengan menggunakan layanan *m-banking* perlu adanya mengetahui kemudahan terlebih dahulu yang didapatkan terlebih mendasar bagi mahasiswa untuk mengoperasikannya.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Lathifah, 2023) menyatakan bahwa kemudahan pada aplikasi BSI *Mobile* berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile* di kalangan nasabah BSI di Kota Surakarta. Hal ini dapat disimpulkan bahwa semakin banyak kemudahan yang dirasakan nasabah dalam penggunaan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile*, seperti sistem kerja QRIS yang dapat dimengerti, mudah digunakan pada saat bertransaksi, mudah dipelajari dalam penggunaan, sangat praktis dan terampil ketika menggunakan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile*

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

Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mahera, 2022) Dilihat dari hasil pernyataan kuesioner pada variabel kemudahan penggunaan, hasil kuesioner pada variabel kemudahan penggunaan yang mendapatkan jawaban sangat setuju tertinggi yaitu pernyataan bahwa dalam mempelajari cara penggunaan BSI *mobile* sangat mudah bagi penggunanya, yang artinya dalam mempelajari penggunaan BSI *mobile* tidak mengalami kesulitan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi kemudahan dalam penggunaan BSI *mobile*, maka akan semakin tinggi keputusan masyarakat muslim Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten untuk menggunakan BSI *mobile*.

Penelitian yang di lakukan oleh (Sa'ya, 2023) tidak sejalan dengan penelitian lainnya, dimana penelitian ini berdampak negatif bahwa persepsi kemudahan tidak berpengaruh terhadap penggunaan *mobile banking*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa para pengguna *mobile banking* tidak yakin dengan penggunaan sistem tersebut akan bebas dari kesalahan, tidak merepotkan atau membutuhkan usaha yang besar pada saat digunakan, sehingga variabel kemudahan tidak terdukung. Kemungkinannya juga berdasarkan uji statistik deskriptif sebagian besar responden dalam penelitian ini menggunakan *mobile banking* dalam kurun waktu kurang dari 1 tahun. Dengan demikian, responden masih sedikit pengalaman dalam penggunaan *mobile*

banking. Sehingga kemudahan sistem tersebut belum dapat dirasakan.

Hal ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI *mobile* berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile* di kalangan mahasiswa UIN R-Raniry Banda Aceh Angkatan 2023. Dengan semakin tinggi kemudahan dalam mengaplikasikan, sistem kerja QRIS yang dapat dimengerti, mudah di gunakan pada saat bertransaksi, mudah dipelajari dan sangat praktis, maka konsumen akan semakin tinggi pula minat untuk menggunakan terhadap produk tersebut.

4.9.4 Variabel Pengetahuan, Manfaat, dan Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan

Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan dari hasil analisis data perhitungan dari hasil analisis data melalui Uji Simultan (Uji F) diketahui bahwa pengetahuan (X_1), manfaat (X_2), dan kemudahan (X_3), berpengaruh secara simultan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile* (Y). Hal ini disimpulkan melalui hasil pengujian hipotesis menggunakan uji signifikansi simultan (Uji F) yang diperoleh nilai f hitung $> f$ tabel ($313,106 > 3,057$) dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa H_{a4} diterima dan H_o ditolak yang artinya pengetahuan, manfaat, kemudahan bersamaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS.

Selain itu berdasarkan hasil koefisien determinasi (R^2)

menyatakan bahwa nilai *Adjusted R Square* pada hasil pengolahan SPSS 26 memperoleh hasil bahwa pengetahuan (X_1), manfaat (X_2), dan kemudahan (X_3), menunjukkan hasil 0,865. Hal tersebut bermakna bahwa minat mahasiswa dalam keputusan penggunaan QRIS pada BSI *Mobile* yang dipengaruhi oleh pengetahuan, manfaat, dan kemudahan yaitu sebesar 86,5%. sedangkan sisanya sebesar 13,5% dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini seperti faktor kepercayaan (Sabila, 2023), resiko (Rahman, 2022), dan promosi (Latief & Dirwan, 2020).

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Y. D. Rahmawati & Yuliana, 2020) Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa persepsi terhadap manfaat, kemudahan dan keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan *e-wallet*. Persepsi keamanan memberikan pengaruh yang paling dominan dalam keputusan penggunaan *e-wallet* yang dapat dilihat dari nilai koefisien regresi. Hal ini memberikan bukti empiris bahwa faktor keamanan *e-wallet* menjadi pertimbangan utama dalam menggunakan *e-wallet* untuk berbagai tujuan transaksi keuangan. Perusahaan penyedia jasa *e-wallet* perlu terus meningkatkan tingkat keamanan produk *e-wallet* agar dapat memberikan jaminan keamanan data pribadi dan uang yang tersimpan pada *e-wallet*, sehingga akan menimbulkan rasa percaya terhadap produk, yang akan berdampak pula pada peningkatan volume transaksi penggunaan *e-wallet*.

Penelitian ini juga sejalan dengan (Inayah, 2020), semua variabel independen baik itu persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemanfaatan, dan promosi memiliki pengaruh yang signifikan secara simultan atau secara bersama-sama terhadap variabel dependen yaitu variabel minat penggunaan uang elektronik. Hal menunjukkan bahwa uang elektronik mudah memberikan berbagai manfaat kepada masyarakat Purwokerto dan mudah digunakan oleh masyarakat Purwokerto. Selain itu, promosi yang ditawarkan oleh pihak penerbit uang elektronik juga terbukti mampu mempengaruhi minat masyarakat khususnya masyarakat Purwokerto untuk menggunakan uang elektronik.

Hasil uji F dan penjelasan di atas mematahkan hasil penelitian (Kurniasih & Maharani 2020) yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan dan persepsi kemanfaatan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan pembayaran digital, dan penelitian Fitriani Latif dan Dirwan (2020) yang menyatakan bahwa promosi tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan pembayaran digital.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan, manfaat, dan kemudahan terhadap Keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI *Mobile*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada pembahasan sebelumnya, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa pada uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $(0,003 < 0,05)$ dan selanjutnya hasil penelitian dengan nilai t dengan ketentuan nilai t hitung $3,016 > 1,976$ t tabel berdasarkan df 150 dan std. error 5% atau 0,05. Maka dapat disimpulkan hipotesis H_{a1} diterima karena pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS BSI *Mobile*.
2. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa pada uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $(0,000 < 0,05)$ dan selanjutnya hasil penelitian dengan nilai t dengan ketentuan nilai t hitung $4,379 > 1,976$ t tabel berdasarkan df 150 dan std. error 5% atau 0,05. Maka dapat disimpulkan hipotesis H_{a2} diterima karena manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS BSI *Mobile*.
3. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, dapat diketahui

bahwa pada uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $(0,000 < 0,05)$ dan selanjutnya hasil penelitian dengan nilai t dengan ketentuan nilai t hitung $5,777 > 1,976$ t tabel berdasarkan df 150 dan std. error 5% atau 0,05. Maka dapat disimpulkan hipotesis H_{a3} diterima karena kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS BSI *Mobile*.

4. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa pada $(313,106) > f$ tabel $(3,057)$ berdasarkan df 150 dan std. error 5% atau 0,05 maka dapat disimpulkan ke tiga variabel independen memiliki pengaruh yang simultan terhadap Keputusan penggunaan QRIS BSI *Mobile*. Maka dapat disimpulkan hipotesis H_{a4} diterima karena pengetahuan, manfaat, dan kemudahan QRIS berpengaruh positif dan signifikan secara simultan terhadap keputusan penggunaan dalam bertransaksi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat dikemukakan beberapa saran dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Bank Indonesia

Sebagai pemberi izin dan pengawas penyedia jasa layanan pembayaran, BI dapat terus mendorong peningkatan transaksi uang elektronik melalui penyediaan *Quick Responses Code Indonesian Standard* (QRIS) agar terus mendorong pertumbuhan industri tersebut dengan memberikan pengawasan dukungan kepada industri

teknologi keuangan, seperti kemudahan perizinan untuk segala bentuk inovasi layanan dan juga mendorong integrasi pembayaran antara layanan uang elektronik agar dapat terus melayani masyarakat semaksimal mungkin guna menghasilkan image atau persepsi positif dimata masyarakat sehingga mendorong penggunaan yang lebih luas. Sehingga dapat memperluas jaringan yang memungkinkan QRIS dapat digunakan dimana saja, tidak hanya di kota-kota besar tapi di daerah kecil sekalipun, serta meminimal-isir

2. Bagi Penyedia Jasa Layanan Transaksi

Agar terus memberikan promosi kepada pengguna guna mendorong penggunaan yang semakin merata, serta menciptakan persepsi yang positif dimata pengguna dengan memperdalam pengetahuan mengaplikasikan, memperluas cakupan fitur manfaat dan kemudahan aplikasi, sehingga meningkatkan sistem transaksi, dengan terus melakukan inovasi layanan sesuai kebutuhan dan mengimpelemntasikan prinsip- prinsip syariah secara penuh dalam ajaran produk atau jasa keuangan yang mereka luncurkan agar dapat melayani mayoritas populasi muslim dengan layanan *sharia-compliant* dan mendukung perluasan implementasi uang elektronik.

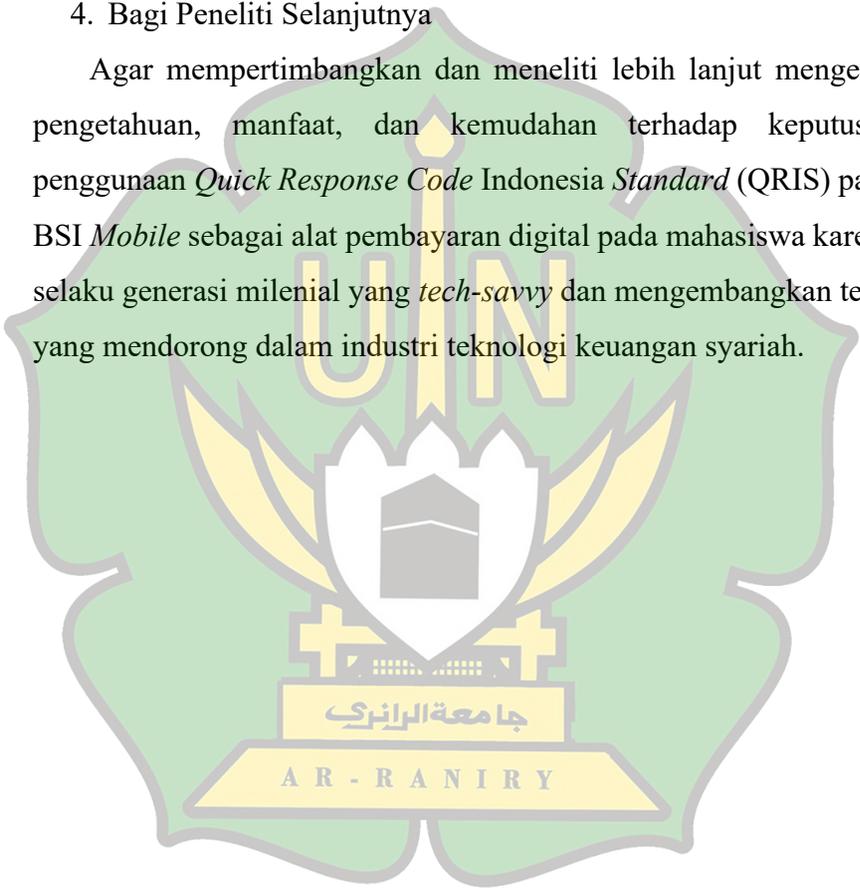
3. Bagi Pengguna

Agar semakin memanfaatkan teknologi uang elektronik untuk kemudahan bertransaksi sehari-hari, namun untuk tetap memperhatikan aturan dan batasan dan jangan sampai terjatuh pada pola perilaku konsumtif yang berlebihan. Untuk terus meningkatkan literasi keuangan dengan mengikuti perkembangan teknologi

keuangan yang ada dengan mencoba berbagai fitur serta memanfaatkan layanan yang telah diberikan oleh penyedia jasa teknologi keuangan supaya transaksi menjadi lebih praktis dan ekonomi digita indonesia semakin berkembang.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Agar mempertimbangkan dan meneliti lebih lanjut mengenai pengetahuan, manfaat, dan kemudahan terhadap keputusan penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) pada BSI *Mobile* sebagai alat pembayaran digital pada mahasiswa karena selaku generasi milenial yang *tech-savvy* dan mengembangkan teori yang mendorong dalam industri teknologi keuangan syariah.



DAFTAR PUSTAKA

- Agatha, M. (2018). Analisis Pengaruh Harga Terhadap Keputusan Pembelian Batik Barong Gung Tulungagung. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 3(2), 27–35.
- Agustin, N. (2022). Analisis Pengaruh Pengetahuan Terhadap Minat Menggunakan Teknologi Qris Dengan Persepsi Manfaat Dan Persepsi Risiko Keamanan Sebagai Variabel Intervening. 1–23.
- Ahdiat, A. (2023a). Nilai Transaksi Digital Banking di Indonesia per Bulan (Januari 2018-April 2023). Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/07/05/transaksi-digital-banking-di-indonesia-tumbuh-158-dalam-5-tahun-terakhir>
- Ahdiat, A. (2023b). Pertumbuhan Jumlah Pengguna QRIS sampai Akhir 2022. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/07/05/ini-pertumbuhan-jumlah-pengguna-qr-is-sampai-akhir-2022>
- Ahdiat, A. (2023c). *Transaksi Digital Banking* Capai Rp5,1 Kuadriliun pada Agustus 2023. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/10/26/transaksi-digital-banking-capai-rp5-1-kuadriliun-pada-agustus-2023>
- Aieni, A. N., & Purwantini, A. H. (2019). Eksplorasi Penggunaan *Mobile Banking*: Pendekatan *Technology Acceptance Model*. *Jurnal Analisis Bisnis Ekonomi*, 15(1), 11.
- Alvin, A. (2021). Pengaruh Pengetahuan, Kepercayaan, dan Kemudahan *M-Banking* terhadap Minat Bertransaksi Secara Online. *Skripsi*, 152.
- Anarjia, K., & Rante, J. Z. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat

Manggunakan Layanann Uang Elektronik Sakuku PT. Bank Central Asia, TBK KCU Cikarang. *Jurnal Sistem Informasi*, 1(2), 1–8.

Andhika, A. (2022). Keputusan Menggunakan QRIS Pada UMKM Selama Masa Pandemi Covid-19 UMKM Selama Masa Pandemi Covid-19. 3–5.

Andrianto, & Firmansyah, M. A. (2019). Manajemen Bank Syariah (Implementasi Teori dan Praktek). In *CV. Penerbit Qiara Media*.

Arifiyanto, M., & Kholidah, N. (2021). Analisis Pengaruh Pengetahuan Produk, Persepsi Manfaat dan Promosi terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik berbasis server. *JMBI UNSRAT (Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi)*, 7(3), 697–706. <https://doi.org/10.35794/jmbi.v7i3.31390>

Astutik, T. F. (2023). Efektivitas Penggunaan QRIS Aplikasi *Mobile Banking* BSI Oleh UMKM Binaan Bank Syariah Indonesia Kcp Jember Gajah Mada Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Juni 2023 Efektivitas Penggunaan QRIS Aplikasi *Mobile*.

Dewi, N. (2023). Pengaruh Kemudahan Dan Manfaat Terhadap Minat Nasabah Menggunakan *Banking* Syariah Indonesia (*BSI Mobile*).

Elvira, R. (2016). Teori Permintaan (Komparasi Dalam Perspektif Ekonomi Konvensional Dengan Ekonomi Islam). *Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 15(1), 47–60. <https://doi.org/10.32939/islamika.v15i1.35>

Engko, C., Limba, F. B., & Achmad, A. P. (2023). Menggunakan Layanan QRIS Dengan *Technology Acceptance Model* (TAM) Sebagai Variabel Mediasi. 4, 386–397.

Ersaningtyas, A. P., Ety, & Susanti, D. (2019). Analisis Pengaruh

Persepsi Kemudahan, Persepsi Resiko Dan Kualitas Informasi Terhadap Minat Menggunakan Rekening Bersama Shoppe (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur). *Jurnal Bisnis Indonesia*, 10(02), 185–198.

Fajri, I., & Zainuri, H. (2023). Analisis Persepsi Nasabah Terhadap Penggunaan E *Banking* Pada Pt. Bank Syariah Indonesia (BSI) Pasca Diberlakukan Qanun No 11 Tahun 2018 Tentang LKS Di Kota Banda Aceh. 5(11), 28–39.

Finanda, I. R., & Wiwaha, A. (2017). Pengaruh *word of Mouth* dan *brand Image* terhadap keputusan Penggunaan Salon Kecantikan Pada konsumen *Miloff Beauty Bar*. *Jurnal Ilmiah WIDYA Ekonomika*, 1(2), 134–140.

Ghazali, M. (2018). *The Application of Murābaha Contract in Islamic Banking from Muslim Jurists’ Perspective*. *Al-Iktisab: Journal of Islamic Economic Law*, 2(1), 14. <https://doi.org/10.21111/al-iktisab.v2i1.2395>

Gultom, M. S., Salsabila, H., & Amri, A. (2023). Preferensi Generasi Milenial dalam Menggunakan QRIS sebagai Alat Pembayaran Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi (JIPE)*, 13(1), 19. <https://doi.org/10.24036/011194030>

Inayah, R. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kemanfaatan, dan Promosi Terhadap Minat Penggunaan Uang Elektronik pada Masyarakat (Studi Kasus di Wilayah Kota Purwokerto). *Skripsi*, 84.

Indonesia, B. (n.d.). *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. Bank Sentral Republik Indonesia. Retrieved February 4, 2023, from <https://www.bi.go.id/QRIS/Contents/Default.aspx.%0A>

Indonesia, B. (2023). Kanal dan Layanan. Bank Sentral Republik

Indonesia. <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx>

Jannah, I. (2021). Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Pengguna Aplikasi Transaksi Berbasis QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) Perspektif Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 Tentang Perlindungan Konsumen. Http://Digilib.Uinkhas.Ac.Id/5669/1/Ifadatul_Jannah_S20172110.Pdf

Kurniawati, H. A., Arif, A., & Winarno, W. A. (2017). Analisis Minat Penggunaan *Mobile Banking* Dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) Yang Telah Dimodifikasi. *E-Journal Ekonomi Bisnis Dan Akuntansi*, 4(1), 24. <https://doi.org/10.19184/ejeba.v4i1.4563>

Lathifah, E. S. (2023). Pengaruh Kemudahan, Manfaat Dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Pada Aplikasi BSI *Mobile*. <Https://Play.Google.Com/Store/Apps/Details?Id=Com.Bsm.Activity2&Hl=Id&Gl=Us>

Latief, F., & Dirwan. (2020). Pengaruh Kemudahan, Promosi, Dan Kemanfaatan Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Digital. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Manajemen*, 3(1), 16–30. <https://doi.org/10.35326/jiam.v3i1.612>

Lestari, P., & Nofriantika, N. (2018). Literasi Uang Elektronik Di Kalangan Mahasiswa. *Islamic Review : Jurnal Riset Dan Kajian Keislaman*, 7(1), 94–109. <https://doi.org/10.35878/islamicreview.v7i1.138>

Magdalena, I., Fitroh, A., Kurniawati Fadhilah, D., Habsah, D., & Yulia Qodrawati, R. (2023). Mengelola Data Uji Validitas Dan Reliabilitas Dalam Penelitian Pendidikan : Instrumen Tes Dan Non Tes Peserta Didik Kelas IV SDN Pondok Kacang Barat 03. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 01(02), 49–53. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsks>

- Mahera, G. (2022). Analisa Pengaruh Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Bank Syariah Indonesia *Mobile* pada Masyarakat Muslim Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten. 1–180.
- Marlina, A., & Bimo, W. A. (2018). Digitalisasasi Bank Terhadap Peningkatan Pelayanan Dan Kepuasan Nasabah Bank. *Inovator*, 7(1), 14. <https://doi.org/10.32832/inovator.v7i1.1458>
- Mobile, B. (n.d.). <https://bsimobile.co.id/>.
- Mukaromah, B. (2021). Pengaruh Motivasi, Pengetahuan, Persepsi, Kepercayaan, dan Sikap Terhadap Minat Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Dalam Menggunakan *Mobile Banking* Bank Syariah. *Skripsi*, 1–150.
- Mutiara, I. (2023). Pengaruh Pengetahuan Mengenai QRIS, Persepsi kemudahan Penggunaan Sistem Pembayaran QRIS, Dan Persepsi Risiko Keamanan QRIS Terhadap Keputusan bertransaksi Menggunakan QRIS Pada Mahasiswa jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung. 43.
- Nasmi, A. F. (2022). Analisis Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Kecamatan Babussalam Menggunakan *Mobile Banking* Pt Bank Syariah Indonesia. 8.5.2017, 2003–2005.
- Ningsih, D. M. (2022). Pengaruh Penggunaan QRIS Pada Aplikasi *Mobile Banking* BSI Terhadap Kelancaran Dan Keamanan Bertransaksi *Non Tunai* Bagi Para Pelaku UMKM (Studi Kasus Bank Syariah Indonesia KCP Kedaton Bandar Lampung). UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG.
- Ningsih, H. A., Sasmita, E. M., & Sari, B. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi

Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa. *Journal IKRA-ITH Ekonomika*, 4(1), 1–9.

Novi Arianti, N. L., Sri Darma, G., Fredy Maradona, A., & Mahyuni, L. P. (2019). Menakar Keraguan Penggunaan QR Code Dalam Transaksi Bisnis. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 16(2), 67. <https://doi.org/10.38043/jmb.v16i2.2041>

Novitasari, R., & Supriyanto. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan OVO Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 17(1), 34–45. <http://jurnal.stieanindyaguna.ac.id/index.php/article/view/26%0Ahttps://jurnal.stieanindyaguna.ac.id/index.php/article/download/26/23>

Nurjanah, M. (2024). Pengaruh Pengetahuan, Trend Lingkungan Sosial, Fitur Layanan, Efisiensi Terhadap Transaksi Mahasiswa Menggunakan *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS).

Nursawita, K. (2023). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Mahasiswa Solo Raya Menggunakan QRIS BSI. *Doctoral Dissertation*, UIN Surakarta. http://eprints.iain-surakarta.ac.id/6506/1/SKRIPSI_FULL_KHARISMA_N_185231086.pdf

Otoritas Jasa Keuangan. (2016). Peraturan OJK 38/POJK.03/2016 tentang Penerapan Manajemen Risiko dalam Penggunaan Teknologi Informasi. *Peraturan OJK*, 61. <https://www.ojk.go.id/id/kanal/perbankan/regulasi/peraturan-ojk/Documents/Pages/POJK-tentang-Penerapan-Manajemen-Risiko-dalam-Penggunaan-Teknologi-Informasi-Oleh-Bank-Umum/POJK MRTI.pdf>

Paparang, F. (2016). Kegiatan Bank Dalam Penghimpunan Dana Masyarakat. *Jurnal Hukum Unsrat*, 3(9), 1–15.

- Pasaribu, Y. (2020). Hubungan Pengetahuan Dan Sikap Perawat Dalam Keselamatan Kerja (K3). 2013. <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/uhdqr>
- Permadi, Y. A., & Wilandari, A. (2021). *Preferences of Using Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Among Students As a Means of Digital Payment. Journal of Enterprise and Development*, 3(1), 31–41. <https://doi.org/10.20414/jed.v3i01.3285>
- POJK.RI. (2019). Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Republik Indonesia Nomor 11/POJK.03/2019 Tentang Prinsip Kehati hatian Dalam Aktivitas Sekuritisasi Aset Bagi Bank Umum. *Ojk.Go.Id*, 03, 5–24.
- Pradesyah, R. (2019). Analisis Perkembangan Akad-Akad Di Bank Syariah. *AGHNIYA: Jurnal Ekonomi Islam*, 1(1). <https://doi.org/10.30596/aghniya.v1i1.2561>
- Pramono, N. H., & Wahyuni, A. N. (2021). Strategi Inovasi dan Kolaborasi Bank Wakaf Mikro Syariah dan UMKM Indonesia di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 7(1), 183. <https://doi.org/10.29040/jiei.v7i1.1749>
- Pratama, G., Firmansyah, H., Sri, N., Zamora, R. A., HS, S., Mardani, D. A., Fariati, W. T., Sukarnoto, T., Arumingtyas, F., Winarni, E., Abdurohim, Susiati, A., Pratama, G., Pratama, F. A., Indarto, S. L., Azifah, N., & Jenita. (2021). Teori dan Praktik Manajemen Bank Syariah Indonesia. In *Penerbit Insania* (Issue March). <http://insaniapublishing.com>
- Prayoto, Nugraha, J. P., Waluyo, B. P., Hamdani, Priono, B., & Wartini, S. (2022). Analisis Saluran Dan Margin Pemasaran Ikan Bandeng Di Kecamatan Sedati Kabupaten Sidoarjo Jawa Timur. *Chanos Chanos*, 20(1), 227. <https://doi.org/10.15578/chanos.v20i1.10662>

- Putri, N. (2021). Kendala Dalam Pengoperasian Mobile Banking Pada Nasabah BRI Syariah (BSI) Kota Bengkulu Skripsi. *10*, 6.
- Putri, S. E. (2023). Analisis Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Teknologi *Quick Response Code* Indonesian *Standard* (QRIS) dengan Persepsi Risiko Keamanan Sebagai Variabel *Intervening* (Studi Pada Masyarakat Kabupaten Lampung. *International Journal of Technology*, *47*(1), 100950. <https://doi.org/10.1016/j.tranpol.2019.01.002><https://doi.org/10.1016/j.cstp.2023.100950><https://doi.org/10.1016/j.geoforum.2021.04.007><https://doi.org/10.1016/j.trd.2021.102816><https://doi.org/10.1016/j.tra.2020.03.015><https://doi.org/10.1016/j>
- Putri, S. utami, & Sari, E. P. (2020). Analisis Perbandingan Kinerja Keuangan Bank Syariah Dengan Bank Konvensional Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2016 - 2018. *JEM17: Jurnal Ekonomi Manajemen*, *5*(2). <https://doi.org/10.30996/jem17.v5i2.4610>
- Qumalasari, I. (2021). Pengaruh Persepsi Dan Pengetahuan Terhadap Minat Menabung Di BSI Kcp Ponorogo Cokroaminoto Dengan Pendekatan Partial Least Square (Pls): Vol. VOL 2. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/13284>
- Rachman, A. (2022). Dasar Hukum Kontrak (Akad) dan Implementasinya Pada Perbankan Syariah di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, *8*(1), 47. <https://doi.org/10.29040/jiei.v8i1.3616>
- Rahman, A. F. S. K. (2022). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan QRIS Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi (Studi Pada Mahasiswa UIN Raden Mas Said Surakarta). 1–135.

- Rahmawati, A., & Murtanto. (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Uang Elektronik (Qris) Pada Mahasiswa Akuntansi. *Jurnal Ekonomi Trisakti*, 3(1), 1247–1256. <https://doi.org/10.25105/jet.v3i1.16032>
- Rahmawati, Y. D., & Yuliana, R. (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Keamanan Terhadap Keputusan Penggunaan *E-Wallet* pada Mahasiswa STIE Bank BPD Jateng. *Econbank*, 2(2), 157–168. <https://www.liputan6.com>
- Rangkuti, F. A. V. (2021). Pengaruh Persepsi Kemanfaatan QRIS Dan Kemudahan QRIS Terhadap Efisiensi Pembayaran Digital Pada Mahasiswa Uinsu. 10, 106.
- Rantemangiling, Y., Mamesah, E. L., & Setiabudhi, D. O. (2022). Analisis Yuridis Mengenai Merger Bank Syariah Mandiri, BRI Syariah, Dan BNI Syariah Menjadi Bank Syariah Indonesia (BSI). *Lex Crimen*, 11(5), 1–15.
- Reza, A. A. (2017). Pengaruh Fasilitas dan Pelayanan Bank Terhadap Minat Transaksi Di Bank Syariah Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. *Skripsi*, 6.
- Romadon, A. S., & Nurhapsari, R. (2020). Pengaruh Kemudahan Terhadap Keputusan Menggunakan *E-Banking* Pada BNI 46 Kc Karangayu Semarang Dengan Minat Nasabah Dan Kepercayaan Sebagai Variabel Mediasi. *Solusi*, 18(4). <https://doi.org/10.26623/slsi.v18i4.2847>
- Rusli. (2014). Bab III - Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 32–41.
- Sa'ya, T. F. (2023). Determinan Bertransaksi Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital Dengan Menggunakan metode Utaut2 Dalam Perspektif Ekonomi Islam. 31–41.

- Sabila, S. A. (2023). Pengaruh Kepercayaan, Keamanan Dan Kenyamanan Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Finansial Teknologi QRIS Pada Aplikasi BSI.
- Santi, D. W. (2021). Layanan Jasa *Mobile Banking* pada Nasabah BRI Syariah (BSI) Bengkulu. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 1, 1–68.
<http://repository.iainbengkulu.ac.id/7361/1/DeniSkripsi.pdf>
- Saputra, M. Y. (2023). Hubungan Pengetahuan, Sikap, Dan Karakteristik Dokter Dengan Kesesuaian Peresepan Obat Berdasarkan Indikator Who Di Puskesmas Kota Bandar Lampung. 1–23.
- Setiawan, E. (n.d.). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Retrieved November 11, 2023, from <https://kbbi.web.id/tahu>
- Sihaloho, J. E., Ramadani, A., & Rahmayanti, S. (2020). Implementasi Sistem Pembayaran *Quick Response* Indonesia *Standard* Universitas Sumatera Utara (1)(2)(3). *Manajemen Bisnis*, 17(2), 287–297.
<http://journal.undiknas.ac.id/index.php/magister-manajemen/>
- Simatupang, A. D. R., & Ramadhani, A. F. (2023). Analisis pengaruh persepsi kemudahan dan kemanfaatan terhadap minat pelaku UMKM dalam menggunakan QRIS bank syariah indonesia. *Journal of Islamic Economics, Business and Finance*, 13(1), 61–73.
- Siregar, D. S. (2021). Determinan Minat Menggunakan *Quick Response* Indonesian *Standard* (QRIS). IAIN Padangsidempuan.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian. ALFABETA.
- Sultoni, H., & Mardiana, K. (2021). Pengaruh Merger Tiga Bank Syariah BUMN Terhadap Perkembangan Ekonomi

Syariah. *Jurnal Eksyar : Jurnal Ekonomi Syariah*, 08(01), 17–40.

Ulya, Z., Safwandi, & Jannah, M. (2022). Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan, dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS. *J-Reb : Journal- Research of Economic Dan Bussiness Journal*, 1(1), 12–24.

Undang-Undang Republik Indonesia. (2008). Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Perbankan Syariah (Nomor 21 Tahun 2008 Pasal 4). https://www.ojk.go.id/waspada-investasi/id/regulasi/Documents/UU_No_21_Tahun_2008_Perbankan_Syariah.pdf

Utami, D. P., Melliani, D., Maolana, F. N., Marliyanti, F., & Hidayat, A. (2021). Iklim Organisasi Kelurahan dalam Perspektif Ekologi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(February), 2021. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB2.pdf>

Wulandari, D. P. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Nasabah Untuk Menggunakan Layanan Mobile Banking Pada PT Bank Syariah Mandiri Kantor Cabang Lubuk Pakam. *Skripsi*.

Yelvita, F. S. (2022). Implementasi Aplikasi *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* Pada Nasabah Bank Syariah Indonesia Di Aceh (Studi Pada Bank Syariah Indonesia Kantor Cabang Daud Beureueh 1). *Uin Ar-Raniry.*, 8.5.2017, 2003–2005.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Angket Penelitian

**PENGARUH PENGETAHUAN, MANFAAT, DAN
KEMUDAHAN TERHADAP PENGGUNAAN *QUICK
RESPONSE CODE INDONESIA STANDARD (QRIS)* PADA
BANK SYARIAH INDONESIA (BSI) *MOBILE*.**

**(Studi Kasus Pada Mahasiswa Angkatan 2023 UIN Ar-Raniry
Banda Aceh)**

Assalamual'aikum wr. wb

Responden yang terhormat,

Dalam rangka penyusunan tugas skripsi pada program strata 1 (S1) Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, saya:

Nama : Meliza

NIM : 200603082

Fakultas/Prodi : Ekonomi dan Bisnis Islam / Perbankan Syariah

Bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pengetahuan, Manfaat, dan Kemudahan Terhadap Penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)* Pada Bank Syariah Indonesia (BSI) *Mobile* (Studi Kasus Pada Mahasiswa Angkatan 2023 UIN Ar-Raniry Banda Aceh)” maka penulis mengharapkan kesediaan Mahasiswa/i meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner penelitian ini diisi dengan lengkap sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

Jawaban Mahasiswa/i hanya digunakan untuk penelitian dan kerahasiaannya akan saya jaga dengan hati-hati.

Atas kesediaan dan partisipasi dari Mahasiswa/i dalam mengisi kuesioner ini saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wrb

Hormat saya

Meliza

Kuesioner Penelitian

1. Identitas Responden

Nama :

Jenis Kelamin : Laki-laki

Perempuan

Umur :

Angkatan : 2023

Fakultas :

Tarbiyah dan Keguruan

Adab dan Humaniora

Dakwah dan Komunikasi

Ilmu Sosial dan Politik

Pemerintahan

Syariah dan Hukum

Ushuluddin dan Filsafat

Ekonomi dan Bisnis Islam

Sains dan Teknologi Psikologi

Apakah anda memiliki tabungan Bank Syariah Indonesia (BSI):

Ya Tidak

Pernah/sedang menggunakan *mobile banking*:

Ya Tidak

Berapa lama menggunakan *mobile banking*:

1-6 bln 1-2 thn

2. Petunjuk Pengisian Kuesioner

Pernyataan-pernyataan yang tersedia dalam kuesioner ini adalah berhubungan dengan masalah yang peneliti teliti yaitu mengenai fitur, pengetahuan, manfaat, serta kemudaha pada mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh Angkatan 2023 dalam penggunaan *Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) BSI Mobile*.

Adapun petunjuk pengisian kuesioner ini adalah sebagai berikut:

- a) Baca terlebih dahulu isi dari pernyataan-pernyataan dalam kuesioner tersebut dengan betul dan seksama, kemudian
- b) Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap benar dengan cara memberi tanda centang pada kotak yang telah disediakan dari angka 1 sampai dengan 5.

Keterangan pengisian:

STS : Sangat Tidak

Setuju (1) A R - R A N I R Y

TS : Tidak Setuju (2)

KS : Kurang Setuju (3)

S : Setuju (4)

SS : Sangat Setuju (5)

3. Pengisian Kuesioner

(X₁) Variabel Pengetahuan

NO	PERNYATAAN	ST	TS	KS	S	SS
		S				
		1	2	3	4	5
Pengetahuan Produk (<i>product knowledge</i>)						
1	Saya pernah mendengar tentang sistem pembayaran <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS)					
Pengetahuan Pembelian (<i>purchasing knowledge</i>)						
2	Saya mengetahui sistem pembayaran QRIS BSI bersifat <i>non-tunai/Cashless</i>					
Pengetahuan Pemakaian (<i>Usage Knowledge</i>)						
3	Saya mengetahui prosedur dan aturan penggunaan QRIS BSI					
Tau (<i>know</i>)						
4	Saya mengetahui sistem pembayaran QRIS BSI menggunakan <i>Mobile Banking</i>					
Memahami (<i>Comprehension</i>)						
5	Saya memahami sistem pembayaran QRIS BSI					
Aplikasi (<i>Application</i>)						
6	Saya mengetahui cara mengaplikasi pembayaran melalui QRIS BSI					
Evaluasi (<i>Evaluation</i>)						
7	Uang elektronik memberikan solusi pembayaran atas kebutuhan saya					

(X₂) Variabel Manfaat

NO	PERNYATAAN	STS	TS	KS	S	SS
		1	2	3	4	5
Membuat Pekerjaan Menjadi Lebih Cepat (<i>Work More Quickly</i>)						
1	Dengan menggunakan QRIS BSI, saya mampu mengerjakan transaksi keuangan lebih cepat					
Meningkatkan Produktivitas (<i>Increase Productivity</i>)						
2	QRIS BSI menjadikan saya menjadi lebih cepat produktif					
Kinerja Pekerjaan (<i>Job Performance</i>)						
3	QRIS BSI bermanfaat meningkatkan performa kinerja yang terikat keuangan saya					
Efektif (<i>Effectiveness</i>)						
4	Menggunakan QRIS BSI bisa meningkatkan efektifitas saya dalam bekerja					
Membuat Aktivitas Menjadi Mudah (<i>Makes Job Easier</i>)						
5	QRIS BSI mudah digunakan, sehingga memudahkan saya dalam melakukan transaksi sehari-hari					
Bermanfaat (<i>Useful</i>)						
6	Saya merasa pembayaran dengan menggunakan QRIS BSI sangat bermanfaat					

AR - RANIRY

(X₃) Variabel Kemudahan

NO	PERNYATAAN	STS	TS	KS	S	SS
		1	2	3	4	5
Mudah Untuk Dipelajari (<i>Easy Of Learn</i>)						
1	QRIS BSI mudah dipelajari dalam penggunaannya, sehingga saya tidak merasa kebingungan Ketika melakukan transaksi					
Mudah Digunakan (<i>Easy To Use</i>)						
2	QRIS BSI mudah digunakan untuk semua kalangan					
Mudah Menjadi Mahir/Trampil (<i>Easy To Become Skillfull</i>)						
3	QRIS BSI membuat saya terampil dalam melakukan transaksi keuangan					
Jelas Dan Dapat Dipahami (<i>Clear And Understandable</i>)						
4	QRIS BSI jelas dan dapat dimengerti dalam penggunaannya, sehingga saya menggunakan sebagai alat transaksi yang efektif					
Fleksibel (<i>Flexible</i>)						
5	Menurut saya QRIS BSI sangat fleksibel untuk digunakan					
Dapat Dikontrol (<i>Controllable</i>)						
6	Saya merasa penggunaan QRIS BSI dapat dikendalikan/dikontrol					

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

(Y) Variabel Keputusan Penggunaan QRIS BSI

NO	PERNYATAAN	STS	TS	KS	S	SS
		1	2	3	4	5
Pengenalan Masalah (<i>Problem Recognition</i>)						
1	QRIS BSI dapat memenuhi kebutuhan yang saya inginkan					
Pencarian Informasi (<i>Information Search</i>)						
2	Saya memperoleh informasi dengan mudah mengenai QRIS BSI dari teman, keluarga dan sosial media					
Evaluasi Alternatif (<i>Evaluation Of Alternative</i>)						
3	QRIS BSI memberikan alternatif pembayaran secara <i>non-tunai</i> atas kebutuhan saya					
Keputusan Penggunaan (<i>Purchase Decision</i>)						
4	Saya memutuskan menggunakan QRIS BSI sebagai salah satu alat transaksi yang saya gunakan					
Perilaku Pascapembelian (<i>Postpurchase Behavior</i>)						
5	Saya berniat untuk menyarankan orang lain menggunakan QRIS BSI					

Lampiran 2: Karakteristik Responden

1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1	Laki-laki	78	52%
2	Perempuan	72	48%
Total		150	100%

2. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

No	Umur	Jumlah	Persentase
1	16-18 tahun	68	45%
2	19-21 tahun	58	39%
3	22-24 tahun	24	16%
Total		150	100%

3. Karakteristik Responden Berdasarkan Fakultas

No	Fakultas	Jumlah	Persentase
1	Adab dan Humaniora	9	6%
2	Dakwah dan Komunikasi	12	8%
3	Ekonomi dan Bisnis Islam	33	22%
4	Ilmu Sosial dan Pemerintahan	7	5%
5	Psikologi	7	5%
6	Sains dan Teknologi	13	9%
7	Syariah dan Hukum	20	13%
8	Tarbiyah dan Keguruan	42	28%
9	Ushuluddin dan Filsafat	7	5%
Total		150	100%

4. Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Masa Penggunaan *Mobile Banking*

No	Lama Penggunaan	Jumlah	Persentase
1	1-6 bulan	50	33%
2	6-12 bulan	31	21%
3	1-2 tahun	69	46%
Total		150	100%

Lampiran 3: Tabulasi Data

Data yang belum diolah 150 responden.

1. Variabel Pengetahuan (X_1)

No	Pengetahuan (X_1)							Total X_1
	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	
1	4	3	5	4	4	3	4	27
2	5	5	5	5	5	5	5	35
3	5	3	3	4	4	4	3	26
4	4	5	5	5	5	5	4	33
5	5	5	4	5	3	4	3	29
6	5	5	5	5	5	5	5	35
7	5	5	5	5	5	5	5	35
8	5	5	4	4	5	5	4	32
9	5	5	4	5	5	5	5	34
10	4	4	4	4	4	4	4	28
11	5	5	5	5	5	5	5	35
12	5	5	5	5	5	5	5	35
13	5	5	5	5	5	5	5	35
14	4	5	3	3	3	4	1	23
15	5	5	5	5	5	5	5	35
16	5	5	5	5	5	5	5	35
17	1	2	2	3	5	4	4	21

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

51	4	5	4	5	5	5	5	33
52	5	5	4	5	5	5	4	33
53	5	5	4	4	4	4	4	30
54	5	5	5	5	5	5	5	35
55	5	5	5	5	5	5	5	35
56	4	3	3	5	2	4	1	22
57	5	5	5	5	5	5	4	34
58	4	5	4	5	5	5	4	32
59	5	5	4	5	5	5	5	34
60	3	4	2	3	2	4	3	21
61	4	5	4	4	4	4	5	30
62	4	4	3	4	4	4	4	27
63	4	4	4	4	4	1	4	25
64	4	4	4	5	4	4	4	29
65	5	5	5	5	5	5	5	35
66	5	5	5	5	5	4	4	33
67	5	5	5	5	5	5	5	35
68	4	4	4	4	4	4	4	28
69	5	5	5	5	5	5	5	35
70	5	4	4	4	4	4	4	29
71	3	5	5	5	5	5	5	33
72	4	5	4	5	4	4	5	31
73	5	5	5	5	5	5	5	35
74	1	3	4	5	5	5	4	27
75	4	5	5	5	5	5	5	34
76	5	4	3	4	5	5	5	31
77	4	3	4	4	2	2	2	21
78	5	5	5	5	5	5	5	35
79	4	4	5	4	5	4	5	31
80	5	5	5	5	5	5	5	35
81	1	2	3	4	5	4	2	21
82	4	4	4	4	4	4	4	28
83	4	4	4	4	4	4	4	28

84	5	5	5	5	5	5	5	35
85	5	5	4	5	4	3	4	30
86	5	5	3	5	5	5	5	33
87	2	2	2	3	4	5	4	22
88	4	3	3	4	4	2	5	25
89	5	4	4	4	4	4	4	29
90	3	3	4	5	4	4	5	28
91	5	5	5	5	5	5	5	35
92	4	4	4	4	4	4	5	29
93	4	5	4	5	4	5	3	30
94	5	5	5	5	5	3	5	33
95	4	5	5	5	5	5	5	34
96	5	4	5	4	5	5	5	33
97	5	5	3	5	5	5	5	33
98	5	3	5	5	4	4	5	31
99	5	5	5	5	3	4	5	32
100	5	4	5	5	5	5	5	34
101	5	2	5	5	4	5	5	31
102	4	5	5	4	3	5	4	30
103	5	5	4	4	5	5	5	33
104	5	5	4	4	4	4	5	31
105	4	3	5	5	4	4	5	30
106	3	4	3	5	4	4	4	28
107	4	3	5	4	3	5	4	28
108	4	4	4	4	4	4	4	28
109	5	4	4	5	3	2	4	27
110	5	5	5	5	5	5	5	35
111	5	5	5	5	4	4	5	33
112	4	5	3	4	5	5	4	30
113	5	5	5	5	5	5	5	35
114	5	5	5	5	5	5	5	35
115	5	5	5	5	5	5	5	35
116	5	5	5	5	5	5	5	35

117	5	5	5	5	5	5	5	35
118	5	5	5	5	5	5	5	35
119	4	4	4	5	5	5	5	32
120	1	5	5	5	5	5	5	31
121	5	5	5	5	5	5	5	35
122	5	5	5	5	5	5	5	35
123	5	5	5	5	5	5	5	35
124	5	5	5	5	5	5	5	35
125	5	5	5	5	5	5	5	35
126	5	5	5	5	5	5	5	35
127	5	5	5	5	5	5	5	35
128	5	5	5	5	5	5	5	35
129	5	5	5	5	5	5	5	35
130	5	5	5	5	5	5	5	35
131	5	5	5	5	5	5	5	35
132	4	4	4	4	4	4	4	28
133	5	5	5	5	5	5	5	35
134	5	5	5	5	5	5	5	35
135	5	5	5	5	5	5	5	35
136	5	5	5	5	4	5	5	34
137	4	5	3	3	5	5	5	30
138	5	5	4	5	5	5	5	34
139	4	5	4	5	2	3	2	25
140	4	5	4	4	4	4	5	30
141	5	5	5	5	4	5	5	34
142	5	5	5	5	5	5	5	35
143	4	5	5	5	5	5	5	34
144	5	5	5	4	3	4	5	31
145	5	5	5	5	5	5	4	34
146	5	5	5	5	4	5	5	34
147	5	5	5	5	5	5	5	35
148	2	2	2	2	2	2	2	14
149	5	4	3	5	5	5	5	32
150	4	3	2	5	5	4	5	28

2. Variabel Manfaat (X₂)

No	Manfaat X ₂						Total X ₂
	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	
1	2	5	4	3	5	4	23
2	5	5	4	4	4	4	26
3	5	4	4	4	3	4	24
4	4	3	4	4	4	4	23
5	5	4	5	3	4	4	25
6	5	5	5	5	5	5	30
7	5	3	3	4	5	5	25
8	5	4	5	5	5	5	29
9	5	4	5	5	5	4	28
10	4	4	4	4	4	4	24
11	5	4	5	5	4	4	27
12	5	5	5	5	5	5	30
13	5	5	5	5	5	5	30
14	5	5	4	3	4	5	26
15	5	5	5	5	5	5	30
16	5	5	5	5	5	4	29
17	3	2	4	5	5	3	22
18	4	4	4	4	4	4	24
19	4	4	4	4	4	4	24
20	5	4	5	5	5	5	28
21	5	4	4	4	4	3	24
22	5	5	5	5	5	5	30
23	4	4	4	4	4	4	24
24	4	4	4	4	4	4	24
25	4	4	4	4	4	4	24
26	4	4	4	3	3	4	22
27	4	3	3	3	3	3	19
28	5	4	4	4	4	5	26
29	4	4	4	4	4	5	25
30	5	5	5	5	5	5	30

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

64	5	4	4	4	4	4	25
65	5	5	5	5	5	5	30
66	4	4	4	5	4	4	25
67	5	5	5	5	5	5	30
68	4	4	4	4	4	4	24
69	5	5	5	4	4	5	28
70	5	4	4	4	4	4	25
71	4	2	5	3	3	4	21
72	5	5	4	5	4	5	28
73	5	5	5	5	5	5	30
74	4	5	5	5	3	4	26
75	4	5	4	5	5	5	28
76	5	4	3	3	4	5	24
77	4	2	1	2	3	5	17
78	5	4	4	4	5	5	27
79	5	5	5	5	5	4	29
80	5	5	5	5	4	5	29
81	2	4	4	2	3	5	20
82	4	4	4	4	4	4	24
83	4	4	4	4	4	4	24
84	5	5	5	5	5	5	30
85	4	5	4	3	4	5	25
86	5	5	5	5	5	5	28
87	4	5	2	2	2	2	17
88	5	4	3	4	5	5	26
89	4	4	4	4	4	4	24
90	5	5	5	5	5	5	30
91	5	2	3	3	5	4	22
92	5	4	3	4	5	4	25
93	4	5	5	4	5	3	26
94	5	4	4	4	5	5	27
95	5	5	5	5	5	5	30
96	4	5	5	4	5	5	28

97	5	4	3	4	5	4	25
98	5	4	3	5	5	5	27
99	5	5	4	5	5	5	29
100	5	5	4	5	5	5	29
101	5	5	5	5	5	5	30
102	4	4	3	5	4	5	25
103	5	4	4	3	5	5	26
104	5	4	5	5	5	5	29
105	4	4	5	4	5	5	27
106	5	5	4	3	3	5	25
107	5	3	3	4	4	5	24
108	4	4	4	4	4	4	24
109	5	4	5	5	5	4	28
110	5	5	5	5	5	5	30
111	5	4	5	5	5	5	29
112	5	4	4	5	4	5	27
113	5	5	5	5	5	5	30
114	5	5	5	5	5	5	30
115	5	5	5	5	5	5	30
116	5	5	5	5	5	5	30
117	5	5	5	5	5	5	30
118	5	5	5	5	5	5	30
119	5	5	5	5	5	5	30
120	5	5	5	5	5	5	30
121	5	5	5	5	5	5	30
122	5	5	5	5	5	5	30
123	5	5	5	5	5	5	30
124	5	5	5	5	5	5	30
125	5	5	5	5	5	5	30
126	5	5	5	5	5	5	30
127	5	5	5	5	5	5	30
128	5	5	5	5	5	5	30
129	5	5	5	5	5	5	30

130	5	5	5	5	5	5	30
131	5	5	5	5	5	5	30
132	4	4	4	4	4	4	24
133	5	5	5	5	5	5	30
134	5	5	5	5	5	5	30
135	5	5	5	5	5	5	30
136	5	5	5	5	5	5	30
137	5	4	5	4	5	4	27
138	5	4	5	5	5	5	29
139	4	2	3	5	4	1	19
140	5	5	4	4	4	4	26
141	5	5	5	5	5	5	30
142	5	5	5	5	5	4	29
143	5	5	5	5	4	5	29
144	4	3	4	4	5	5	25
145	5	5	5	5	5	5	30
146	5	5	5	5	4	5	29
147	5	5	5	5	5	5	30
148	2	2	2	2	2	2	12
149	5	5	5	4	4	5	28
150	3	5	4	4	5	5	26

جامعة الرانري

AR - RANIRY

3. Variabel Kemudahan (X₃)

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

29	3	3	4	4	4	3	21
30	5	5	5	5	5	5	30
31	5	5	4	5	5	3	27
32	5	5	5	5	5	5	30
33	5	5	4	4	5	4	27
34	4	4	4	3	4	4	23
35	4	4	4	4	4	4	24
36	2	5	2	3	4	2	18
37	3	3	3	4	4	4	21
38	4	4	4	4	4	4	24
39	4	4	5	5	5	5	28
40	5	5	4	4	4	4	26
41	4	4	4	4	4	4	24
42	5	5	5	5	5	5	30
43	5	5	5	5	5	5	30
44	5	4	4	4	4	4	25
45	4	4	4	4	4	5	25
46	4	4	4	4	4	4	24
47	4	4	4	4	4	4	24
48	3	5	4	4	4	4	24
49	5	5	5	5	5	5	30
50	5	4	5	5	5	5	29
51	5	5	4	5	5	5	29
52	5	4	4	4	4	4	27
53	4	4	4	4	4	4	24
54	5	5	5	5	5	5	30
55	5	5	5	5	5	5	30
56	5	4	4	5	4	5	27
57	5	5	5	5	5	5	30
58	5	4	4	5	5	5	28
59	5	5	5	5	5	5	30
60	3	3	3	3	3	3	18

61	4	3	4	4	4	4	23
62	4	4	4	4	4	4	24
63	4	4	4	4	4	4	24
64	4	4	4	4	4	4	24
65	5	5	5	5	5	5	30
66	4	4	3	3	4	4	22
67	5	5	5	5	5	5	30
68	4	4	4	4	4	4	24
69	5	5	5	5	5	5	30
70	4	4	4	4	4	4	24
71	3	1	5	3	3	4	19
72	4	5	4	5	5	5	28
73	5	5	5	5	5	5	30
74	4	3	5	4	3	3	22
75	5	5	4	4	5	5	28
76	4	2	3	4	5	3	21
77	4	2	3	4	2	3	18
78	5	4	4	4	4	5	26
79	4	3	4	4	4	4	23
80	4	5	5	5	5	5	29
81	2	2	5	4	4	3	20
82	5	5	5	5	4	4	28
83	4	4	4	4	4	4	24
84	5	5	5	5	5	5	30
85	4	3	4	4	5	5	25
86	5	3	4	4	3	5	24
87	2	2	2	2	2	2	12
88	3	5	2	3	3	3	19
89	4	4	4	4	4	4	24
90	4	5	5	4	4	4	26
91	5	5	4	4	4	4	26
92	4	4	4	4	4	4	24

93	4	5	4	3	3	4	23
94	4	2	1	2	3	2	14
95	5	5	5	5	5	5	30
96	4	5	5	5	5	5	29
97	5	5	4	5	5	5	29
98	5	5	4	4	5	5	28
99	5	5	4	4	5	5	28
100	5	5	5	5	5	4	29
101	5	5	5	5	5	4	29
102	4	4	5	5	4	5	27
103	4	5	5	5	4	4	27
104	4	5	5	5	5	5	29
105	5	3	3	4	3	5	23
106	4	5	4	4	4	5	26
107	5	4	3	4	4	5	25
108	4	4	4	4	4	4	24
109	5	5	4	5	2	5	26
110	5	5	5	5	5	5	30
111	5	5	4	4	3	5	26
112	4	5	4	5	5	5	28
113	5	5	5	5	5	5	30
114	5	5	5	5	5	5	30
115	5	5	5	5	5	5	30
116	5	5	5	5	5	5	30
117	5	5	5	5	5	5	30
118	5	5	5	5	5	5	30
119	5	5	5	5	5	5	30
120	5	5	5	5	5	5	30
121	5	5	5	5	5	5	30
122	5	5	5	5	5	5	30
123	5	5	5	5	5	5	30
124	5	5	5	5	5	5	30

125	5	5	5	5	5	5	30
126	5	5	5	5	5	5	30
127	5	5	5	5	5	5	30
128	5	5	5	5	5	5	30
129	5	5	5	5	5	5	30
130	5	5	5	5	5	5	30
131	5	5	5	5	5	5	30
132	4	4	4	4	4	4	24
133	5	5	5	5	5	5	30
134	5	5	5	5	5	5	30
135	5	5	5	5	5	5	30
136	3	3	4	4	4	4	22
137	5	4	5	4	5	5	28
138	5	5	4	5	5	5	29
139	5	4	3	4	5	5	26
140	4	5	5	5	5	5	29
141	5	5	5	5	5	4	29
142	4	5	5	5	5	5	29
143	5	5	5	4	2	5	26
144	5	4	5	5	5	5	29
145	4	4	4	5	5	5	27
146	5	4	5	5	5	4	28
147	5	5	5	5	5	5	30
148	2	2	2	2	2	2	12
149	5	5	5	5	5	5	30
150	4	4	5	3	4	2	22

4. Variabel Keputusan Penggunaan

No	Keputusan Penggunaan (Y)					Total Y
	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	
1	4	4	4	3	5	20
2	4	4	4	4	4	20
3	4	4	4	4	4	20
4	4	4	4	4	4	20
5	4	5	3	4	3	19
6	4	5	5	5	5	24
7	5	5	5	5	5	25
8	5	5	5	5	5	25
9	5	5	5	5	5	25
10	4	4	4	4	4	20
11	5	5	5	5	5	25
12	5	5	5	5	4	24
13	5	5	5	5	5	25
14	3	3	3	3	3	15
15	5	5	5	5	5	25
16	4	4	4	4	4	20
17	2	3	4	3	5	17
18	4	4	4	4	4	20
19	3	3	2	4	4	15
20	4	4	4	4	4	20
21	5	4	4	4	5	22
22	5	5	5	4	5	24
23	4	4	4	4	4	20
24	4	4	4	4	4	20
25	4	4	4	3	4	19
26	4	3	4	4	4	19
27	4	4	4	4	4	20
28	3	4	4	4	5	20
29	4	5	5	4	4	22

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

63	4	4	4	4	4	20
64	4	4	4	4	4	20
65	5	5	5	5	5	25
66	3	4	3	4	4	18
67	5	5	5	5	5	25
68	4	4	4	4	4	20
69	5	5	5	5	5	25
70	4	4	4	4	4	20
71	5	2	5	5	5	22
72	4	5	5	4	4	22
73	4	4	5	4	4	21
74	5	4	3	3	4	19
75	5	4	4	4	5	22
76	3	3	4	5	3	18
77	3	4	4	4	5	20
78	4	4	5	4	4	21
79	4	4	4	4	4	20
80	5	4	4	4	4	21
81	2	2	2	3	5	14
82	4	4	5	3	5	21
83	4	4	4	4	4	20
84	5	5	5	5	5	25
85	4	4	5	4	5	22
86	5	4	5	5	4	23
87	2	2	2	2	2	10
88	5	5	4	3	3	20
89	4	4	4	4	4	20
90	4	4	4	4	5	21
91	4	4	4	4	4	20
92	4	4	4	4	4	20
93	5	4	5	3	5	22
94	4	4	5	5	4	22
95	4	4	5	5	5	23

96	4	4	5	5	5	23
97	5	5	5	5	4	24
98	4	5	5	5	5	24
99	5	4	5	5	5	24
100	4	3	4	4	5	20
101	5	5	3	3	3	19
102	4	5	4	5	5	23
103	5	5	4	5	5	24
104	5	3	5	2	5	20
105	3	4	5	4	3	19
106	5	3	4	5	4	21
107	4	4	3	5	5	21
108	4	4	4	4	4	20
109	4	5	5	4	4	22
110	5	5	5	5	5	25
111	5	5	5	2	4	21
112	4	4	5	3	5	21
113	5	5	5	5	5	25
114	5	5	5	5	5	25
115	5	5	5	5	5	25
116	5	5	5	5	5	25
117	5	5	5	5	5	25
118	5	5	5	5	5	25
119	5	5	5	5	5	25
120	5	5	5	5	5	25
121	5	5	5	5	5	25
122	5	5	5	5	5	25
123	5	5	5	5	5	25
124	5	5	5	5	5	25
125	5	5	5	5	5	25
126	5	5	5	5	5	25
127	5	5	5	5	5	25
128	5	5	5	5	5	25

129	5	5	5	5	5	25
130	5	5	5	5	5	25
131	5	5	5	5	5	25
132	4	4	4	4	4	20
133	5	5	5	5	5	25
134	5	5	5	5	5	25
135	5	5	5	5	5	25
136	4	4	4	5	5	22
137	4	5	5	4	5	23
138	5	4	5	5	5	24
139	5	4	5	3	4	21
140	5	4	5	4	5	23
141	5	5	5	5	3	23
142	4	5	4	4	5	22
143	5	5	2	5	5	22
144	5	5	4	4	4	22
145	5	5	4	5	5	24
146	5	5	5	5	5	25
147	5	5	5	5	5	25
148	2	2	2	2	2	10
149	2	2	5	5	5	19
150	3	4	5	3	5	20

جامعة الرانري

AR - RANIRY

Lampiran 4: Correlations

Correlations

(X₁) Pengetahuan

		Correlations							
		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	Total
X1.1	Pearson Correlation	1	.716**	.639**	.760**	.673**	.698**	.677**	.842**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
X1.2	Pearson Correlation	.716**	1	.654**	.771**	.721**	.753**	.655**	.861**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
X1.3	Pearson Correlation	.639**	.654**	1	.735**	.721**	.704**	.693**	.842**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
X1.4	Pearson Correlation	.760**	.771**	.735**	1	.785**	.762**	.717**	.903**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
X1.5	Pearson Correlation	.673**	.721**	.721**	.785**	1	.828**	.770**	.904**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
X1.6	Pearson Correlation	.698**	.753**	.704**	.762**	.828**	1	.714**	.897**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
X1.7	Pearson Correlation	.677**	.655**	.693**	.717**	.770**	.714**	1	.857**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150

Total	Pearson Correlation	.842**	.861**	.842**	.903**	.904**	.897**	.857**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	150	150	150	150	150	150	150	150

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

Correlations

(X₂) Manfaat

		Correlations						Total
		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	Total
X2.1	Pearson Correlation	1	.807**	.788**	.811**	.816**	.758**	.913**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150
X2.2	Pearson Correlation	.807**	1	.845**	.812**	.777**	.796**	.927**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150
X2.3	Pearson Correlation	.788**	.845**	1	.837**	.760**	.716**	.910**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150
X2.4	Pearson Correlation	.811**	.812**	.837**	1	.830**	.719**	.918**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150
X2.5	Pearson Correlation	.816**	.777**	.760**	.830**	1	.795**	.910**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150
X2.6	Pearson Correlation	.758**	.796**	.716**	.719**	.795**	1	.876**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	150	150	150	150	150	150	150
Total	Pearson Correlation	.913**	.927**	.910**	.918**	.910**	.876**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	150	150	150	150	150	150	150

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

Correlations

(X₃) Kemudahan

		Correlations							Total
		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	
X1.1	Pearson Correlation	1	.716**	.639**	.760**	.673**	.698**	.677**	.842**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
X1.2	Pearson Correlation	.716**	1	.654**	.771**	.721**	.753**	.655**	.861**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
X1.3	Pearson Correlation	.639**	.654**	1	.735**	.721**	.704**	.693**	.842**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
X1.4	Pearson Correlation	.760**	.771**	.735**	1	.785**	.762**	.717**	.903**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
X1.5	Pearson Correlation	.673**	.721**	.721**	.785**	1	.828**	.770**	.904**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
X1.6	Pearson Correlation	.698**	.753**	.704**	.762**	.828**	1	.714**	.897**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
X1.7	Pearson Correlation	.677**	.655**	.693**	.717**	.770**	.714**	1	.857**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	150	150	150	150	150	150	150	150
Total	Pearson Correlation	.842**	.861**	.842**	.903**	.904**	.897**	.857**	1

	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	150	150	150	150	150	150	150	150

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

Correlations

(Y) Keputusan Penggunaan

		Correlations					
		Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Total
Y.1	Pearson Correlation	1	.780**	.723**	.711**	.690**	.887**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
Y.2	Pearson Correlation	.780**	1	.747**	.712**	.680**	.893**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
Y.3	Pearson Correlation	.723**	.747**	1	.717**	.737**	.887**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
Y.4	Pearson Correlation	.711**	.712**	.717**	1	.715**	.878**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000
	N	150	150	150	150	150	150
Y.5	Pearson Correlation	.690**	.680**	.737**	.715**	1	.862**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000
	N	150	150	150	150	150	150
Total	Pearson Correlation	.887**	.893**	.887**	.878**	.862**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	150	150	150	150	150	150

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

Lampiran 5 : Uji Reliabilitas

Scale: ALL VARIABLES

(X₁) Pengetahuan

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.803	8

Scale: ALL VARIABLES

(X₂) Manfaat

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.816	7

Scale: ALL VARIABLES

(X₃) Kemudahan

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.814	7

Scale: ALL VARIABLES

(Y) Keputusan Penggunaan

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.823	6

Hasil Uji Reabilitas

Variabel	Cut Of Value	Cronch's Alpha	Keterangan
Pengetahuan (X_1)	0,60	0,803	Reliabel
Manfaat (X_2)		0,816	Reliabel
Kemudahan (X_3)		0,814	Reliabel
Keputusan Penggunaan (Y)		0,823	Reliabel

Lampiran 6 : Uji Regression

Regression

Pengetahuan, Manfaat, Kemudahan, Keputusan Penggunaan

Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error Of The Estimate
1	.930 ^a	.865	.863	1.598
a. Predictors: (Constant), Kemudahan, Pengetahuan, Manfaat				
b. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan				

Hasil Uji Simultan (Uji-F)

ANOVA ^a						
Model		Sum Of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2397.626	3	799.209	313.106	.000 ^b
	Residual	372.667	146	2.553		
	Total	2770.293	149			
a. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan						

b. Predictors: (Constant), Kemudahan, Pengetahuan, Manfaat

Hasil Uji Multikolonieritas

Model		Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	1.405	1.661		2.125	.035		
	Pengetahuan (X1)	.149	.050	.219	3.016	.003	.175	5.709
	Manfaat (X2)	.259	.060	.328	4.279	.000	.157	6.384
	Kemudahan (X3)	.338	.059	.420	5.777	.000	.174	5.733

a. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan

Hasil Uji Analisis Regresi Berganda Linier Berganda

Model		Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	1.405	1.661		2.125	.035		
	Pengetahuan (X1)	.149	.050	.219	3.016	.003	.175	5.709
	Manfaat (X2)	.259	.060	.328	4.279	.000	.157	6.384
	Kemudahan (X3)	.338	.059	.420	5.777	.000	.174	5.733

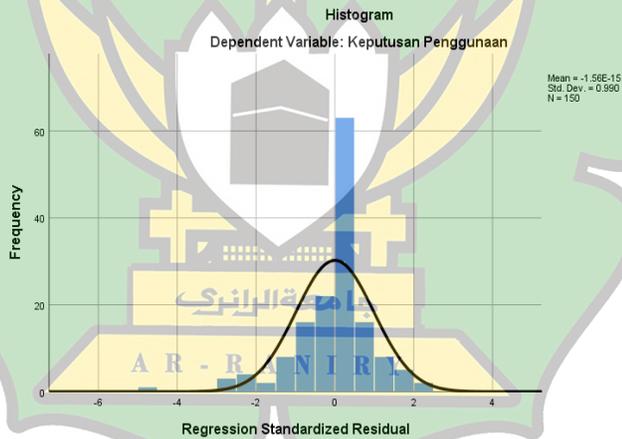
a. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan

Uji Parsial (Uji-T)

Model		Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	1.405	.661		2.125	.035		
	Pengetahuan	.149	.050	.219	3.016	.003	.175	5.709
	Manfaat	.259	.060	.328	4.279	.000	.157	6.384
	Kemudahan	.338	.059	.420	5.777	.000	.174	5.733

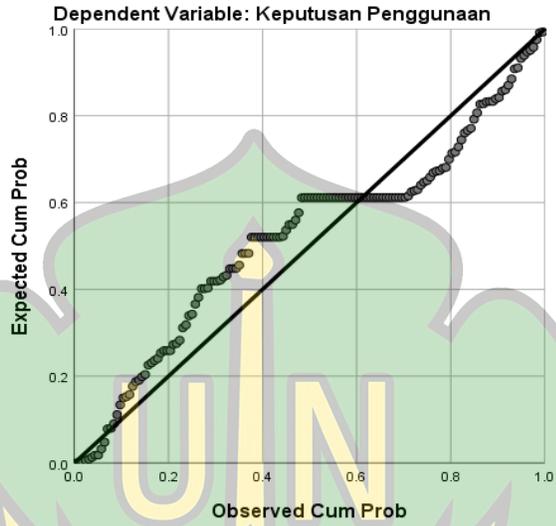
a. Dependent Variable: Keputusan Penggunaan

Gambar Grafik Histogram

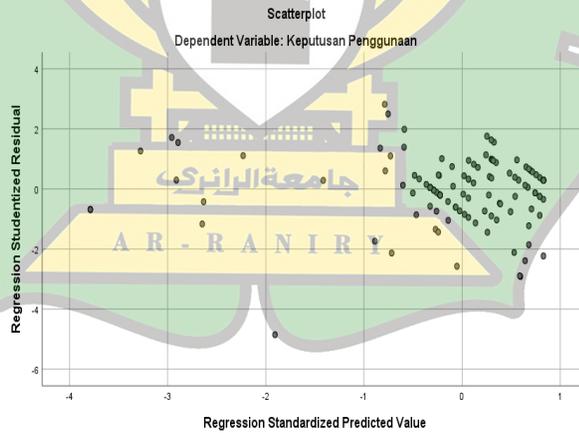


Gambar Normal Probability Plot

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Gambar Uji Heteroskedastisitas



Lampiran 7 : Tabel T

Titik Persentase Distribusi T (df = 136 –160)							
Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
136	0.67630	1.28781	1.65613	1.97756	2.35408	2.61246	3.15124
137	0.67628	1.28776	1.65605	1.97743	2.35387	2.61219	3.15079
138	0.67627	1.28772	1.65597	1.97730	2.35367	2.61193	3.15034
139	0.67626	1.28767	1.65589	1.97718	2.35347	2.61166	3.14990
140	0.67625	1.28763	1.65581	1.97705	2.35328	2.61140	3.14947
141	0.67623	1.28758	1.65573	1.97693	2.35309	2.61115	3.14904
142	0.67622	1.28754	1.65566	1.97681	2.35289	2.61090	3.14862
143	0.67621	1.28750	1.65558	1.97669	2.35271	2.61065	3.14820
144	0.67620	1.28746	1.65550	1.97658	2.35252	2.61040	3.14779
145	0.67619	1.28742	1.65543	1.97646	2.35234	2.61016	3.14739
146	0.67617	1.28738	1.65536	1.97635	2.35216	2.60992	3.14699
147	0.67616	1.28734	1.65529	1.97623	2.35198	2.60969	3.14660
148	0.67615	1.28730	1.65521	1.97612	2.35181	2.60946	3.14621
149	0.67614	1.28726	1.65514	1.97601	2.35163	2.60923	3.14583
150	0.67613	1.28722	1.65508	1.97591	2.35146	2.60900	3.14545
151	0.67612	1.28718	1.65501	1.97580	2.35130	2.60878	3.14508
152	0.67611	1.28715	1.65494	1.97569	2.35113	2.60856	3.14471
153	0.67610	1.28711	1.65487	1.97559	2.35097	2.60834	3.14435
154	0.67609	1.28707	1.65481	1.97549	2.35081	2.60813	3.14400
155	0.67608	1.28704	1.65474	1.97539	2.35065	2.60792	3.14364
156	0.67607	1.28700	1.65468	1.97529	2.35049	2.60771	3.14330
157	0.67606	1.28697	1.65462	1.97519	2.35033	2.60751	3.14295
158	0.67605	1.28693	1.65455	1.97509	2.35018	2.60730	3.14261
159	0.67604	1.28690	1.65449	1.97500	2.35003	2.60710	3.14228
160	0.67603	1.28687	1.65443	1.97490	2.34988	2.60691	3.14195

Lampiran 8 : Tabel F

Titik Persentase Distribusi F untuk Probabilita = 0,05															
df untuk penyebut (N2)	df untuk pembilang (N1)														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
136	3.91	3.06	2.67	2.44	2.28	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.82	1.79	1.77	1.74
137	3.91	3.06	2.67	2.44	2.28	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.82	1.79	1.76	1.74
138	3.91	3.06	2.67	2.44	2.28	2.16	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.82	1.79	1.76	1.74
139	3.91	3.06	2.67	2.44	2.28	2.16	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.82	1.79	1.76	1.74
140	3.91	3.06	2.67	2.44	2.28	2.16	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.82	1.79	1.76	1.74
141	3.91	3.06	2.67	2.44	2.28	2.16	2.08	2.00	1.95	1.90	1.86	1.82	1.79	1.76	1.74
142	3.91	3.06	2.67	2.44	2.28	2.16	2.07	2.00	1.95	1.90	1.86	1.82	1.79	1.76	1.74
143	3.91	3.06	2.67	2.43	2.28	2.16	2.07	2.00	1.95	1.90	1.86	1.82	1.79	1.76	1.74
144	3.91	3.06	2.67	2.43	2.28	2.16	2.07	2.00	1.95	1.90	1.86	1.82	1.79	1.76	1.74
145	3.91	3.06	2.67	2.43	2.28	2.16	2.07	2.00	1.94	1.90	1.86	1.82	1.79	1.76	1.74
146	3.91	3.06	2.67	2.43	2.28	2.16	2.07	2.00	1.94	1.90	1.85	1.82	1.79	1.76	1.74
147	3.91	3.06	2.67	2.43	2.28	2.16	2.07	2.00	1.94	1.90	1.85	1.82	1.79	1.76	1.73
148	3.91	3.06	2.67	2.43	2.28	2.16	2.07	2.00	1.94	1.90	1.85	1.82	1.79	1.76	1.73
149	3.90	3.06	2.67	2.43	2.27	2.16	2.07	2.00	1.94	1.89	1.85	1.82	1.79	1.76	1.73
150	3.90	3.06	2.66	2.43	2.27	2.16	2.07	2.00	1.94	1.89	1.85	1.82	1.79	1.76	1.73
151	3.90	3.06	2.66	2.43	2.27	2.16	2.07	2.00	1.94	1.89	1.85	1.82	1.79	1.76	1.73
152	3.90	3.06	2.66	2.43	2.27	2.16	2.07	2.00	1.94	1.89	1.85	1.82	1.79	1.76	1.73
153	3.90	3.06	2.66	2.43	2.27	2.16	2.07	2.00	1.94	1.89	1.85	1.82	1.78	1.76	1.73
154	3.90	3.05	2.66	2.43	2.27	2.16	2.07	2.00	1.94	1.89	1.85	1.82	1.78	1.76	1.73
155	3.90	3.05	2.66	2.43	2.27	2.16	2.07	2.00	1.94	1.89	1.85	1.82	1.78	1.76	1.73
156	3.90	3.05	2.66	2.43	2.27	2.16	2.07	2.00	1.94	1.89	1.85	1.81	1.78	1.76	1.73
157	3.90	3.05	2.66	2.43	2.27	2.16	2.07	2.00	1.94	1.89	1.85	1.81	1.78	1.76	1.73
158	3.90	3.05	2.66	2.43	2.27	2.16	2.07	2.00	1.94	1.89	1.85	1.81	1.78	1.75	1.73
159	3.90	3.05	2.66	2.43	2.27	2.16	2.07	2.00	1.94	1.89	1.85	1.81	1.78	1.75	1.73
160	3.90	3.05	2.66	2.43	2.27	2.16	2.07	2.00	1.94	1.89	1.85	1.81	1.78	1.75	1.73

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Meliza
NIM : 200603082
Tempat/ Tgl. Lahir : Peureulak, 21 Januari 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswa
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Cot keh, Kec. Peureulak, Kab. Aceh Timur
Email : melizamel2101@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. SD Negeri 1 Peureulak : Lulus Tahun 2013
2. MTsN Peureulak : Lulus Tahun 2016
3. SMA Unggul Aceh Timur : Lulus Tahun 2019
4. Fakultas Ekonomi dan Bisnis UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Data Orang Tua

Nama Ayah : Karimudin
Pekerjaan : Pedagang
Nama Ibu : Nurhayati
Pekerjaan : Pegawai Negeri Sipil (PNS)
Alamat Orang tua : Cot keh, Kec. Peureulak, Kab. Aceh Timur

Demikianlah biodata ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Banda Aceh, 06 Juni 2024
Penulis

Meliza