

SKRIPSI

**PENGARUH PENGETAHUAN KEMUDAHAN DAN
KEMANFAATAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN
QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD (QRIS)
PADA BANK ACEH SYARIAH
(Studi Pada Masyarakat Kecamatan Manggeng Kabupaten
Aceh Barat Daya)**



Disusun Oleh:
Rhausil Mardadi
NIM. 200603080

**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 bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rhausil Mardadi
NIM : 200603080
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 karya 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.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 08 Agustus 2024
Yang Menyatakan



Rhausil Mardadi

PERSETUJUAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

PENGARUH PENGETAHUAN, KEMUDAHAN DAN KEMANFAATAN
TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN *QUICK RESPONSE CODE
INDONESIAN STANDARD (QRIS)* PADA BANK ACEH SYARIAH
(Studi Pada Masyarakat Kecamatan Manggeng Kabupaten Aceh Barat
Daya)

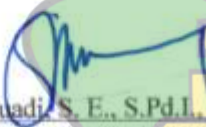
Disusun Oleh:


Rhausil Mardadi
NIM: 200603080

Disetujui untuk disidangkan dan dinyatakan bahwa isi dan formatnya telah
memenuhi syarat penyelesaian studi pada
Program Studi Ekonomi 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


Riza Aulfa, S.E.I., M.Sc.
NIP. 198801302018031001

Mengetahui,
Ketua Prodi,


Dr. Nevi Hasnita, M.Ag
NIP. 197711052006042001

**PENGESAHAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI
PENGARUH PENGETAHUAN KEMUDAHAN DAN
KEMANFAATAN TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN
QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD
(QRIS) PADA BANK ACEH SYARIAH
(Studi Pada Masyarakat Kecamatan Manggeng Kabupaten**


Aceh Barat Daya)

Disusun Oleh:
Rhausil Mardadi
NIM. 200603080


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 (S-1) dalam Bidang
Perbankan Syariah

Pada Hari/Tanggal : Kamis / 08 Agustus 2024


Ketua


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

Sekretaris

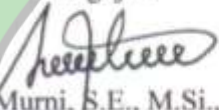

Riza Aulia, S.E.I., M.Sc.
NIP. 198801302018031001

Penguji 1


Evriyenni, S.E., M.Si., CTT, CAI.
NIP : 198304132023212025

جامعة الرانيري
AR-RANIRY

Penguji 2


Seri Murni, S.E., M.Si., Ak.
NIP : 197210112014112001

Mengetahui
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam


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



FORM PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rhausil Mardadi
NIM : 200603080
Fakultas/Program Studi : Ekonomi dan Bisnis Islam/Perbankan Syariah
E-mail : rhausilmardadi8@gmail.com

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 KEMUDAHAN DAN KEMANFAATAN
TERHADAP MINAT MENGGUNAKAN QUICK RESPONSE CODE INDONESIA
STANDART (QRIS) PADA ANK ACEH SYARIAH**

(Studi Pada Masyarakat Kecamatan Munggang Kabupaten Aceh Barat Daya)

Beserta 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 :

Mengetahui

Penulis

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Rhausil Mardadi
200603080

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

Riza Aulia M.Sc
NIP. 198801302018031001

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT., atas berkat dan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan proposal skripsi ini yang berjudul ” **Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* Pada Bank Aceh Syariah (Studi Pada Masyarakat Kecamatan Manggeng Kabupaten Aceh Barat Daya).**” Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW., yang dengan hadirnya penelitian ini semoga menjadi bagian menyampaikan sunnahnya dalam khazanah ilmu pengetahuan. Penelitian skripsi ini dilakukan dengan penuh perjuangan sehingga didalamnya tidak mungkin tidak ada dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak baik dalam bentuk moral maupun material, secara langsung maupun tidak langsung, maka pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh elemen yang terlibat dan terkait baik secara akademis maupun non akademis.

Shalawat beriring salam tidak lupa kita sanjung sajian kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw. Dimana beliau telah membawa kita dari alam jahiliyah menuju alam yang penuh kemuliaan seperti yang sedang kita rasakan saat ini Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa ada beberapa kesulitan, namun berkat bantuan dari berbagai pihak penulis dapat

menyelesaikan skripsi ini. oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hafas Furqani, M.Ec selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Dr. Nevi Hasnita, M.Ag selaku ketua Program Studi Perbankan Syariah dan Ana Fitria, S.E., M.Sc sekretaris Program Studi Perbankan Syariah yang telah membantu memberikan pengarahannya dalam penulisan skripsi ini.
3. Hafiih Maulana, SP., S.HI., ME selaku ketua Laboratorium, serta staf Laboratorium Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yang telah memberikan arahan dalam menulis skripsi ini
4. Ismuadi, S.E., S.Pd.I., M.Si. selaku pembimbing I dan Riza Aulia, S.E.I., M.Sc. selaku pembimbing II yang telah banyak membantu penulis, memberikan waktu pemikiran serta pengarahannya yang sangat baik berupa saran dan bimbingan terhadap skripsi ini.
5. Evriyenni, S.E., M.Si., CTT, CATr sebagai penguji I dan Seri Murni, S.E., M.Si., Ak. sebagai penguji II yang telah memberikan saran dalam penulisan skripsi ini.
6. Kepada Bank Aceh Syariah Kantor Capem Manggeng yang telah memberikan waktu dan informasi untuk membantu penyelesaian skripsi ini.

7. Teristimewa untuk Ibunda (Wardia Rahmi Yurdani) dan Ayahanda (Adi Suhanjal), Kakak dan Adik-adik tercinta, yang telah membesarkan dan memberikan kasih sayang, semangat dan dukungan doa yang tak henti-hentinya, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.
8. Terimakasih teman-teman jurusan Perbankan Syariah seangkatan beserta sahabat-sahabat yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi serta terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Semoga doa beserta segala bantuan yang diberikan menjadi amalan baik dan mendapat pahala yang setimpal.
9. Terimakasih kepada diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah berhasil bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai.

Banda Aceh, 08 Agustus 2024



Rhausil Mardadi

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	ط	Ṭ
2	ب	B	17	ظ	Ẓ
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	Ẓ	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	ظ	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
َـي	<i>Fathah dan ya</i>	Ai
َـو	<i>Fathah dan wau</i>	Au

Contoh:

كيف : *kaifa*

هول : *haua*

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
اَ / اِ	<i>Fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>ya</i>	Ā
اِ	<i>Kasrah</i> dan <i>ya</i>	Ī
اِ	<i>Dammah</i> dan <i>wau</i>	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 at4au 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:

رُوضَةُ الْأَطْفَالِ

: *raudah al-atfāl/ raudatul atfāl*

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ

: *al-Madīnah al-Munawwarah/*

al-Madīnatul Munawwarah

طَلْحَة

: *Ṭalḥah*

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 Mahasiswa : Rhausil Mardadi
Nim : 200603080
Fakultas/ Program : Ekonomi dan Bisnis Islam
Studi Judul : Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) Pada Bank Aceh Syariah (Studi Pada Masyarakat Kecamatan Manggeng Kabupaten Aceh Barat Daya).
Pembimbing 1 : Ismuadi, S.E., S.Pd.I., M.Si.
Pembimbing 2 : Riza Aulia, S.E.I., M.Sc.

Minat sebagai reaksi yang timbul setelah individu melihat suatu produk, menciptakan ketertarikan untuk mencoba produk tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh secara parsial dan secara simultan pengetahuan, kemudahan dan kemanfaatan terhadap minat menggunakan QRIS studi pada masyarakat Manggeng kabupaten Aceh Barat Daya. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jumlah populasi 14.618 masyarakat. Hasil dari penelitian ini dengan menggunakan uji parsial (uji t) menunjukkan bahwa variabel pengetahuan, kemudahan dan kemanfaatan berpengaruh secara parsial terhadap minat menggunakan QRIS pada masyarakat Manggeng kabupaten Aceh Barat Daya yang didasarkan dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Pada simultan (uji f) variable pengetahuan, kemudahan dan kemanfaatan berpengaruh secara bersama-sama terhadap minat menggunakan QRIS yang didasarkan pada nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$.

Kata Kunci: Pengetahuan, Kemudahan, Kemanfaatan, QRIS dan Masyarakat Manggeng.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	Error! Bookma
PERSETUJUAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI.....	Error! Bookma
FORM PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK	Error! Bookma
KATA PENGANTAR	iv
TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	viii
ABSTRAK.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.5 Sistematika Penulisan	11
BAB II LANDASAN TEORI.....	13
2.1 <i>Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)</i>	13
2.1.1 Definisi <i>Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)</i>	13
2.1.2 Manfaat <i>Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)</i>	14
2.1.3 Jenis- Jenis Mekanisme Transaksi Menggunakan QRIS	15
2.1.4 Dasar Hukum <i>Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)</i>	17
2.2 Minat Penggunaan QRIS	18
2.2.1 Definisi Minat.....	18
2.2.2 Tahapan Minat	19
2.2.3 Ciri-Ciri Minat.....	20

2.2.4	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat	21
2.2.5	Indikator Minat	22
2.3	Pengetahuan.....	23
2.3.1	Definisi Pengetahuan.....	23
2.3.2	Sumber Pengetahuan	24
2.3.3	Jenis-Jenis Pengetahuan	25
2.3.4	Tingkatan Pengetahuan.....	26
2.3.5	Indikator Pengetahuan	28
2.4	Kemudahan.....	29
2.4.1	Definisi Kemudahan	29
2.4.2	Indikator Kemudahan	30
2.5	Kemanfaatan	31
2.5.1	Definisi Kemanfaatan	31
2.5.2	Indikator Kemanfaatan	31
2.6	Penelitian Terkait.....	32
2.7	Kerangka Berpikir	41
2.8	Pengembangan Hipotesis.....	42
2.8.1	Pengaruh Pengetahuan Terhadap Minat menggunakan <i>QRIS</i>	43
2.8.2	Pengaruh Kemudahan Terhadap Minat menggunakan <i>QRIS</i>	43
2.8.3	Pengaruh Kemanfaatan Terhadap Minat menggunakan <i>QRIS</i>	44
2.8.4	Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Kemanfaatan Terhadap Menggunakan <i>QRIS</i>	44
BAB III	METODE PENELITIAN.....	46
3.1	Jenis Penelitian	46
3.2	Populasi dan Sampel.....	47
3.3	Sumber Data Penelitian	48
3.4	Teknik Pengumpulan Data	49
3.5	Skala Pengukuran	50
3.6	Variabel Penelitian.....	51
3.7	Operasional Variabel.....	52
3.8	Uji Instrumen Penelitian	55
3.8.1	Validitas.....	55
3.8.2	Uji Reliabilitas	56

3.9 Uji Asumsi Klasik.....	57
3.9.1 Uji Normalitas	57
3.9.2 Uji Multikolinearitas.....	58
3.9.3 Uji Heteroskedastisitas	58
3.10 Uji Regresi Linear Berganda	59
3.11 Uji Hipotesis	60
3.11.1 Uji Parsial (Uji T).....	60
3.11.2 Uji Simultan	61
3.12 Uji Koefisien Determinasi (R^2)	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	64
4.1 Gambaran Umum Bank Aceh Syariah	64
4.1.1 Visi Bank Aceh Syariah	66
4.1.2 Misi Bank Aceh Syariah.....	66
4.2 Karakteristik Responden.....	67
4.2 Deskriptif Responden Terhadap Variabel Penelitian ...	70
4.2.1 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Pegetahuan.....	70
4.2.2 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Kemudahan.....	71
4.2.3 Tanggapan Responden Terhadap Kemanfaatan ...	72
4.2.4 Tanggapan Responden Terhadap Minat	73
4.3 Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	75
4.4 Hasil Uji Asumsi Klasik	78
4.4.1 Hasil Uji Normalitas	78
4.4.2 Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	79
4.4.3 Hasil Uji Multikolinearitas	81
4.4.4 Hasil Uji Analisis Linear Berganda.....	83
4.5 Hasil Uji Hipotesis.....	86
4.5.1 Uji Parsial (Uji t)	86
4.5.2 Uji Simultan (Uji f).....	88
4.6 Hasil Uji Koefisien Determinasi.....	89
4.7 Pembahasan Hasil Analisis.....	89
4.7.1 Pengaruh Pengetahuan Terhadap Minat Menggunakan <i>Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)</i>	89

4.7.2 Pengaruh Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan <i>Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)</i>	91
4.7.3 Pengaruh kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan <i>Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)</i>	93
BAB V PENUTUP	98
5.1 Kesimpulan	98
5.2 Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	108



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	41
Gambar 4. 1 Hasil Uji Normalitas Menggunakan Normal Probability Plot.....	79
Gambar 4. 2 Hasil Uji Heteroskedastisitas	80

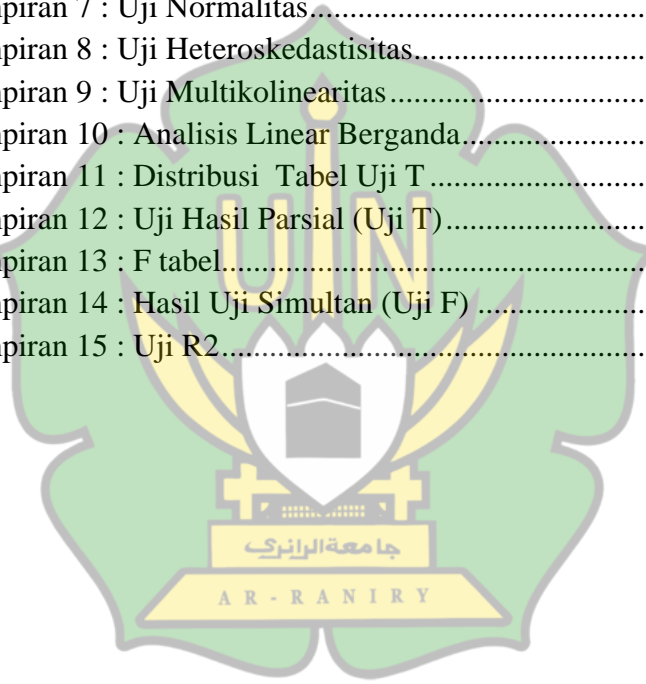


DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait.....	37
Tabel 3. 1 Skala Pengukuran Data	51
Tabel 3. 2 Operasional Variabel.....	52
Tabel 4. 1 Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin	67
Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	68
Tabel 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Menggunakan QRIS	69
Tabel 4. 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir	70
Tabel 4. 5 Deskriptif Pengetahuan	71
Tabel 4. 6 Deskriptif Kemudahan	72
Tabel 4. 7 Deskriptif Kemanfaatan	73
Tabel 4. 8 Deskriptif Minat	74
Tabel 4. 9 Hasil Uji Validitas Pengetahuan (X1)	75
Tabel 4. 10 Hasil Uji Validitas Kemudahan (X2)	75
Tabel 4. 11 Hasil Uji Validitas Kemanfaatan (X3)	76
Tabel 4. 12 Hasil Uji Validitas Minat (Y)	76
Tabel 4. 13 Hasil Uji Reliabilitas Alpha Cronback	77
Tabel 4. 14 Hasil Uji Multikolinieritas Nilai Tolerance dan VIF	82
Tabel 4. 15 Hasil Uji Analisis Linear Berganda.....	84
Tabel 4. 16 Hasil Parsial (Uji t)	86
Tabel 4. 17 Hasil Simultan (Uji F)	88
Tabel 4. 18 Hasil Uji koefisien determinasi	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kuesioner Penelitian	108
Lampiran 2 : Identitas Responden	109
Lampiran 3 : Hasil Tabulasi Responden.....	115
Lampiran 4 : R Tabel Uji Valditas	118
Lampiran 5 : Hasil Uji Validitas	120
Lampiran 6 : Uji Reliabilitas	126
Lampiran 7 : Uji Normalitas.....	127
Lampiran 8 : Uji Heteroskedastisitas.....	127
Lampiran 9 : Uji Multikolinearitas	128
Lampiran 10 : Analisis Linear Berganda.....	128
Lampiran 11 : Distribusi Tabel Uji T	129
Lampiran 12 : Uji Hasil Parsial (Uji T).....	130
Lampiran 13 : F tabel.....	130
Lampiran 14 : Hasil Uji Simultan (Uji F)	131
Lampiran 15 : Uji R2.....	131



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi yang semakin berkembang juga sudah memasuki ranah keuangan dan sistem pembayaran. Sistem pembayaran yang berbasis digital dapat memudahkan masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya yang beraneka ragam serta menjalani kehidupan menjadi efektif dan efisien (Tarantang, 2019). Begitu juga di Indonesia yang saat ini sudah memasuki era digital ditandai dengan penggunaan internet oleh masyarakat. Kini kurang lebih 77% penduduk Indonesia sudah menggunakan internet, sebelum pandemi angkanya hanya 175 juta. Sedangkan data terbaru APJII, tahun 2022 pengguna internet di Indonesia mencapai sekitar 210 juta. Artinya penambahan sekitar 35 juta pengguna internet di Indonesia.

Perkembangan teknologi saat ini terutama dalam sistem pembayaran yang sangat metodis dan rumit tidak lagi menjadi masalah saat memproses pembayaran. Salah satu opsi utama bagi pemilik bisnis yang ingin mengatasi masalah dalam hal transaksi pembayaran adalah melakukan transaksi pembayaran digital. Pemilik bisnis kini dapat menggunakan berbagai aplikasi untuk mempermudah proses transaksi pembayaran digital. Aplikasi-aplikasi tersebut antara lain pembayaran digital QRIS, *e-wallet*, *e-money*, *e-cash*, dan *e-chek*. Meskipun banyak orang yang belum mengetahui tentang QRIS, penelitian sebelumnya telah

menunjukkan bahwa QRIS sangat bermanfaat bagi transaksi suatu pembayaran (Aryawati et al., 2022).

Namun demikian, sejumlah variabel penjelas juga telah diidentifikasi oleh beberapa penelitian sebelumnya mengenai mengapa penerapan QRIS tidak berjalan sesuai rencana. Kurangnya pengetahuan tentang penggunaan QRIS adalah salah satu alasan mengapa banyak orang tidak mengetahui QRIS dan aplikasinya (Novi Arianti et al., 2019).

Pertumbuhan ekonomi digital merupakan bentuk implementasi antara teknologi dan informasi yang diwujudkan dalam bentuk pembayaran non-tunai. Perkembangan teknologi dan informasi menghasilkan inovasi dalam layanan keuangan yang disebut dengan *Financial Technology* (Fintech). Percepatan inklusi keuangan serta pertumbuhan ekonomi digital suatu negara akan semakin mudah dengan adanya fintech ini (Sihalolo, 2020). Sektor pembayaran merupakan salah satu bentuk pertumbuhan fintech tertinggi di Indonesia (Wijaya, 2019).

Hal ini juga didukung oleh Bank Indonesia dengan mencangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Gerakan ini digelar dilakukan untuk menjawab tantangan era digital dengan tujuan untuk mengedukasi masyarakat bahwa metode transaksi digital memiliki banyak manfaat yakni efisiensi, cepat, nyaman, mudah dan aman (Muzdalifa, 2018).

Kemajuan informasi dan teknologi yang semakin pesat dan canggih akan mendukung perluasan ekonomi digital dan

mempercepat arus keuangan nasional. Khususnya di kalangan Generasi Milenial dan Generasi Z, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menghasilkan pergeseran penting dalam pola perilaku konsumen. Penggunaan QRIS, yang menyediakan mekanisme pembayaran yang lebih efektif dan kekinian, merupakan salah satu inovasi terbaru dalam industri pembayaran. Penggunaan QRIS memudahkan pelanggan yaitu dapat dengan cepat dan mudah membayar menggunakan ponsel mereka dengan memindai kode QR yang telah disediakan oleh bisnis dan penyedia layanan. Uang tunai menjadi semakin jarang digunakan sebagai bentuk pembayaran dan digantikan oleh opsi non-tunai yang lebih hemat dan efisien karena kemajuan teknologi dalam sistem pembayaran (Hayuni et al, 2022).

Mekanisme pembayaran hanya dilakukan dengan beberapa tahapan sederhana hingga akhirnya transaksi dinyatakan berhasil, dan bukti transaksinya pun secara otomatis terkirim kedalam riwayat transaksi konsumen. Cara pembayaran digital tersebut, pihak penjual/merchant cukup menyediakan *Quick Response* (QR) Code atau kode QR dan konsumen hanya perlu melakukan scan/pengunduhan kode QR.

Saat pertama kali diperkenalkan sebagai media pembayaran uang elektronik QR pada 1 Januari 2020, BI melaporkan bahwa 4,7 juta pedagang eceran telah menggunakan sistem pembayaran digital yang terstandarisasi (QRIS). Lebih lanjut, Gubernur BI Perry Warjiyo pada tanggal 28 September 2020 menyatakan jumlah

merchant pengguna QRIS terus meningkat, 85% diantaranya sebanyak 4,5 juta merupakan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM)". Hal ini mengindikasikan bahwa masyarakat sangat tertarik untuk menggunakan uang elektronik, terlihat dari peningkatan penggunaan yang cukup tajam setiap tahunnya (TrenAsia, 2020).

Uang tunai pada akhirnya dapat digantikan oleh pembayaran digital sebagai cara pembayaran utama, meskipun saat ini penggunaannya masih kurang luas. QRIS di Indonesia merupakan inovasi gagasan produk baru, sebagai produk baru maka dibutuhkan pendapat masyarakat terutama pelaku usaha sebagai user mengenai faktor yang mempengaruhi keputusan menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran dalam transaksi jual beli pada usahanya. Sebagian user berpendapat bahwa menggunakan layanan QRIS akan menambah rumit dan tidak memberi manfaat yang berarti.

Sedangkan sebagian user yang mementingkan efisiensi dan efektivitas cenderung berpendapat bahwa penggunaan QRIS ini akan memberikan kemudahan dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pekerjaan mereka. Kemudahan dan kegunaan yang ditawarkan produk QRIS berdampak pada peningkatan user-nya. Ketika suatu produk keuangan memiliki kemudahan dan kegunaan yang sangat membantu untuk transaksi perekonomian khususnya dalam sistem pembayaran, maka masyarakat memutuskan untuk menggunakan produk tersebut.

QRIS merupakan kode QR yang dikembangkan oleh regulator bersama Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia, yang bertujuan memperlancar sistem pembayaran digital secara aman, mendorong efisiensi pemerintah dan mempercepat inklusi keuangan digital. QRIS merupakan satu kode QR yang disediakan untuk semua jenis transaksi pembayaran digital. Pengetahuan menjadi salah satu faktor yang memiliki pengaruh terhadap keputusan menggunakan dompet digital. Persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat menjadi faktor selanjutnya yang berpengaruh terhadap minat penggunaan dan keputusan dalam menggunakan dompet digital.

Baihaqi (2016) dalam Wibowo (2019) berpendapat bahwa pengetahuan adalah suatu informasi yang didapat oleh seseorang dari suatu pembelajaran yang telah diterima dan telah diorganisasikan di dalam memori manusia. Menurut Notoatmodjo (2003), pengetahuan merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang dalam hal ini pengetahuan yang tercakup dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan yaitu: (1) Tahu (*know*); (2) Memahami (*comprehension*); (3) Aplikasi (*application*); (4) Analisis (*analysis*); (5) Sintesis (*synthesis*); (6) Evaluasi (*evaluation*).

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. Sehingga dapat dikatakan bahwa pengetahuan mempengaruhi minat pelaku usaha UMKM Coffee shop untuk menggunakan QRIS karena apabila pelaku usaha tidak mengetahui maka kemungkinan minat menggunakan QRIS berkurang.

Maka, dapat disimpulkan dalam penelitian ini yang dimaksud dengan persepsi manfaat adalah pandangan subjektif pengguna atas manfaat yang diperoleh dengan menggunakan layanan uang elektronik. Apabila Pelaku usaha mengetahui manfaat dan manfaat tersebut dapat meningkatkan kinerja maka ada minat atau dorongan untuk menggunakan QRIS. Penelitian terdahulu yang dilakukan Agustin (2022) mengungkapkan bahwa *perceived usefulness* dapat memediasi hubungan antara pengetahuan terhadap minat menggunakan QRIS. Andhika Bayu Pratama, I Dewa Gede Dharma Suputra (2019) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat.

Penelitian terdahulu yang di lakukan oleh Ririn Apriyanti (2019) mengungkapkan bahwa persepsi kemudahan mempunyai pengaruh yang sangat kuat terhadap minat. Kemudian Heri Susanto, dkk. (2020) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat.

Penelitian Engko dan Limba (2023) menyatakan bahwa Hasil penelitian ini yaitu 3 hipotesis yang diajukan, dua yang dapat diterima dan satu hipotesis ditolak. Hipotesis yang diterima yaitu pengaruh terhadap pengetahuan terhadap minat menggunakan melalui *perceived usefulness* dan pengaruh terhadap pengetahuan terhadap minat menggunakan melalui *perceived ease of use*. Sedangkan hipotesis yang ditolak yaitu pengetahuan berpengaruh secara langsung terhadap minat menggunakan QRIS.

Penelitian Yulianti (2021) mengungkapkan bahwa Tidak ada pengaruh secara parsial pada variabel pengetahuan QRIS terhadap penggunaan *E-Wallet* di kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. (2) Ada pengaruh secara parsial pada variabel kemudahan penggunaan QRIS terhadap penggunaan *E-Wallet* di kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. (3) Ada pengaruh secara parsial pada variabel kemanfaatan QRIS terhadap penggunaan *E-Wallet* di kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. (4) Pada variabel pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan kemanfaatan QRIS terhadap penggunaan *E-Wallet* di kalangan mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

Adapun penelitian dari Suliah dan Pabulo (2023) menyatakan bahwa Hasil penelitian ini diharapkan memberikan wawasan berharga bagi perusahaan teknologi keuangan, bank, dan pemerintah untuk meningkatkan penetrasi QRIS di Indonesia. Dengan memanfaatkan media sosial untuk edukasi dan

meningkatkan pemahaman, serta memastikan kemudahan. penggunaan QRIS, dapat membantu mempercepat adopsi teknologi pembayaran yang lebih efisien dan modern di kalangan generasi Millennials dan Generasi z, yang pada akhirnya akan mendukung pertumbuhan ekonomi dan transformasi digital di Indonesia.

Research gap atau suatu perbedaan pada penelitian yang saya tuangkan melihat kepada segi pengaruh variabel seperti promosi produk QRIS atau dari segi variable persepsi/ pandangan masyarakat dan persepsi risiko dalam literatur review penelitian terdahulu, yang membedakan penelitian ini yaitu terdiri dari segi variable independen tersebut. Maka dari pada itu peneliti menarik kesimpulan variable yang peneliti tuangkan seperti variabel segi pengetahuan, kemudahan dan variabel kemanfaatan terhadap minat.

Adapun objek penelitian ini dilakukan pada masyarakat kecamatan manggeng kabupaten aceh barat daya yaitu kota yang strategis untuk melakukan penelitian, terlepas dari tujuan utama saya mengangkat tema *Quick Response Code Indonesian Standard* atau lebih dikenal dengan sebutan QRIS. Peneliti ingin membahas persoalan QRIS tersebut pada masyarakat manggeng kabupaten aceh barat daya. Dilihat dari pengetahuan masyarakat tersebut mengikuti perkembangan teknologi yaitu digital payment dalam berbagai pengetahuan seperti dari media sosial.

Didasari uraian permasalahan diatas, maka penulis ingin melakukan penelitian yang dituangkan penulis dalam skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Dan**

Kemanfaatan Terhadap Minat Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (Qris)* Produk Bank Aceh Syariah (Studi pada masyarakat Kecamatan Manggeng Kabupaten Aceh Barat Daya)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah pengetahuan berpengaruh secara parsial terhadap minat penggunaan QRIS pada masyarakat manggeng?
2. Apakah kemudahan berpengaruh secara parsial terhadap minat penggunaan QRIS pada masyarakat manggeng?
3. Apakah kemanfaatan berpengaruh secara parsial terhadap minat penggunaan QRIS pada masyarakat manggeng?
4. Apakah pengetahuan, kemudahan dan kemanfaatan berpengaruh secara simultan terhadap minat penggunaan QRIS pada masyarakat manggeng?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh pengetahuan terhadap minat penggunaan QRIS pada masyarakat kecamatan manggeng kabupaten aceh barat daya.

2. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan terhadap minat penggunaan QRIS pada masyarakat kecamatan manggeng kabupaten aceh barat daya.
3. Untuk mengetahui pengaruh kemanfaatan terhadap minat penggunaan QRIS pada masyarakat kecamatan manggeng kabupaten aceh barat daya.
4. Untuk mengetahui pengaruh pengetahuan, kemudahan, kemanfaatan terhadap minat penggunaan QRIS pada masyarakat kecamatan manggeng kabupaten aceh barat daya.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan manfaat-diantaranya adalah:

1. Manfaat Nasabah dan Perbankan

Dalam penelitian ini akan memberikan wawasan kepada para nasabah tentang layanan QRIS, khususnya pada masyarakat manggeng, untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Dengan memahami terhadap minat penggunaan QRIS tersebut, penyedia layanan dapat mengoptimalkan fitur-fitur barcode mereka, memperbaiki antar muka pengguna, dan menyediakan layanan yang lebih mudah dan aman bagi pengguna. Dan memberikan manfaat kepada prodi perbankan syariah dalam rangka kontribusi penelitian

lapangan untuk meningkatkan kemajuan dalam hal laboratorium perbankan.

2. Manfaat Akademisi, penelitian selanjutnya

Memperluas wawasan bagi peminat topik *terkati quick response code indonesian standard* (QRIS) yang sama, atau pemantapan atas teori tertentu.

3. Manfaat Kebijakan Direksi

Dalam Penelitian ini dapat berguna bagi minat menggunakan QRIS sebagai bahan referensi dalam melakukan kajian untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pengetahuan, kemudahan dan kemanfaatan terhadap minat penggunaan QRIS pada masyarakat manggeng aceh barat daya.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun susunan sistematika dalam proposal ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional serta sistematika skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan landasan teori yang berhubungan dengan pembahasan dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

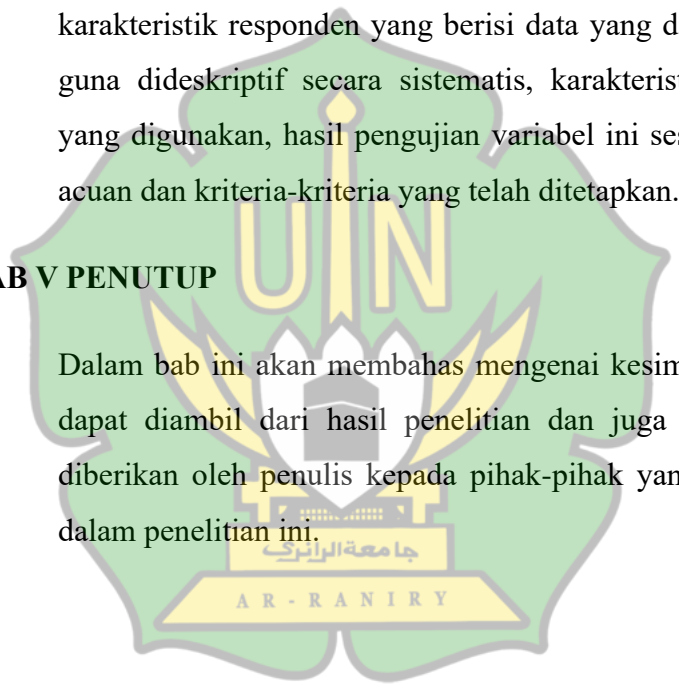
Dalam bab ini diuraikan populasi dan sampel, operasional variabel, teknik pengumpulan data

BAB IV HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini menguraikan kuantitatif deskriptif berisi karakteristik responden yang berisi data yang dikumpulkan guna dideskriptif secara sistematis, karakteristik variabel yang digunakan, hasil pengujian variabel ini sesuai dengan acuan dan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan membahas mengenai kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian dan juga saran yang diberikan oleh penulis kepada pihak-pihak yang berkaitan dalam penelitian ini.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

2.1.1 Definisi *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

Quick Response Code Indonesian Standard atau biasa disingkat QRIS (dibaca KRIS) adalah penyatuan berbagai jenis QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang menggunakan QR Code. QRIS diciptakan bersama dengan Bank Indonesia sehingga interaksi pertukaran dengan QR Code dapat lebih sederhana, lebih cepat, dan aman (Hutagalung et al., 2021). QRIS adalah standar QR Code pembayaran untuk sistem pembayaran Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). Bank Indonesia mengusung tema semangat UNGGUL, yakni Universal, Gampang, Untung, dan Langsung. Dengan adanya QRIS ini diharapkan transaksi pembayaran lebih efisiensi atau murah, inklusi keuangan di Indonesia lebih cepat, UMKM bisa maju dan pada akhirnya mendorong pertumbuhan ekonomi (Sriekaningsih, 2020).

Makna QRIS menurut Bank Indonesia (BI) adalah :

1. Universal

Yakni inklusif, buat semua lapisan masyarakat serta bisa dipergunakan buat transaksi pembayaran pada domestik dan luar negeri.

2. Gampang

Yakni masyarakat mampu bertransaksi menggunakan mudah dan aman pada satu genggam ponsel.

3. Untung

Yakni transaksi menggunakan QRIS menguntungkan pembeli dan penjual sebab transaksi berlangsung efisien melalui satu kode QR yang mampu dipergunakan buat semua aplikasi pembayaran di ponsel.

4. Langsung

Yakni transaksi menggunakan QRIS langsung terjadi, sebab prosesnya cepat serta seketika sehingga mendukung kelancaran sistem pembayaran

2.1.2 **Manfaat *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS)**

Menurut BI Manfaat QRIS digolongkan menjadi dua bagian, yaitu:

1. Bagi Pengguna Aplikasi Pembayaran: just scan and pay (cukup pindai dan bayar)
 - a. Cepat serta kekinian.
 - b. Tidak perlu repot lagi membawa uang tunai.
 - c. Tidak perlu pusing memikirkan QR siapa yang terpasang.
 - d. Terlindungi karena semua PJSP penyelenggara QRIS sudah pasti memiliki izin dan diawasi oleh Bank Indonesia.

2. Bagi Merchant:

- a. Penjualan berpotensi semakin tinggi sebab bisa mendapatkan pembayaran berbasis QR apapun
- b. Menaikan branding
- c. Kekinian
- d. Lebih mudah sebab cukup memakai satu QRIS.
- e. Mengurangi biaya pengelolaan kas.
- f. Terhindar dari uang palsu.
- g. Tidak perlu menyediakan uang kembalian.
- h. Transaksi tercatat otomatis serta mampu dipandang setiap waktu.
- i. Terpisahnya uang buat usaha dan personal.
- j. Memudahkan rekonsiliasi serta berpotensi mencegah tindak kecurangan berasal pembukuan transaksi tunai.
- k. Membangun informasi credit profile untuk memudahkan memperoleh kredit kedepan

2.1.3 Jenis- Jenis Mekanisme Transaksi Menggunakan QRIS

Menurut BI Jenis-jenis transaksi menggunakan QRIS sebagai berikut :

1. *Merchant Presented Mode* Mekanisme *QR Code Merchant Presented Mode*. Pelanggan akan meng scan *QR Code* yang telah disediakan merchant. Ada 2 bentuk *QR Code Merchant Presented Mode* :

- a. Statis Karakteristik : Cukup mudah bagi merchant untuk memasang satu stiker atau sebuah print out QRIS. Pengguna hanya perlu memindai, memasukkan nominal, memasukkan PIN, dan klik bayar. Notifikasi transaksi langsung diterima pengguna ataupun merchant. QRIS MPM Statis sangat cocok bagi usaha mikro dan kecil.
 - b. Dinamis Karakteristik : QRIS dikeluarkan melalui suatu device seperti mesin EDC atau smartphone dan gratis. Merchant harus memasukkan nominal pembayaran terlebih dahulu, kemudian pelanggan melakukan scan QRIS yang tampil atau tercetak. QRIS MPM Dinamis sangat cocok untuk merchant skala usaha menengah dan besar atau dengan volume transaksi tinggi.
2. *Customer Presented Mode*
- Pelanggan cukup menunjukkan QRIS yang ditampilkan dari aplikasi pembayaran pelanggan untuk discan oleh merchant. QRIS CPM lebih ditujukan untuk *merchant* yang membutuhkan kecepatan transaksi tinggi seperti penyedia transportasi, parkir dan ritel modern
3. Bertransaksi Menggunakan QRIS
- Perangkat yang harus disediakan dalam bertransaksi dengan QRIS dibutuhkan : smartphone yang dapat meng-scan QR Code, paket data internet, aplikasi pembayaran, dan saldo pada aplikasi pembayaran. (Sihaloho et al., 2020).

2.1.4 Dasar Hukum *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

Pasal- pasal hukum aturan wajib menggunakan QR *Code* berbasis QRIS telah dimuat dalam Peraturan-Peraturan dalam Anggota Dewan Gubernur No 21/18/PADG/2019 Tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran. Pada ketentuan Peraturan Anggota Dewan Gubernur No 21/18/PADG/2019 Tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran dalam Pasal I angka 4, yaitu :

Quick Response Code untuk Pembayaran yang selanjutnya disebut QR *Code* Pembayaran adalah kode dua dimensi yang terdiri atas penanda tiga pola persegi pada sudut kiri bawah, sudut kiri atas, dan sudut kanan atas; memiliki modul hitam berupa persegi titik atau piksel, dan memiliki kemampuan menyimpan data alfanumerik, karakter, dan simbol, yang digunakan untuk memfasilitasi transaksi pembayaran nirsentuh melalui pemindaian. Kemudian Pasal 1 angka 5 juga disebutkan :

“Standar Nasional QR *Code* Pembayaran (*Quick Response Code Indonesian Standar*) yang selanjutnya disebut dengan QRIS adalah Standart QR *Code* Pembayaran yang ditetapkan oleh Bank Indonesia untuk digunakan dalam memfasilitasi transaksi pembayaran di Indonesia”

Berdasarkan peraturan tersebut setiap Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang menerima pembayaran dengan menggunakan QR Code wajib memiliki izin dari Bank Indonesia dan menggunakan QR Code yang berlogo QRIS. Transaksi QRIS menggunakan aplikasi uang elektronik berbasis server, dompet elektronik, atau *mobile banking* sebagai sumber dana dan/atau alat pembayaran

2.2 Minat Penggunaan QRIS

2.2.1 Definisi Minat

Minat adalah kondisi di mana seseorang merasa tertarik pada suatu hal dan memiliki dorongan untuk mengeksplorasi atau mendalaminya. Ini dapat dijelaskan sebagai kecenderungan untuk memberikan perhatian, mempelajari, dan terlibat dalam aktivitas atau objek khusus. Minat, menurut Muhibbin Syah yang dikutip dalam penelitian Ramadhan (2016), dapat dijelaskan sebagai kecenderungan dan semangat yang tinggi atau keinginan besar terhadap suatu hal. Dalam konteks ini, minat terkait dengan unsur-unsur kepribadian yang mencerminkan keinginan dan dorongan individu untuk memilih objek yang sejenis.

Kotler mendefinisikan minat sebagai reaksi yang timbul setelah individu melihat suatu produk, menciptakan ketertarikan untuk mencoba produk tersebut. Dengan demikian, minat dapat diartikan sebagai ekspresi keinginan dan kemauan seseorang yang muncul setelah mereka menilai dan merasakan manfaat dari suatu produk atau jasa.

Minat perilaku, seperti yang dijelaskan oleh Jogiyanto dalam Kurniasari dan Priambada (2018), dapat diartikan sebagai keinginan seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Ketika seseorang memiliki keinginan atau minat, maka ia cenderung melakukan perilaku tersebut. Keberhasilan atau kegagalan suatu teknologi yang dikembangkan untuk meningkatkan pelayanan sangat bergantung pada penggunaannya. Suatu teknologi dapat dianggap berhasil jika penggunaannya meningkat dan para pengguna terus mengadopsi teknologi tersebut. Oleh karena itu, minat individu dalam menggunakan suatu teknologi menjadi faktor yang krusial.

2.2.2 Tahapan Minat

Menurut Nana (2014: 153) minat dapat dikelola dalam tiga tahap, yaitu tahap awal, tahap perkembangan, dan tahap perkembangan.

1. Pada tahap awal yaitu minat yang bersifat pasif, di mana seseorang memiliki keterangan tanpa pengetahuan mendalam tentang objek minatnya. Meskipun demikian, rasa ingin tahu dan keinginan untuk mencari informasi tentang objek muncul pada tahap ini.
2. Tahap perkembangan ialah minat mulai berkembang. Seseorang mulai mempelajari objek yang diminati secara lebih mendalam dan memahami karakteristiknya.

Peningkatan pengetahuan dan pemahaman tentang objek minat menjadi ciri khas dari tahap ini.

3. Tahap kematangan yaitu minat mencapai puncaknya. Seseorang telah memperoleh pengetahuan dan pemahaman mendalam tentang objek minatnya, mampu terlibat atau melakukan aktivitas terkait dengan objek minat secara tepat dan efektif. Pada tahap ini, rasa senang dan kegembiraan dalam mengeksplorasi atau mengubah objek minat menjadi nyata.

2.2.3 Ciri-Ciri Minat

Minat yang dimiliki oleh tiap individu memiliki fungsi unik yang dapat menciptakan perbedaan antara satu individu dengan individu lainnya. Menurut *Elizabeth* dalam Susanto (2014), terdapat ciri-ciri minat yang perlu diperhatikan, antara lain:

1. Pertumbuhan minat sejalan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat dalam berbagai bidang dapat berubah seiring dengan perubahan fisik dan mental, termasuk perubahan yang terkait dengan faktor usia.
2. Minat terkait erat dengan aktivitas belajar. Kesiapan untuk belajar menjadi faktor yang mempengaruhi peningkatan minat seseorang.
3. Minat dipengaruhi oleh kesempatan belajar. Ketersediaan kesempatan belajar memiliki peranan penting, karena tidak semua orang memiliki akses ke kesempatan tersebut.

4. Pengaruh budaya terhadap minat. Budaya memiliki dampak besar, dan jika suatu budaya mengalami perubahan, kemungkinan minat juga ikut berubah.
5. Minat memiliki bobot emosional. Minat yang melibatkan perasaan di mana jika seseorang menganggap suatu objek bernilai tinggi, maka akan timbul perasaan senang yang dapat memperkuat minat tersebut.
6. Minat bersifat egosentris, yang berarti jika seseorang menyukai sesuatu, mungkin akan muncul keinginan untuk memiliki objek tersebut.

2.2.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan QRIS produk Bank Aceh Syariah, berdasarkan faktor-faktor yang telah diamati secara ilmiah yaitu sebagai berikut:

1. Efisiensi, penyesuaian penggunaan QRIS bergantung pada pemahaman pengguna bahwa penggunaan QRIS yang ada akan memaksimalkan kinerja dan menghasilkan penghargaan atau pengakuan. (Ramadhan, dkk: 2021)
2. Penggunaan layanan QRIS tinggi ditentukan oleh kemampuannya untuk menggabungkan manfaat ekonomi dengan prosedur dan kenyamanan yang ramah pengguna. Hanya ketika layanan QRIS tinggi mencapai kombinasi ini, maka layanan tersebut menjadi berharga dan bermanfaat. (Walker dan Johnson: 2006).

3. Kemudahan penggunaan QRIS didasarkan pada keyakinan individu bahwa penggunaan suatu sistem QRIS informasi tidak akan merepotkan atau membutuhkan usaha besar saat digunakan. (Nurdin, dkk: 2020)
4. Pengetahuan keuangan atau literasi digital didasarkan pada pengetahuan yang dimiliki individu tentang masalah keuangan pribadi. Pemilik UKM yang melek keuangan mampu merencanakan dan mengendalikan keuangan, serta memastikan alokasi dan menghemat dana secara tepat. Faktor ini menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kinerja minat penggunaan. (Handayani & Rianto, 2021)
5. Persepsi risiko didefinisikan sebagai ketidakpastian yang dihadapi konsumen ketika mereka tidak dapat melihat potensi hasil dari keputusan pembelian-pembelian mereka, konsumen biasanya akan mempertimbangkan risiko sebelum memilih suatu produk atau layanan. Risiko tersebut dapat mencakup risiko keamanan, risiko kualitas, risiko keuangan, dan lainnya. (Nurdin, dkk: 2020)

2.2.5 Indikator Minat

Minat merupakan sebuah kecenderungan seseorang untuk melakukan aktifitas. Bisa disimpulkan suatu kecenderungan hati untuk mengetahui lebih tentang bank syariah. Menurut Jogiyanto (2017), indikator pengukuran minat menggunakan sistem informasi bisa diukur dengan memakai indikator, yaitu:

1. Keinginan untuk menggunakan, yaitu keinginan untuk menggunakan suatu sistem informasi
2. Selalu mencoba untuk menggunakan, yaitu upaya untuk memanfaatkan sistem informasi secara maksimal dalam suatu pekerjaan.
3. Berlanjut di masa yang akan datang, yaitu keinginan seseorang untuk menggunakan secara terus-menerus di masa depan, hal tersebut berdasarkan manfaat yang diterima atau dirasakan dari penggunaan suatu sistem informasi.

2.3 Pengetahuan

2.3.1 Definisi Pengetahuan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) tahun 2021, pengetahuan merupakan aset yang dimiliki oleh setiap individu dan dapat diperoleh melalui pengalaman pribadi maupun pengalaman orang lain. Pengetahuan mencakup segala sesuatu yang diketahui, terutama yang berkaitan dengan pekerjaan. Ilmu pengetahuan, pada dasarnya, adalah pengetahuan yang bertujuan mencapai kebenaran ilmiah tentang objek tertentu dan diperoleh melalui pendekatan, metode, dan sistem tertentu. Kesadaran dalam bidang kognitif disebut pengetahuan.

Pengetahuan memiliki dampak pada kemampuan individu yang memengaruhi tindakan yang diambil. Pengetahuan dapat diperoleh tidak hanya melalui pendidikan formal, tetapi juga melalui pengalaman hidup. Meskipun demikian, tingkat pendidikan juga memainkan peran penting dalam memahami dan menyerap

informasi, yang pada gilirannya membentuk pemahaman individu. Pengetahuan masyarakat mengenai keuangan mencakup pemahaman tentang perhitungan matematika terkait nilai uang, bunga, inflasi, serta produk keuangan lainnya, yang menjadi dasar untuk menetapkan tujuan dan membuat keputusan keuangan (Setiawati & Nurkhin, 2018). Dengan demikian, pengetahuan dapat diartikan sebagai informasi atau maklumat yang diketahui atau disadari oleh seseorang, dapat diperoleh dari pengalaman pribadi atau perjalanan masa lalu orang lain.

Pengetahuan masyarakat tentang tujuan dan fungsi lembaga keuangan, baik konvensional maupun syariah, memiliki dampak pada minat masyarakat untuk menggunakan produk atau layanan lembaga keuangan tersebut. Pengetahuan masyarakat bersifat dinamis dan senantiasa berubah seiring dengan perkembangan zaman (Suryani, 2013:5).

2.3.2 Sumber Pengetahuan

Menurut definisi Wahana (2016, 146-150) sumber-sumber pengetahuan dapat diperoleh dari beberapa aspek, yaitu :

1. Akal Budi Manusia: Sumber pengetahuan ini melibatkan kemampuan berpikir dan merenung manusia, yang memberikan pemahaman dan kepastian tentang kebenaran suatu hal. Akal budi manusia mampu melakukan penalaran dan membuktikan kebenaran suatu pengetahuan.
2. Penelaahan Ilmiah: Sumber pengetahuan ini melibatkan pendekatan sistematis dan terarah dalam memperoleh

pengetahuan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Penelaahan ilmiah tidak selalu memerlukan pembentukan hipotesis dan model, namun tetap menjunjung tinggi keteraturan dan tujuan tertentu.

3. **Pengalaman:** Sumber pengetahuan ini diperoleh melalui pancaindra, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pengalaman menjadi titik tolak penting dalam perolehan pengetahuan manusia, karena pengetahuan seseorang tentang suatu hal banyak didasarkan pada pengalaman indrawi individu.
4. **Pengamatan Pancaindra:** Sumber pengetahuan ini berkaitan dengan penggunaan panca indera manusia, yang dapat memberikan data dan fakta sebagai dasar pengetahuan kita. Pengamatan pancaindra memainkan peran kunci dalam penyajian informasi secara langsung dengan objek tertentu.

2.3.3 Jenis-Jenis Pengetahuan

Pengetahuan tidak selalu tergantung sepenuhnya pada tingkat pendidikan seseorang, karena pengetahuan juga dapat diperoleh melalui pengalaman masa lalu. Meskipun demikian, tingkat pendidikan tetap mempengaruhi kemudahan seseorang dalam menyerap dan memahami informasi yang diterima. Jenis-jenis pengetahuan dapat dibagi menjadi tiga, sebagaimana dijelaskan oleh Probosari dan Siswanti (2015):

1. *Tacid knowledge*

Pada dasarnya, *Tacid Knowledge* merupakan informasi yang muncul melalui pemrosesan pikiran seseorang dan seringkali belum diorganisir dalam bentuk tertulis, tetapi berupa intuisi yang terakumulasi dari pengalaman sehari-hari dalam menjalankan suatu pekerjaan. *Tacid Knowledge* dapat menjadi *Explicit Knowledge* ketika dikomunikasikan melalui tulisan, grafik, atau media lainnya kepada orang lain. Hal *explicit knowledge*

Explicit Knowledge adalah jenis pengetahuan yang sudah dipresentasikan dalam bentuk tertulis dan terstruktur. Jenis pengetahuan ini lebih mudah diingat, diuraikan, dan dapat dimanfaatkan, serta dapat disampaikan kepada orang lain. Ketika *Explicit Knowledge* digabungkan dengan *Tacid Knowledge*, hasilnya disebut *Shared Knowledge*.

2. *Shared knowledge*

Share Knowledge merupakan hal yang dapat dilakukan melalui penulisan, pembuatan laporan, dan berbagai media publikasi. Proses penciptaan ilmu pengetahuan melibatkan pengalaman, intuisi, serta penulisan sehingga menghasilkan pengetahuan baru

2.3.4 Tingkatan Pengetahuan

Tingkatan pengetahuan merupakan cara untuk menggambarkan tingkat pemahaman dan penguasaan seseorang terhadap suatu informasi atau keterampilan. Menurut penelitian Notoadmodjo (2010), terdapat enam tingkatan pengetahuan, yakni:

1) Tahu (*Know*)

Merupakan tingkat pengetahuan yang paling dasar, di mana seseorang dianggap mengetahui suatu materi karena dapat mengingat informasi yang telah dipelajari sebelumnya. Penilaian pada tingkat ini melibatkan kata kerja seperti menyebutkan, mendefinisikan, dan menguraikan.

2) Memahami (*Comprehension*)

Tingkatan ini menunjukkan kemampuan untuk menjelaskan dan menginterpretasikan materi dengan benar. Setelah memahami objek, seseorang dapat menjelaskan, menerangkan, memberikan contoh, menyimpulkan, dan meramalkan terkait dengan materi yang dipelajari.

3) Aplikasi (*Application*)

Merupakan kemampuan untuk menggunakan pengetahuan yang telah dipelajari dalam situasi dan kondisi nyata.

4) Analisis (*Analysis*)

Menunjukkan kemampuan untuk menjabarkan materi atau objek ke dalam komponen-komponen tertentu, dengan mempertahankan struktur organisasi dan hubungan di antara komponen tersebut.

5) Sintesis (*Synthesis*)

Menunjukkan kemampuan untuk menggabungkan atau menghubungkan bagian-bagian materi ke dalam suatu keseluruhan yang baru.

6) Evaluasi (*Evaluation*)

Merupakan kemampuan untuk menilai suatu materi atau objek berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Setelah seseorang memperoleh pengetahuan, proses komunikasi, informasi, dan motivasi yang matang diperlukan untuk mencapai kesepakatan atau kesamaan persepsi, yang pada akhirnya dapat menyebabkan perubahan perilaku. (Notoatmodjo, 2010)

2.3.5 Indikator Pengetahuan

Quick Response Code Indonesian Standard Knowledge merupakan pemahaman yang dimiliki oleh seorang individu atau kelompok tentang QRIS. Dalam konteks penelitian ini, variabel pengetahuan digunakan untuk menilai sejauh mana masyarakat memahami QRIS, dengan menggunakan beberapa indikator, sebagai berikut:

1. Pengetahuan produk, yakni mengetahui informasi produk atau jasa. Seperti kelas produk, bentuk produk, bentuk jasa dan model produk.
2. Pengetahuan pemakaian, yaitu kecukupan pengetahuan pemakaian penting dikarenakan konsumen tidak akan menggunakan produk apabila tidak memiliki pengetahuan mengenai suatu produk.
3. Pengetahuan mengenai manfaat, yaitu mengetahui manfaat yang didapatkan dari layanan yang diberikan produk QRIS. (Melinda & Taufiq, 2020)

2.4 Kemudahan

2.4.1 Definisi Kemudahan

Menurut Yani et al. (2018), kemudahan penggunaan berarti keyakinan seseorang bahwa menggunakan teknologi akan berjalan dengan lancar dan tidak menyulitkan (*free of effort*). Kemudahan penggunaan diartikan sebagai keyakinan bahwa penggunaan sebuah sistem akan dilakukan tanpa kesulitan berarti. Berdasarkan konsep "*ease of use*," definisi kemudahan penggunaan adalah seseorang cenderung menggunakan teknologi jika mereka menganggapnya mudah digunakan dan tidak memerlukan usaha yang berlebihan. (Wardani, 2020). Sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi tidak akan membutuhkan usaha ekstra juga disebut kemudahan (Jogiyanto, 2007).

Minat seseorang dengan menggunakan sebuah aplikasi dipengaruhi oleh tingkat kemudahan penggunaan sebuah aplikasi tersebut, terutama karena QRIS menggunakan *Barcode* dalam bentuk proses transaksi. Kemudahan penggunaan diartikan sebagai sejauh mana keyakinan seseorang bahwa menggunakan suatu teknologi akan dilakukan tanpa kesulitan, yang berarti mudah digunakan. Kepercayaan ini dapat terwujud saat seseorang merasa terbantu dengan aplikasi teknologi informasi tersebut, sehingga tingkat pemanfaatan dan penggunaan sistem teknologi informasi tersebut akan semakin tinggi. Pemanfaatan sistem teknologi informasi diyakini akan memperlancar interaksi individu (Jogiyanto, 2007). Viehland & Leong seperti yang disebutkan

dalam Asri (2022), mengemukakan bahwa persepsi kemudahan menjadi faktor dalam membentuk minat untuk menggunakan sistem dan pada akhirnya penggunaan nyata dari sistem tersebut. Wu & Wang yang juga dikutip dalam Asri (2022) menyatakan bahwa persepsi kemudahan merupakan faktor utama yang menentukan penggunaan sistem dan minat.

2.4.2 Indikator Kemudahan

Chuang et, al, dalam jurnal Asri (2022) terdapat empat indikator dari persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), yaitu:

1. Fleksibilitas.

Menggunakan suatu teknologi dipercaya dapat memberikan kemudahan bagi penggunanya karena mudah menyesuaikan diri dalam penggunaan teknologi.

2. Kemudahan untuk berinteraksi.

Menggunakan suatu teknologi dipercaya dapat memberikan kemudahan bagi penggunanya dalam berinteraksi.

3. Kemudahan untuk digunakan.

Menggunakan suatu teknologi seperti QRIS dipercaya akan memudahkan penggunanya karena teknologi tersebut mudah dipakai dan lebih mudah digunakan.

4. Kemudahan untuk dipelajari.

Memanfaatkan teknologi informasi dipercaya dapat mempermudah seseorang dalam proses pembelajarannya.

2.5 Kemanfaatan

2.5.1 Definisi Kemanfaatan

Kemanfaatan merupakan tingkatan dimana seseorang berpikir bahwa menggunakan suatu sistem akan meningkatkan kinerjanya. Kartiniwati (2019) menjelaskan definisi persepsi kemanfaatan yaitu dapat digunakan untuk tujuan yang menguntungkan. Keuntungan itu diyakini oleh individu dapat diperoleh apabila menggunakan teknologi informasi.

Manfaat penggunaan suatu teknologi informasi dapat kita ketahui dari kepercayaan nasabah. Nasabah mulai menerima produk tersebut dengan cara menggunakannya. Nasabah yakin bahwa dengan memanfaatkan produk atau teknologi informasi tersebut akan memberikan kontribusi positif bagi dirinya (Hadi dan Novi, 2015).

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa memanfaatkan suatu sistem teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja pengguna. Pengguna akan memanfaatkan sistem teknologi tersebut apabila terbukti bermanfaat dalam menyelesaikan pekerjaannya. Semakin besar manfaat yang diterima oleh seseorang, maka semakin tinggi juga keputusan seseorang untuk menggunakan teknologi tersebut

2.5.2 Indikator Kemanfaatan

Dikutip dari Saputri (2017) dalam Kartiniwati (2019) ada beberapa indikator kemanfaatan dari menggunakan mobile banking yaitu sebagai berikut:

1. Menjadi lebih mudah, indikator ini akan mengukur bahwa dengan menggunakan mobile banking atau teknologi informasi pekerjaan pengguna akan lebih mudah dan cepat terselesaikan.
2. Menambah produktifitas, indikator ini akan mengukur seberapa besar manfaat dari suatu teknologi dalam menambah produktifitas kerja pengguna.
3. Mempertinggi efektifitas, indikator ketiga ini mengukur tingkat manfaat waktu pengguna dalam penelusuran pada saat ingin melakukan transaksi keuangan.
4. Meningkatkan keuntungan, indikator ini mengukur tingkat manfaat keuntungan pengguna sebelum dan sesudah menggunakan teknologi informasi/*mobile banking*.

2.6 Penelitian Terkait

Dalam penelitian ini, peneliti telah melampirkan beberapa penelitian sebelumnya sebagai referensi untuk memperkuat teori penelitian saat ini yang diajukan untuk memperjelas perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya sebagai berikut :

Elsa , Hayati (2024) “Pengaruh Penggunaan Pembayaran Digital Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (Qris) Pada Program Studi Manajemen Bisnis Syariah Umsu” Metode penelitian ini mengusung pendekatan kuantitatif dengan data utama yang diperoleh melalui

penggunaan kuesioner, di mana jumlah sampelnya mencapai 78 responden. Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26, dengan penerapan teknik uji (t) dan analisis regresi linear sederhana.

Hasil uji parsial (t) menunjukkan bahwa variabel penggunaan pembayaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel minat mahasiswa dalam menggunakan QRIS. Dengan nilai thitung sebesar $9,964 > t_{tabel}$ sebesar 1,992, dapat disimpulkan bahwa variabel Penggunaan (X) berpengaruh terhadap variabel Minat (Y). Selain itu, berdasarkan hasil uji R^2 , disimpulkan bahwa dampak variabel bebas (Penggunaan) terhadap variabel terikat (Minat) mencapai 56,6%.

Suliah, Pabulo (2023) “Pengaruh Media Sosial, Pengetahuan, dan Kemudahan Penggunaan QRIS terhadap Minat Generasi Z dalam Mengadopsi Teknologi Pembayaran Digital” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat generasi Millennials dan Generasi Z dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran. Penggunaan media sosial memungkinkan mereka untuk terus memantau perkembangan QRIS, mengakses informasi terbaru, dan berinteraksi dengan pengguna lainnya, yang secara positif memengaruhi minat mereka untuk mengadopsi teknologi ini. Selain itu, pengetahuan tentang QRIS juga memiliki pengaruh positif pada minat penggunaan QRIS. Responden yang lebih mengerti cara

kerja dan manfaat QRIS lebih cenderung menerimanya sebagai alternatif pembayaran.

Ulya, Safwandi, Jannah (2023) ” Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan Quick Response Indonesian Standart (QRIS)” Populasi penelitian ini adalah seluruh masyarakat Kota Langsa yang berbelanja dan melakukan pembayaran menggunakan QRIS dan tidak diketahui berapa jumlahnya. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Accidental Sampling yang merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel dengan menggunakan rumus Wibisono, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 96 responden.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara simultan variabel pengetahuan, kemudahan dan risiko memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS di Swalayan Kota Langsa. Hal ini dapat dilihat dengan nilai $F_{hitung} = 20.695 >$ dari $F_{tabel} 2,47$ dengan nilai signifikansi = 0.000.

Ramadhan & Asri (2023) “Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Digital Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS pada Generasi Muda” Data primer digunakan dalam penelitian ini adalah data yang dikumpulkan dari 115 orang responden yaitu masyarakat yang pernah atau masih menggunakan QRIS.

Metode pengambilan sampel pada penelitian ini adalah non probability sampling dengan teknik purposive sampling. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi berganda dengan alat bantu pengujian yaitu SPSS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, gaya hidup dan literasi keuangan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS.

Engko, Limba, Achmad (2023) “Pengaruh Pengetahuan Dan Minat Bertransaksi Menggunakan Layanan Qris Dengan *Technology Acceptance Model* (TAM) Sebagai Variabel Mediasi” Populasi dalam penelitian ini adalah pelaku usaha UMKM *Coffee shop* yang menggunakan QRIS. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik Sampling Jenuh dengan jumlah 43 pelaku usaha UMKM *Coffee shop* sebagai responden. Alat uji yang digunakan adalah SmartPLS 3 dengan metode analisis PLS-SEM (*Partial Least Square-Structural Equation Modelling*).

Hasil penelitian ini yaitu 3 hipotesis yang diajukan, dua yang dapat diterima dan satu hipotesis ditolak. Hipotesis yang diterima yaitu pengaruh terhadap pengetahuan terhadap minat menggunakan melalui *perceived usefulness* dan pengaruh terhadap pengetahuan terhadap minat menggunakan melalui *perceived ease of use*. Sedangkan hipotesis yang ditolak yaitu pengetahuan berpengaruh secara langsung terhadap minat menggunakan QRIS.

Palupi, Hartati, Sofa (2022) “Pengaruh Literasi Keuangan Dan Kemudahan Penggunaan Sistem QRIS Terhadap Keputusan

Bertransaksi Menggunakan QRIS Pada Umkm” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persamaan regresi bernilai positif. Berdasarkan hasil analisis koefisien determinasi (R^2) yang diperoleh, keputusan penggunaan sistem QRIS dipengaruhi oleh literasi keuangan dan kemudahan penggunaan sistem QRIS.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa secara simultan maupun parsial variabel literasi keuangan dan kemudahan penggunaan sistem QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS. Hal tersebut menandakan bahwa variabel literasi keuangan dan kemudahan penggunaan sistem QRIS dapat dijadikan sebagai salah satu acuan strategi bagi lembaga jasa keuangan untuk meningkatkan keputusan menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran dalam transaksi jual beli pada UMKM di Kecamatan Beji dan Sukmajaya Kota Depok.

Andika, Susanti (2018) Pengaruh Marketing Mix Terhadap Keputusan Pembelian Parfum Di Azzwars Parfum Lubeg Padang, Berdasarkan penelitian Hasil diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1) Produk tidak signifikan mempengaruhi keputusan pembelian konsumen Azzwars Parfum Lubeg Padang. 2) Harga tidak secara signifikan mempengaruhi keputusan pembelian konsumen Azzwars Perfume Lubeg Padang, 3) berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian konsumen Azzwars Parfum Lubeg Padang.

Tabel 2. 1
Penelitian Terkait

No	Penelitian dan Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Dea Adilla Elsa , Isra Hayati (2024)	Pengaruh Penggunaan Pembayaran Digital Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) Pada Program Studi Manajemen Bisnis Syariah Umsu	Kuantitatif	Hasil uji parsial (t) menunjukkan bahwa variabel penggunaan pembayaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel minat mahasiswa dalam menggunakan QRIS. Dengan nilai thitung sebesar 9,964 > t tabel sebesar 1,992, dapat disimpulkan bahwa variabel Penggunaan (X) berpengaruh terhadap variabel Minat (Y). Selain itu, berdasarkan hasil uji R2 , disimpulkan bahwa dampak variabel bebas (Penggunaan) terhadap variabel terikat (Minat) mencapai 56,6%.
2	Suliah, Azfa Mutiara Ahmad Pabulo (2023)	Pengaruh Media Sosial, Pengetahuan, dan Kemudahan Penggunaan QRIS terhadap Minat Generasi Z dalam Mengadopsi Teknologi Pembayaran Digital	Kuantitatif	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat generasi Millennials dan Generasi Z dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran. Penggunaan media sosial memungkinkan mereka untuk terus memantau perkembangan QRIS, mengakses informasi

No	Penelitian dan Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
				<p>terbaru, dan berinteraksi dengan pengguna lainnya, yang secara positif memengaruhi minat mereka untuk mengadopsi teknologi ini. Selain itu, pengetahuan tentang QRIS juga memiliki pengaruh positif pada minat penggunaan QRIS. Responden yang lebih mengerti cara kerja dan manfaat QRIS lebih cenderung menerimanya sebagai alternatif pembayaran.</p>
3	<p>Zikriatul Ulya, Safwandi, Miftahul Jannah (2023)</p>	<p>Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan Quick Response Indonesian Standart (QRIS)</p>	<p>Kuantitatif</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara simultan variabel pengetahuan, kemudahan dan risiko memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS di Swalayan Kota Langsa. Hal ini dapat dilihat dengan nilai Fhitung= 20.695 > dari Ftabel 2,47 dengan nilai signifikansi = 0.000.</p>
4	<p>Dina Ramadhan & Hendri Rahmayani Asri (2023)</p>	<p>Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat, Gaya Hidup dan Literasi Keuangan Digital Terhadap Keputusan Penggunaan QRIS pada Generasi Muda</p>	<p>Kuantitatif</p>	<p>Metode pengambilan sampel pada penelitian ini adalah non probability sampling dengan teknik purposive sampling. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi berganda dengan alat bantu pengujian yaitu</p>

No	Penelitian dan Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
				SPSS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, gaya hidup dan literasi keuangan berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS.
5	Cecilia Engko, Franco Benony Limba, Alda Puspita Achmad (2023)	Pengaruh Pengetahuan Dan Minat Bertransaksi Menggunakan Layanan Qris Dengan Technology Acceptance Model (Tam) Sebagai Variabel Mediasi” Populasi dalam penelitian ini adalah pelaku usaha UMKM Coffee shop yang menggunakan QRIS	Kuantitatif	Hasil penelitian ini yaitu 3 hipotesis yang diajukan, dua yang dapat diterima dan satu hiptesis ditolak. Hipotesis yang diterima yaitu pengaruh terhadap pengetahuan terhadap minat menggunakan melalui perceived usefulness dan pengauh terhadap pengetahuan terhadap minat menggunakan melalui pereived ease od use. Sedangkan hipotesis yang ditolak yaitu pengetahuan berpengaruh secara langsung terhadap minat menggunakan QRIS.
6	Anastasia Anggi Palupi, Tuti Hartati, Nidia Sofa (2022)	Pengaruh Literasi Keuangan Dan Kemudahan Penggunaan Sistem Qris Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan Qris Pada Umkm	Kuantitatif	Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa secara simultan maupun parsial variabel literasi keuangan dan kemudahan penggunaan sistem QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS. Hal tersebut menandakan bahwa

No	Penelitian dan Tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
				<p>variabel literasi keuangan dan kemudahan penggunaan sistem QRIS dapat dijadikan sebagai salah satu acuan strategi bagi lembaga jasa keuangan untuk meningkatkan keputusan menggunakan QRIS sebagai sistem pembayaran dalam transaksi jual beli pada UMKM di Kecamatan Beji dan Sukmajaya Kota Depok.</p>
7	<p>Alfanda Andika, Febsri Susanti (2018)</p>	<p>Pengaruh Marketing Mix Terhadap Keputusan Pembelian Parfum Di Azzwars Parfum Lubeg Padang,</p>	<p>Kuantitatif</p>	<p>Berdasarkan penelitian Hasil diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1) Produk tidak signifikan mempengaruhi keputusan pembelian konsumen Azzwars Parfum Lubeg Padang. 2) Harga tidak secara signifikan mempengaruhi keputusan pembelian konsumen Azzwars Perfume Lubeg Padang, 3) berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian konsumen Azzwars Parfum Lubeg Padang.</p>

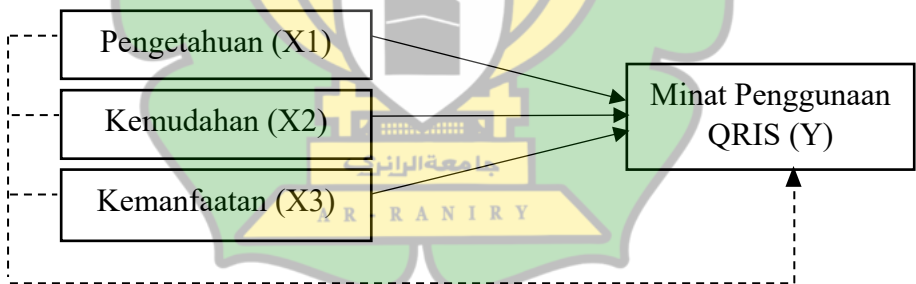
Sumber: Data diolah (2024)

2.7 Kerangka Berpikir

Menurut Fitriyani (2016) mendefinisikan bahwa kerangka berpikir adalah sebuah kerangka yang menjelaskan bagaimana suatu teori yang berhubungan, yang dapat dibangun berdasarkan teori, pustaka serta penelitian-penelitian terdahulu yang telah dideskripsikan serta dianalisis secara kritis dan sistematis sehingga dapat menghasilkan hubungan satu variabel dengan variabel lainnya untuk diteliti.

Kerangka berpikir yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir



Sumber: Data diolah (2024)

Keterangan :

1. ———> : Secara Parsial
2. - - - - - : Secara Simultan

Pada penelitian ini mengambil 3 variabel independen dan satu variabel dependen untuk diteliti. Variabel independen yaitu

variabel Pengetahuan (X1), variabel Kemudahan (X2) dan variabel Kemanfaatan (X3) . Sedangkan pada variabel dependen adalah Minat Penggunaan QRIS (Y). Dalam kerangka berpikir tersebut dalam diketahui bahwa variabel Independen X1,X2 dan X3 sama sama ingin melihat perihai pengaruh terhadap variabel dependen Minat Penggunaan QRIS (Y) tersebut.

2.8 Pengembangan Hipotesis

Menurut Sugiyono (2021) hipotesis merupakan langkah ketiga dalam penelitian, setelah penelitian mengemukakan landasan teori dan kerangka berpikir. Tetapi perlu diketahui bahwa tidak setiap penelitian yang harus merumuskan hipotesis. Penelitian ini yang bersifat eksploratif dan deskriptif sering tidak perlu merumuskan hipotesis. sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis bisa dikatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.

2.8.1 Pengaruh Pengetahuan Terhadap Minat menggunakan QRIS

Penelitian yang dilakukan oleh Suliah & Azfa Mutiara (2023) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat generasi *Millennials* dan Generasi Z dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran. Selain itu, pengetahuan tentang QRIS juga memiliki pengaruh positif pada minat penggunaan QRIS. Sedangkan Penelitian Cecilia Engko, Franco Benony Limba , Alda Puspita Achmad (2023) Pengetahuan tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS. Adapun pengembangan hipotesis dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

H_{a1} : Pengetahuan berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS

2.8.2 Pengaruh Kemudahan Terhadap Minat menggunakan QRIS

Dapat dilihat, dalam penelitian yang dilakukan Palupi (2021) variabel kemudahan penggunaan memberikan pengaruh terhadap kepuasan nasabah berinfraq dan bersedekah menggunakan mobile banking sebesar 73,10%. Sedangkan pada penelitian, Saputro (2020) kemudahan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS. Adapun pengembangan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_{a2} : Kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS

2.8.3 Pengaruh Kemanfaatan Terhadap Minat menggunakan QRIS

Penelitian yang dilakukan oleh Irvianti & Elman Nafidzi (2023) menyatakan bahwa kemanfaatan berpengaruh positif terhadap keputusan menggunakan QRIS di kalangan mahasiswa Universitas Mahasiswa Banjarmasin. Hal ini dapat dilihat dengan nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai F hitung $31,957 > F$ tabel. Adapun pengembangan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_{a3} : Kemanfaatan berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS

2.8.4 Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Kemanfaatan Terhadap Menggunakan QRIS

Penelitian yang dilakukan oleh Suliah & Azfa Mutiara (2023) Hasil penelitian ini menunjukkan pengetahuan tentang QRIS juga memiliki pengaruh positif pada minat penggunaan QRIS. Penelitian yang dilakukan Palupi (2021) variabel kemudahan penggunaan memberikan pengaruh terhadap kepuasan nasabah berinfak dan bersedekah menggunakan mobile banking sebesar 73,10%. Sedangkan penelitian Irvianti & Elman Nafidzi (2023) menyatakan bahwa secara simultan variabel pengetahuan, kemudahan, dan kemanfaatan berpengaruh positif terhadap keputusan menggunakan QRIS di kalangan mahasiswa Universitas Mahasiswa Banjarmasin.

Hal ini dapat dilihat dengan nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai F hitung $31,957 > F$ table.

Adapun pengembangan hipotesis dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

H_{a4} : Pengetahuan, kemudahan dan kemanfaatan berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS



BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian asosiatif kausal. Penelitian asosiatif adalah penelitian yang dilakukan untuk menganalisis hubungan atau pengaruh antara dua variabel atau lebih. kausal adalah hubungan yang sebab akibat. Artinya, variasi pada X akan mempengaruhi variasi pada Y. Maka dari itu adapun penelitian ini yaitu menggunakan penelitian Kuantitatif. penelitian kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Meskipun populasi penelitian berjumlah besar, tetapi dengan menggunakan pendekatan kuantitatif jumlah yang besar bisa menjadi mudah dianalisis baik melalui statistik maupun computer (Bugin, 2013). Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif hal ini dikarenakan telah memenuhi dari kaidah-kaidah ilmiah diantaranya adalah konkrit/empiris, objektif, terukur, rasional serta sistematis. Data dari penelitian ini akan berupa angka-angka dan akan dianalisis dengan menggunakan ilmu statistik. penelitian survei adalah penelitian yang dilakukan dengan mengambil sampel dari satu populasi dan akan menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data primer (Sofian dan Tukiran, 2014).

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian merupakan merupakan wilayah yang ingin diteliti oleh peneliti. Seperti menurut Sugiyono (2014) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti guna dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Pendapat di atas menjadi salah satu acuan bagi penulis untuk menentukan populasi. Populasi yang akan digunakan sebagai penelitian adalah masyarakat Manggeng yang merupakan masyarakat di kabupaten Aceh Barat Daya. Masyarakat pada kecamatan Manggeng Kabupaten Aceh Barat Daya berjumlah 14.658 jiwa masyarakat.

Sampel penelitian adalah bagian dari populasi yang dijadikan subjek penelitian sebagai wakil dari para anggota populasi (Supardi, 2005). Penentuan jumlah sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus *lemeshow* dengan alasan jumlah para masyarakat pengguna QRIS Kecamatan Manggeng Kabupaten Aceh Barat Daya tidak diketahui, maka peneliti menggunakan rumus *lemeshow* yaitu jika jumlah populasi tidak diketahui. Menurut purba dalam Widiyanto (2018:78) dapat dilihat perhitungan jumlah sampelnya adalah sebagaimana tertera di bawah ini yaitu, sebagai berikut:

$$n = \frac{Z^2}{4 (Moe)}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel yang dicari

Z = tingkat distribusi normal pada taraf signifikan 5%
= 1,96

Moe = *Margin of error* atau tingkatan kesalahan
maksimal ditetapkan 10%

Dengan menggunakan margin of error sebesar 10%, maka jumlah sampel minimal yang dapat diambil sebesar:

$$n = \frac{(1.96)^2}{4(0.10)^2} = \frac{3,84}{4(0,01)} = \frac{3,84}{0,04} = 96,04$$

= 96,04 dan dibulatkan menjadi 96

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *non probability* sampling menggunakan teknik asidental sampling dimana peneliti berusaha menarik anggota populasi berdasarkan kemudahan ditemui atau ketersediaan anggota populasi (Sugiyono, 2018:81). Maka dari itu pengambilan sampel diambil berdasarkan kemudahan dalam mendapatkan sampel yakni seluruh Nasabah Bank Aceh Kabupaten Aceh Barat Daya

3.3 Sumber Data Penelitian

Data adalah sesuatu yang dikumpulkan oleh peneliti berupa fakta empiris yang akan digunakan untuk bisa memecahkan sebuah masalah ataupun menjawab pertanyaan sebuah penelitian (Siyoto

dan Sodik, 2015). Sumber dari penelitian ini berasal dari data primer.

Data primer adalah data yang menunjukkan pada informasi yang telah didapat oleh peneliti yang mempunyai kaitan erat dengan variabel kepuasan untuk tujuan spesifik studi. Sumber untuk data primer ini berasal dari responden individu, kelompok fokus, internet dan angket (Sekaran, 2011). Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan data primer, yang akan dikumpulkan menggunakan metode angket atau kuesioner baik secara online maupun membagikan angket secara langsung.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2013) mendefinisikan bahwa teknik pengumpulan data adalah sebuah langkah-langkah yang dilakukan untuk memperoleh data serta keterangan-keterangan yang akan membantu untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan sebuah penelitian. Untuk mendukung penelitian ini diperlukan sejumlah data yang mampu memperkuat penelitian. Adapun cara yang digunakan untuk memperoleh informasi dalam penelitian ini, akan digunakan teknik sebagai berikut :

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan angket, peneliti akan mengambil angket dengan cara menyebarkan angket secara langsung dan juga secara online kepada nasabah Bank Aceh Kabupaten Aceh Barat Daya, di dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan angket yang bersifat tertutup atau (diharahasiakan).

Sugiyono (2014) mendefinisikan angket/kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien, dan kuesioner-kuesioner ini dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka, dapat dikirim kepada responden secara langsung atau dikirim melalui media sosial.

3.5 Skala Pengukuran

Skala pengukuran adalah penentuan atau penetapan skala atas suatu variabel berdasarkan jenis data yang melekat dalam variabel penelitian, menurut Budiaji (2013) ada beberapa pengukuran skala yang dapat digunakan dalam penelitian, diantaranya adalah skala thurstone, guttman, dan likert. Skala thurstone digunakan untuk menduga preferensi individu dengan menggunakan nilai frekuensi responnya, skala guttman menggunakan kumulatif yaitu apabila individu menyetujui satu butir pertanyaan maka semua butir pertanyaan juga ikut menyetujuinya, dan skala likert menggunakan beberapa butir pertanyaan dan disediakan lima butir titik pilihan pada setiap butirnya. Dalam penelitian ini, teknik dalam pengukuran data menggunakan skala Likert.

Terdapat macam-macam skala pengukuran adalah skala nominal, skala interval, dan skala rasio. Skala yang digunakan pada penelitian ini adalah skala interval. Sugiyono (2013), skala likert digunakan untuk mengukur tingkat sikap, fenomena sosial,

pendapat dan persepsi seseorang terhadap sesuatu. Dalam penelitian ini fenomena sosial telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dengan skala likert maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan dan pernyataan. Skala likert ini disusun dikategorikan empat pernyataan yang dirancang dalam bentuk angket dan diberi dengan nilai 1-4 (satu sampai empat), seperti pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. 1
Skala Pengukuran Data

No	Pilihan Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak Setuju	2
4	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2014)

3.6 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2014) variabel penelitian dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau obyek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan lainnya atau suatu objek dengan objek lainnya. Artinya variabel penelitian merupakan sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti

untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel yaitu dua variabel independen dan satu variabel dependen.

3.7 Operasional Varibel

Noor (2012) mengemukakan bahwa operasional variabel adalah sebuah metode yang berguna untuk mengukur suatu variabel dengan cara melihat pada indikator dan dimensi dari satu variabel tersebut. Pada operasional variabel peneliti menyusun berdasarkan indikator masing-masing faktor. Dalam penelitian ini definisi operasional variabelnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2
Operasional Variabel

No	Variabel	Definisi	Indikator	Sumber	Skala
1	Pengetahuan (X1)	pengetahuan merupakan aset yang dimiliki oleh setiap individu dan dapat diperoleh melalui pengalaman pribadi maupun pengalaman orang lain. Pengetahuan mencakup segala sesuatu yang diketahui, terutama yang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan produk 2. Pengetahuan pemakaian 3. Pengetahuan Mengenai manfaat 	Melinda & Taufiq, (2020)	Interval

No	Variabel	Definisi	Indikator	Sumber	Skala
		berkaitan dengan pekerjaan.			
2	Kemudahan (X2)	Kemudahan penggunaan diartikan sebagai keyakinan bahwa penggunaan sebuah sistem akan dilakukan tanpa kesulitan berarti. Berdasarkan konsep " <i>ease of use</i> ," definisi kemudahan penggunaan adalah seseorang cenderung menggunakan teknologi jika mereka menganggapnya mudah digunakan dan tidak memerlukan usaha yang berlebihan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fleksibilitas 2. Kemudahan untuk berinteraksi 3. Kemudahan untuk digunakan 4. Kemudahan untuk dipelajari 	Chuang et, al, dalam jurnal Asri (2022)	Interval
3	Kemanfaatan (X3)	Kemanfaatan merupakan tingkatan dimana seseorang berpikir bahwa menggunakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjadi lebih mudah 2. Menambah produktifitas 3. Mempert 	Saputri (2017) dalam Kartiniwati (2019)	Interval

No	Variabel	Definisi	Indikator	Sumber	Skala
		<p>suatu sistem akan meningkatkan kinerjanya. Kartiniwati (2019) menjelaskan definisi persepsi kemanfaatan yaitu dapat digunakan untuk tujuan yang menguntungkan. Keuntungan itu diyakini oleh individu dapat diperoleh apabila menggunakan teknologi informasi.</p>	<p>inggi efektivitas</p> <p>4. Meningkatkan keuntungan</p>		
4	Minat Menggunakan QRIS (Y)	<p>Minat adalah kondisi dimana seseorang merasa tertarik pada suatu hal dan memiliki dorongan untuk mengeksplorasi atau mendalaminya. Ini dapat dijelaskan sebagai kecenderungan untuk</p>	<p>1. Keinginan untuk menggunakan</p> <p>2. Selalu mencoba untuk menggunakan</p> <p>3. Berlanjut dimasa yang akan datang</p>	Sugiyanto (2017)	Interval

No	Variabel	Definisi	Indikator	Sumber	Skala
		memberikan perhatian, mempelajari, dan terlibat dalam aktivitas atau objek khusus.Minat			

Sumber: Data diolah (2024)

3.8 Uji Instrumen Penelitian

3.8.1 Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Valid didefinisikan sebagai sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Uji validitas ini memastikan bahwa masing-masing pertanyaan akan terklasifikasikan pada variabel-variabel yang telah ditetapkan. Apabila suatu pertanyaan mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh angket tersebut maka data tersebut disebut valid (Ghozali, 2011).

Sugiyono (2013) mengungkapkan apabila koefisien antara item dengan total keseluruhan dari item memiliki nilai sama ataupun diatas nilai 0,3, maka item tersebut dinyatakan *valid*, akan tetapi apabila nilainya dibawah 0,3 maka item tersebut dinyatakan tidak *valid*.

Setelah itu, akan dibandingkan dengan nilai kritisnya. Bila dihitung $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka data tersebut *valid* (signifikan) dan layak digunakan dalam pengujian hipotesis penelitian. Akan tetapi

jika sebaliknya $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka data tersebut tidak *valid* (tidak signifikan) dan tidak akan diikutsertakan dalam pengujian hipotesis penelitian. Data yang *valid* berikutnya akan dilakukan uji reliabilitas.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengumpulkan variabel penelitian reliabel atau tidak (Sugiyono, 2010). Sugiyono (2013) juga mengungkapkan bahwa reliabilitas adalah pengukuran yang dilakukan dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Jadi dapat dikatakan bahwa uji reliabilitas adalah mengukur kestabilan alat ukur. Segala alat ukur dikatakan reliabel apabila dapat memberikan hasil yang sama bila dipakai untuk mengukur ulang.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik pengukuran koefisien dari Alpha. Uji reliabilitas yang dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh pertanyaan. Jika nilai $\text{Alpha} > 0,60$ maka reliabel, dalam hal ini peneliti menggunakan rumus Cronbach Alpha untuk mengetahui tingkat reliabilitas instrumen dari variabel sebuah penelitian. Untuk mengetahui hasil uji reliabilitas, maka dilakukan dengan cara membandingkan antara α dengan r tabel. Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach Alpha yaitu $> 0,60$ (Ghozali, 2011).

3.9 Uji Asumsi Klasik

3.9.1 Uji Normalitas

Uji Normalitas pada penelitian ini untuk mengukur kenormalan distribusi data artinya uji normalitas ini ialah untuk memastikan apakah sebuah data dapat dikatakan normal atau tidak. Model regresi yang bisa dikatakan normal adalah model regresi yang memiliki nilai residual yang memiliki distribusi secara normal. Beberapa metode uji normalitas yaitu dengan melihat penyebaran data pada sumbu diagonal pada grafik *Normal Probability Plot of Regression Standardized Residual* atau *Skewness* dan *Kurtosis*.

Pada penelitian ini akan digunakan uji normalitas *Normal Probability Plot of Regression Standardized Residual*. Distribusi normal akan membentuk garis lurus diagonal dan plotting data residual akan dibandingkan dengan garis diagonalnya. Ghazali menyatakan bahwa dasar dari pengambilan keputusan untuk uji normalitas dengan *probability Plot* adalah jika data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah diagonal atau grafik histogramnya maka distribusi dapat dikatakan normal, model regresi memenuhi asumsi normalitas. Sedangkan jika data menyebar jauh dari data garis diagonal dan tidak mengikuti arah diagonal atau grafik histogramnya maka distribusi normal dan model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.

3.9.2 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat korelasi di antara variabel independen (bebas). Pengujian dengan model regresi tidak dapat dilakukan jika variabel-variabel independen saling berkorelasi yang membuat variabel-variabel ini tidak ortogonal. Untuk mengetahui ada tidaknya multikolinearitas di antara variabel independen dapat dilihat dari nilai toleran maupun varian inflation factor (VIF).

Untuk menemukan ada atau tidaknya multikolinearitas dalam model regresi dapat diketahui dari nilai toleransi dan nilai variance inflation factor (VIF). Tolerance mengukur variabilitas variabel bebas yang terpilih yang tidak dapat dijelaskan oleh variabel bebas lainnya. Jadi nilai tolerance rendah sama dengan nilai VIF tinggi (karena $VIF = 1/\text{tolerance}$) dan menunjukkan adanya kolinearitas yang tinggi. Nilai cut off yang umum dipakai adalah nilai tolerance 0,10 atau sama dengan nilai VIF di atas 10 (Ghozali, 2013).

3.9.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Menurut Ghozali (2013) bahwa jika varian data residual satu pengamatan ke pengamatan lain tetap, maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Model regresi yang baik adalah yang homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas.

Dalam penelitian ini, untuk mendeteksi ada atau tidaknya heteroskedastisitas dengan cara melihat grafik *Scatter Plot*. Adapun dasar pengambilan keputusan yaitu sebagai berikut:

- 1) Jika ada pola tertentu, seperti titik-titik yang ada membentuk suatu pola tertentu yang teratur (bergelombang, melebar kemudian menyempit), maka terjadi heteroskedastisitas.
- 2) Jika tidak ada pola yang jelas, seperti titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

3.10 Uji Regresi Linear Berganda

Analisis regresi merupakan salah satu analisis yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Adapun digunakannya alat analisis regresi linear ditujukan untuk memperediksikan nilai variabel terikat dan menjelaskan pengaruhnya. Dalam hal ini peneliti menggunakan jenis uji regresi linear berganda untuk mengetahui pengaruh variabel X1, X2 dan X3 terhadap Y secara bersamaan. Regresi linear berganda didasarkan pada pengaruh dua atau lebih variabel bebas terhadap variabel terikat. Rumus untuk melihat analisis linear berganda yaitu:

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

Keterangan :

Y = Minat Penggunaan QRIS

X₁ = Pengetahuan

X_2 = Kemudahan

X_3 = Kemanfaatan

β_1 = Koefisien Pengetahuan

β_2 = Koefisien Kemudahan

β_3 = Koefisien Kemanfaatan

α = Konstanta

e = Standard Error

3.11 Uji Hipotesis

3.11.1 Uji Parsial (Uji T)

Uji parsial t adalah pengujian untuk melihat seberapa jauh pengaruh variabel penjelas secara individual untuk menerangkan variasi keterkaitan variabel, dan juga membandingkan nilai statistik dengan titik kritis menurut table, apabila nilai statistik t hasil perhitungan lebih tinggi dibanding t tabel, kita menerima hipotesis alternatif, yang menyatakan bahwa suatu variabel independen secara individual mempengaruhi variabel dependen (Priadana dan Muis, 2009). Langkah-langkah pengujiannya diantaranya:

1. Perumusan Hipotesis

H_1 = Pengetahuan tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan QRIS

H_{a1} = Pengetahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan QRIS

H_2 = Kemudahan tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan QRIS

H_{a2} = Kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan QRIS

H_{a3} = Kemanfaatan tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan QRIS

H_{a3} = Kemanfaatan tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Penggunaan QRIS

2. Menentukan tingkat signifikan (α) sebesar 5% atau 0,05 yang berfungsi untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian diterima atau ditolak.
3. Menentukan Kriteria uji penerimaan maupun penolakan hipotesis:
Jika $-t$ hitung $< -t$ tabel atau t hitung $> t$ tabel, maka H_0 ditolak. Berdasarkan signifikansi:
 - a. Jika tingkat signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima
 - b. Jika tingkat signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
4. Pengambilan Keputusan

3.11.2 Uji Simultan

Uji f digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas (Pengetahuan, Kemudahan dan Kemanfaatan) secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat (Minat Penggunaan QRIS). Pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan:

- a. Jika nilai signifikan $f < 0,05$ maka variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.
- b. Jika nilai signifikan $f > 0,05$ maka variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

3.12 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara kedua variabel yang diteliti yaitu variabel dependen dan independen, maka dihitung koefisien determinasi jika $R^2 = 100\%$ berarti variabel independen berpengaruh sempurna terhadap variabel dependen, demikian sebaliknya jika $R^2 = 0$ berarti variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen. Nilai R^2 yang semakin tinggi menjelaskan bahwa semakin cocok variabel independen menjelaskan variabel dependen. Semakin kecil nilai R^2 berarti semakin sedikit kemampuan variabel-variabel independen untuk menjelaskan variabel dependen.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan mengenai koefisien determinasi adalah sebagai berikut:

- 1) Nilai R^2 harus berkisar 0 sampai 1 ($0 < R^2 < 1$)
- 2) Apabila $R^2 = 1$ berarti terjadi kecocokan sempurna dari variabel independen menjelaskan variabel dependen.
- 3) Apabila $R^2 = 0$ berarti tidak ada hubungan sama sekali antara variabel independen terhadap variabel dependen.

Oleh karena dalam analisis regresi berganda menggunakan lebih dari satu variabel independen, maka nilai yang diambil adalah nilai *Adjusted R-Square*



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Bank Aceh Syariah

Gagasan untuk mendirikan Bank milik Pemerintah Daerah di Aceh tercetus atas prakarsa dewan pemerintah Daerah Peralihan Provinsi Atjeh (Sekarang Disebut Pemerintah Nanggroe Aceh Darussalam) setelah mendapat persetujuan Dewan Perwakilan Rakyat Daerah (DPRD) peralihan Provinsi Aceh di Kutaraja (sekarang Banda Aceh) dengan Surat Keputusan Nomor 7/DPRD/5 tanggal 7 September 1957, beberapa orang mewakili Pemerintah Daerah menghadap Mula Pangihutan Tamboenan, wakil Notaris di Kutaraja, untuk mendirikan suatu Bank dalam bentuk Perseroan Terbatas yang bernama “PT Bank Kesejahteraan Atjeh, NV” dengan modal dasar ditetapkan Rp 25.000.000.

Setelah beberapa kali perubahan Akte, barulah pada tanggal 2 Februari 1960 diperoleh izin dari Menteri Keuangan dengan Surat Keputusan No. 12096/BUM/II dan Pengesahan Bentuk Hukum dari Menteri Kehakiman dengan Surat Keputusan No. J.A.5/22/9 tanggal 18 Maret 1960, Pada saat itu PT Bank Kesejahteraan Aceh NV dipimpin oleh Teuku Djafar sebagai Direktur dan Komisaris terdiri atas Teuku Soelaiman Polem, Abdullah Bin Mohammad Hoesin, dan Moehammad Sanusi. Dengan ditetapkannya Undang-undang No. 13 Tahun 1962 tentang ketentuan-ketentuan pokok bank pembangunan daerah, semua bank milik pemerintah daerah

yang sudah berdiri sebelumnya, harus menyesuaikan diri dengan undang-undang tersebut. (Bank aceh, 2024)

Perubahan nama menjadi PT. Bank Aceh telah disahkan oleh Keputusan Gubernur BI No.12/61/KEP.GBI/2010 tanggal 29 September 2010. Bank juga memulai aktivitas perbankan syariah dengan diterimanya surat Bank Indonesia No.6/4/Dpb/BNA tanggal 19 Oktober 2004 mengenai Izin Pembukaan Kantor Cabang Syariah Bank dalam aktivitas komersial Bank. Bank mulai melakukan kegiatan operasional berdasarkan prinsip syariah tersebut pada 5 November 2004. Sejarah baru mulai diukir oleh Bank Aceh melalui hasil rapat RUPSLB (Rapat Umum Pemegang Saham Luar Biasa) tanggal 25 Mei 2015 tahun lalu bahwa Bank Aceh melakukan perubahan kegiatan usaha dari sistem konvensional menjadi sistem syariah seluruhnya.

Dengan menjadi Bank Syariah, Bank Aceh bisa menjadi salah satu titik episentrum pertumbuhan ekonomi dan pembangunan daerah yang lebih optimal. Kantor Pusat Bank Aceh berlokasi di Jalan Mr. Mohd. Hasan No 89 Batoh Banda Aceh. Sampai dengan akhir tahun 2017, Bank Aceh telah memiliki 161 jaringan kantor terdiri dari 1 Kantor Pusat, 1 Kantor Pusat Operasional, 25 Kantor Cabang, 86 Kantor Cabang Pembantu, 20 Kantor Kas tersebar dalam wilayah Provinsi Aceh termasuk di kota Medan (dua Kantor Cabang, dua Kantor Cabang Pembantu, dan satu Kantor Kas), dan 17 Payment Point.

Salah satu kantor cabang pembantu Bank Aceh Syariah yaitu Bnak Aceh Syariah Capem Manggeng, yang terletak di (Jln. Nasional No. 47, Kec. Manggeng, Kab. Aceh Barat Daya). Perkembangan Bank Aceh Syariah juga terjadi dilakukan secara merata, termasuk pula pada cabang pembantu (CAPEM) nya salah satunya di daerah Manggeng. Untuk meningkatkan pelayanan kepada para nasabah nya di Manggeng, diberikan penambahan unit ATM pada CAPEM Manggeng, yang dimana tentu saja hal tersebut mempermudah nasabah dalam melakukan transaksi secara tunai, baik setor maupun tarik dan juga berbagai fitur lainnya seperti transfer, pembelian dan pembayaran.

4.1.1 Visi Bank Aceh Syariah

Bank Aceh Syariah memiliki visi:

Menjadi “Bank Syariah Terdepan dan Terpercaya dalam Pelayanan di Indonesia”

Selaras dengan rencana strategis jangka menengah Bank sebagaimana telah dicantumkan dalam Corporate Plan PT. Bank Aceh Syariah Tahun 2018 – 2022. Penyesuaian landasan ideal tersebut dimulai sejak ditetapkan dengan komitmen seluruh sumberdaya organisasi dengan daya upaya maksimal untuk mewujudkannya.

4.1.2 Misi Bank Aceh Syariah

1. Menjadi penggerak perekonomian Aceh dan pendukung agenda pembangunan daerah.

2. Memberi layanan terbaik dan lengkap berbasis TI untuk semua segmen nasabah, terutama sektor usaha kecil, menengah, sektor pemerintah maupun korporasi.
3. Menjadi Bank yang memotivasi karyawan, nasabah dan stakeholders untuk menerapkan prinsip syariah dalam muamalah secara komprehensif (syumul).
4. Memberi nilai tambah yang tinggi bagi pemegang saham dan masyarakat Aceh umumnya.
5. Menjadi perusahaan pilihan utama bagi profesional perbankan syariah di Aceh.

4.2 Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini sebanyak 96 responden yang merupakan nasabah Bank Aceh Syariah yang ada di kecamatan Manggeng yang berada di Kabupaten Aceh Barat Daya (Abdya) dan menggunakan QRIS, terbagi berdasarkan jenis kelamin, usia dan pendidikan terakhir. Berdasarkan hasil pengolahan kuesioner maka diperoleh data sebagai berikut:

a. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 4. 1
Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Presentase (%)
1	Perempuan	54 responden	56,3 %
2	Laki-Laki	42 responden	43,7 %
Total		96 Responden	100 %

Data diolah 2024

Berdasarkan Tabel 4.1 dapat disimpulkan bahwa umur responden yang di kec Manggeng didominasi jenis kelamin perempuan, hal itu dapat dilihat seperti pada tabel yang menunjukkan bahwa jenis kelamin perempuan mencapai 54 responden dengan presentase 56,3%. Dan untuk jenis kelamin laki-laki mencapai 42 responden dengan presentase 43,7%.

b. Karakteristik Responden berdasarkan Usia

Tabel 4. 2
Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

No	Umur Responden	Jumlah Responden	Presentase (%)
1	< 15 Tahun	0 Responden	0 %
2	15 - 20 Tahun	16 Responden	16,7 %
3	21 – 25 Tahun	64 Responden	66,6 %
4	> 25 Tahun	16 Responden	16,7 %
Total		96 Responden	100 %

Data Diolah 2024

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat dilihat bahwa responden yang berada di kecamatan Manggeng didominasi berusia 21 - 25 Tahun, hal itu dapat dilihat pada tabel yang menunjukkan bahwa responden yang berusia 21 - 25 Tahun berjumlah 64 responden dengan presentase 66,6% . Selanjutnya diikuti responden yang berumur 15 - 20 tahun dan responden berumur > 20 tahun, dimana keduanya sama sama berjumlah 16 responden dengan presentase 16,7%.

c. Karakteristik Responden Berapa Lama Menggunakan QRIS Pada Bank Aceh Syariah

**Tabel 4. 3
Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Menggunakan QRIS**

No	Lama Menggunakan QRIS	Jumlah Responden	Presentase (%)
1	< 3 Bulan	14 Responden	14,6 %
2	4 - 11 Bulan	29 Responden	30,2 %
3	1 - 3 Tahun	40 Responden	41,7 %
4	> 3 Tahun	13 Respondem	13,5 %
Total		96 Responden	100 %

Data Diolah 2024

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat dilihat bahwa responden yang berada di kecamatan Manggeng didominasi responden yang pengguna QRIS 1-3 tahun, hal itu dapat dilihat pada tabel yang menunjukkan bahwa responden yang lama menggunakan QRIS 1-3 tahun berjumlah 40 responden dengan presentase 41,7%. Selanjutnya diikuti responden yang lama menggunakan QRIS 4 - 11 bulan berjumlah 29 responden dengan presentase 30,2 %. Selanjutnya diikuti responden yang lama menggunakan QRIS < 3 bulan berjumlah 14 responden dengan presentase 14,6 %. Sisanya responden yang lama menggunakan QRIS > 3 Tahun berjumlah 13 responden dengan presentase 13,5%

d. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

Tabel 4. 4
Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

No	Pendidikan Terakhir	Jumlah Responden	Presentase (%)
1	SD	0 Responden	0 %
2	SMP	2 Responden	2,1%
3	SLTA	22 Responden	22,9 %
4	D3/S1/S2/S3	72 Responden	75 %
Total		96 Responden	100 %

Data diolah 2023

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa pendidikan terakhir responden yang berada kecamatan Manggeng didominasi oleh D3/S1/S2/S3 hal ini dapat dilihat pada tabel yang menunjukkan bahwa D3/S1/S2/S3 mencapai 72 responden dengan presentase 75 %, kemudian diikuti oleh responden yang pendidikan terakhirnya SLTA sejumlah 22 responden dengan presentase 22,9 %, dan sisanya responden yang pendidikan SMP sejumlah 2 responden dengan presentase 2,1%

4.2 Deskriptif Responden Terhadap Variabel Penelitian

4.2.1 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Pegetahuan

Berikut hasil penyebaran kuesioner kepada masyarakat yang berada di Kecamatan Manggeng Kabupaten Aceh Barat Daya menurut pernyataan pada variabel Pengetahuan. Variabel Pengetahuan terdiri dari 5 pernyataan. Setiap butir pernyataan terdapat lima alternatif jawaban dengan skor paling tinggi 4 dan paling rendah 1. Tingkat frekuensi jawaban responden atas pernyataan berkaitan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 5
Deskriptif Pengetahuan

No	Variabel pernyataan	STS	TS	S	SS	total	Rata Rata
1	X1.1	0	0	50	46	96	3,48
2	X1.2	0	8	56	32	96	3,25
3	X1.3	0	0	20	76	96	3,79
4	X1.4	0	0	23	73	96	3,76
5	X1.5	0	0	28	68	96	3,71
Jumlah		Pengetahuan					3,60

Data diolah 2024

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa variabel pengetahuan (X1) dalam penelitian ini rata-rata responden untuk keseluruhan pernyataan berada pada angka 3,60 dimana pernyataan yang memiliki rata-rata tinggi adalah 3.79 pada pernyataan X1.3 terkait dengan pernyataan berupa “Setahu saya Sistem *Quick Response Code Indonesia Standart (Qris)* sebagai alat alternatif ang memberikan banyak manfaat”. Sedangkan rata-rata paling rendah 3.25 pada pernyataan X1.2 dengan pernyataan berupa “Saya tahu *Quick Response Code Indonesia Standart (Qris)* memberikan perlindungan data pribadi dan transaksi para masyarakat. Hasil keseluruhan dari jawaban para responden didominasi dalam katagori “Sangat Setuju”.

4.2.2 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Kemudahan

Berikut hasil penyebaran kuesioner kepada masyarakat yang berada di Kecamatan Manggeng Kabupaten Aceh Barat Daya menurut pernyataan pada variabel Pengetahuan. Variabel Pengetahuan terdiri dari 5 pernyataan. Setiap butir pernyataan terdapat lima alternatif jawaban dengan skor paling tinggi 4 dan

paling rendah 1. Tingkat frekuensi jawaban responden atas pernyataan berkaitan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 6
Deskriptif Kemudahan

No	Variabel pernyataan	STS	TS	S	SS	Total	Rata Rata
1	X2.1	0	0	28	68	96	3,71
2	X2.2	0	0	33	63	96	3,66
3	X2.3	0	0	26	70	96	3,73
4	X2.4	0	0	19	77	96	3,80
5	X2.5	0	0	22	74	96	3,77
Jumlah		Kemudahan					3,73

Data diolah 2024

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa variabel kemudahan (X2) dalam penelitian ini rata-rata responden untuk keseluruhan pernyataan berada pada angka 3,73 dimana pernyataan yang memiliki rata-rata tinggi adalah 3,80 terkait yaitu Pernyataan X2.4 berupa “Sistem Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) lebih fleksibel daripada uang”. Sedangkan rata-rata terendah yaitu pada 3,66 pada pernyataan X2.2 dengan pernyataan “Sistem Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) mudah dipahami penggunaannya”. Hasil keseluruhan dari jawaban para responden didominasi dalam katagori “Sangat Setuju”.

4.2.3 Tanggapan Responden Terhadap Kemanfaatan

Berikut hasil penyebaran kuesioner kepada masyarakat yang berada di Kecamatan Manggeng Kabupaten Aceh Barat Daya menurut pernyataan pada variabel Pengetahuan. Variabel Pengetahuan terdiri dari 5 pernyataan. Setiap butir pernyataan

terdapat lima alternatif jawaban dengan skor paling tinggi 4 dan paling rendah 1. Tingkat frekuensi jawaban responden atas pernyataan berkaitan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 7
Deskriptif Kemanfaatan

No	Variabel pernyataan	STS	TS	S	SS	Total	Rata-Rata
1	X3.1	0	0	31	65	96	3,68
2	X3.2	0	0	34	62	96	3,65
3	X3.3	0	0	31	65	96	3,68
4	X3.4	0	0	50	46	96	3,48
5	X3.5	0	0	28	68	96	3,71
Jumlah		Kemanfaatan					3,64

Data diolah 2024

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa variabel kemanfaatan (X3) dalam penelitian ini rata-rata responden untuk keseluruhan pernyataan berada pada angka 3,64 dimana pernyataan yang memiliki rata-rata tinggi adalah 3,71 yaitu pernyataan X3.5 pernyataan ”Proses transaksi pembayaran menggunakan Quick Response Code Indonesia Standart (Qris) dapat digunakan dimana saja”. Sedangkan rata-rata terendah yaitu pada 3.48 pada pernyataan X3.4 dengan pernyataan terkait “Pembayaran menggunakan Quick Response Code Indonesia Standart (Qris) lebih teliti karena terdapat struk hasil pembayaran”. Hasil keseluruhan dari jawaban para responden didominasi dalam katagori “Sangat Setuju”.

4.2.4 Tanggapan Responden Terhadap Minat

Berikut hasil penyebaran kuesioner kepada masyarakat yang berada di Kecamatan Manggeng Kabupaten Aceh Barat Daya

menurut pernyataan pada variabel Pengetahuan. Variabel Pengetahuan terdiri dari 5 pernyataan. Setiap butir pernyataan terdapat lima alternatif jawaban dengan skor paling tinggi 4 dan paling rendah 1. Tingkat frekuensi jawaban responden atas pernyataan berkaitan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 8
Deskriptif Minat

No	Variabel pernyataan	STS	TS	S	SS	Total	Rata Rata
1	Y1	0	0	48	48	96	3,50
2	Y2	0	0	38	58	96	3,60
3	Y3	0	0	53	43	96	3,45
4	Y4	0	0	29	67	96	3,70
5	Y5	0	0	31	65	96	3,68
6	Y6	0	0	33	63	96	3,66
Jumlah		Minat					3,60

Data diolah 2024

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa variabel minat (Y) dalam penelitian ini rata-rata responden untuk keseluruhan pernyataan berada pada angka 3,60 dimana pernyataan yang memiliki rata-rata tinggi adalah 3,70 yaitu pernyataan Y.4 dengan pernyataan ” Saya yakin QRIS dapat mempermudah transaksi dan saya berminat untuk menggunakannya.”. Sedangkan rata-rata terendah yaitu pada 3.45 pada pernyataan Y3 dengan pernyataan terkait “Layanan Quick Response Code Indonesia Standart (Qris) membuat para masyarakat lebih nyaman dan aman karena fitur yang tersedia.”. Hasil keseluruhan dari jawaban para responden didominasi dalam katagori “Sangat Setuju”.

4.3 Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

4.3.1 Hasil Uji Validitas

Dengan memakai tingkat kepercayaan 95% atau $\alpha=5\%$, dan R_{tabel} memiliki nilai signifikan 5% = 0,201 terhadap jumlah $N=96$ dengan $df=94$ ($df= n-2$), maka sub-sub pernyataan tersebut dapat dikatakan valid jika nilai r hitung $>$ r tabel pada tabel berikut:

Tabel 4. 9
Hasil Uji Validitas Pengetahuan (X1)

No	Pernyataan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	X1.1	0,522	0,201	Valid
2	X1.2	0,652	0,201	Valid
3	X1.3	0,764	0,201	Valid
4	X1.4	0,647	0,201	Valid
5	X1.5	0,666	0,201	Valid

Sumber: Data primer diolah melalui SPSS,2024

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat dan diketahui bahwa nilai R_{hitung} untuk keseluruhan sub pernyataan variabel Pengetahuan (X1) lebih besar dari nilai R_{tabel} sebesar 0,201 atau $R_{hitung} > R_{tabel}$. Dapat diartikan bahwa seluruh pernyataan variabel dikatakan valid.

Tabel 4. 10
Hasil Uji Validitas Kemudahan (X2)

No	Pernyataan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	X2.1	0,535	0,201	Valid
2	X2.2	0,578	0,201	Valid
3	X2.3	0,803	0,201	Valid
4	X2.4	0,738	0,201	Valid
5	X2.5	0,648	0,201	Valid

Sumber: Data primer diolah melalui SPSS,2024

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat dan diketahui bahwa nilai Rhitung untuk keseluruhan sub pernyataan variabel Kemudahan (X2) lebih besar dari nilai Rtabel sebesar 0,201 atau Rhitung > Rtabel. Dapat diartikan bahwa seluruh pernyataan variabel dikatakan valid.

Tabel 4. 11
Hasil Uji Validitas Kemanfaatan (X3)

No	Pernyataan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	X3.1	0,629	0,201	Valid
2	X3.2	0,784	0,201	Valid
3	X3.3	0,670	0,201	Valid
4	X3.4	0,648	0,201	Valid
5	X3.5	0,696	0,201	Valid

Sumber: Data primer diolah melalui SPSS,2024

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat dan diketahui bahwa nilai Rhitung untuk keseluruhan sub pernyataan variabel Kemanfaatan (X3) lebih besar dari nilai Rtabel sebesar 0,201 atau Rhitung > Rtabel. Dapat diartikan bahwa seluruh pernyataan variable dikatakan **Valid**.

Tabel 4. 12
Hasil Uji Validitas Minat (Y)

No	Pernyataan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	Y.1	0,713	0,201	Valid
2	Y.2	0,646	0,201	Valid
3	Y.3	0,608	0,201	Valid
4	Y.4	0,581	0,201	Valid
5	Y.5	0,407	0,201	Valid
6	Y.6	0,678	0,201	Valid

Sumber: Data primer diolah melalui SPSS,2024

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat dan diketahui bahwa nilai Rhitung untuk keseluruhan sub pernyataan variabel Minat (Y) lebih besar dari nilai Rtabel sebesar 0,201 atau Rhitung > Rtabel. Dapat diartikan bahwa seluruh pernyataan Variable dikatakan valid.

4.3.2 Hasil Uji Reliabilitas

Kemudian setelah melakukan uji validitas setiap variabel, maka selanjutnya telah dapat melakukan uji reliabilitas. Hasil dari analisis uji reliabilitas dapat dilihat pada output SPSS dengan melihat nilai alpha (α). Dalam pengambilan keputusan asumsi apabila nilai alpha cronbach > 0,60 maka setiap sub pernyataan dari variabel yang diteliti maka dapat dikatakan reliable. Adapun hasil dari uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 13
Hasil Uji Reliabilitas Alpha Cronback

No	Variabel Penelitian	Nilai <i>Alpha</i>	<i>Alpha</i> cronbach	Keterangan
1	Pengetahuan (X1)	0,638	0,60	Reliabel
2	Kemudahan (X2)	0,669	0,60	Reliabel
3	Kemanfaatan (X3)	0,717	0,60	Reliabel
4	Minat (Y)	0,657	0,60	Reliabel

Sumber: Data primer diolah melalui SPSS,2024

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa masingmasing variabel memiliki nilai Cronbach's 0,60. Dengan demikian variabel Pengetahuan, Kemudahan, Kemanfaatan, dan Minat dapat dinyatakan reliabel.

4.4 Hasil Uji Asumsi Klasik

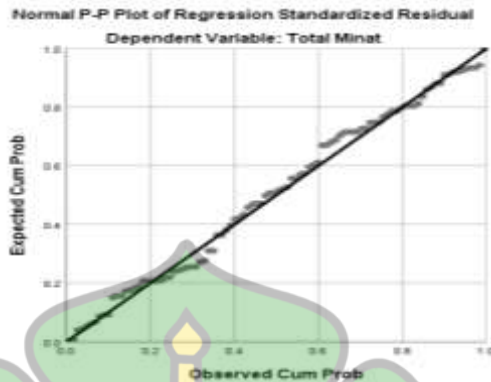
4.4.1 Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah residual model regresi yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan melalui metode grafik. Metode grafik yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melihat normal probability plot. Normal probability plot adalah membandingkan distribusi kumulatif dari distribusi normal (Ghozali, 2011).

Untuk melihat kenormalan dari nilai residual ini, maka kita dapat berpedoman pada titik-titik plotting yang terdapat dalam hasil output SPSS. Adapun ketentuannya adalah sebagai berikut.

1. Jika titik-titik atau data berada di dekat atau mengikuti garis diagonalnya maka dapat dikatakan bahwa nilai residual berdistribusi normal.
2. Sementara itu, jika titik-titik menjauh atau tersebar dan tidak mengikuti garis diagonal maka hal ini menunjukkan bahwa nilai residual tidak berdistribusi normal (Imam Ghozali, 2011: 160-161)

Gambar 4. 1
Hasil Uji Normalitas Menggunakan Normal Probability Plot



Sumber: Data primer diolah melalui SPSS,2024

Berdasarkan hasil olah data dan didapatkan hasil seperti pada gambar yang ditampilkan diatas, yang dimana dapat dilihat bahwa data menyebar disekitar garis diagonal sehingga data yang digunakan pada penelitian ini berdistribusi dengan normal dan memenuhi asumsi normalitas

4.4.2 Hasil Uji Heteroskedastisitas

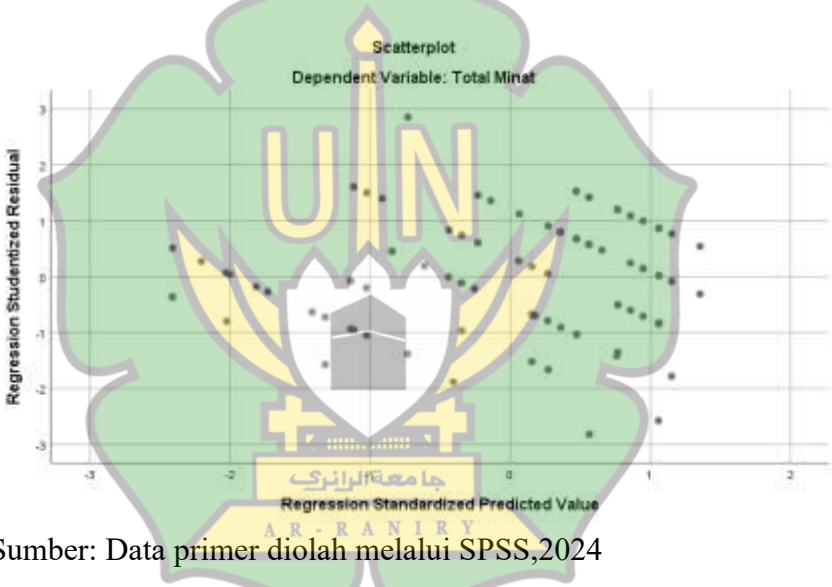
Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan antar varian residual pada suatu pengamatan ke pengamatan lain. Model regresi dapat dikatakan baik apabila tidak terdapat kesamaan antar varian residual pada suatu pengamatan ke pengamatan lain. Pada penelitian ini pengujian heteroskedestisitasn dilakukan menggunakan scatterplot.

Ketentuan pada uji heteroskedastisitas menggunakan Scatterplot apabila titik-titik data menyebar di atas dan di bawah

atau di sekitar nol, penyebaran titik-titik tersebut rata artinya tidak mengumpul di atas saja atau di bawah saja dan penyebaran titik - titik data tidak membentuk pola dan tidak berpola maka tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

Hasil uji heteroskedastisitas dapat dilihat pada gambar dan tabel berikut:

Gambar 4. 2
Hasil Uji Heteroskedastisitas



Sumber: Data primer diolah melalui SPSS,2024

Bedasarkan output Scatterplots di atas diketahui bahwa :

1. Titik-titik data penyebar di atas dan di bawah atau di sekitar angka 0.
2. Titik-titik tidak mengumpul hanya di atas atau di bawah saja.
3. Penyebaran titik-titik data tidak membentuk pola bergelombang melebar kemudian menyempit dan melebar kembali.
4. Penyebaran titik-titik data tidak berpola.

Dengan demikian dapat kita disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah heteroskedastitas, hingga model regresi yang baik dan ideal dapat terpenuhi.

Berdasarkan hasil yang ditampilkan pada hasil uji heteroskedestisitas menggunakan scatterplot diatas, dapat dilihat bahwa titik-titik data menyebar di atas dan di bawah atau di sekitar nol. Sehingga dapat disimplkan bahwa data yang digunakan pada penelitian ini terbebas atau tidak terjadi gela Heteroskedestisitas.

4.4.3 Hasil Uji Multikolinearitas

Pada uji multikolinearitas adalah menguji korelasi antar variabel independen (Pengetahuan, Kemudahan, Kemanfaatan dan Minat) pada model regresi. Uji multikoliniearitas menyatakan bahwa variable independen harus terbebas dari gejala multikoliniearitas. Adapun kriteria variabel independent terbebas dari multikoliniearitas sebagai berikut:



Tabel 4. 14
Hasil Uji Multikolinieritas Nilai Tolerance dan VIF

Variabel	Tolerance	VIF	Keterangan
Pengetahuan	0,640	1,562	Tidak terjadi gejala multikolinieritas
Kemudahan	0,337	2,969	Tidak terjadi gejala multikolinieritas
Kemanfaatan	0,461	2,171	Tidak terjadi gejala multikolinieritas

Sumber: Data primer diolah melalui SPSS, 2024

Pada uji multikolinieritas adalah menguji korelasi antar variabel independen (*digital marketing, brand image, pemahaman*) pada model regresi. Uji multikolinieritas menyatakan bahwa variabel independen harus terbebas dari gejala multikolinieritas. Adapun kriteria variabel independent terbebas dari multikolinieritas sebagai berikut:

- a. Apabila tolerance $> 0,1$ dan nilai VIF (variance inflation factors) < 10 , maka dari itu dapat disimpulkan bahwa variabel independen terbebas dari gejala multikolinieritas antar variabel independent pada model regresi.
- b. Apabila tolerance $< 0,1$ dan nilai VIF (variance inflation factors) > 10 , maka dapat disimpulkan bahwa terjadi gejala multikolinieritas antar variabel independent pada model regresi

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa variabel Pengetahuan (X1) memiliki nilai tolerance $0,640 > 0,1$ dan nilai

VIF $1,562 < 10$, Variabel Kemudahan (X2) nilai tolerance $0,337 > 0,1$ dan nilai VIF $2,969 < 10$, dan Variabel Kemanfaatan (X3) memiliki nilai tolerance $0,461$ dan nilai VIF $2,171 < 10$. Dengan demikian berdasarkan ketentuan dari dasar pengambilan keputusan yang telah dijabarkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa variabel Pengetahuan (X1) dengan variabel Kemudahan (X2) dan variabel Kemanfaatan (X3) bebas dari multikolinearitas

4.4.4 Hasil Uji Analisis Linear Berganda

Pada penelitian ini analisis regresi linear berganda bertujuan untuk melihat dan mengetahui variabel independent yang dapat menentukan variabel dependen, dimana pada penelitian ini variable independent adalah variabel pengetahuan, kemudahan dan kemanfaatan. Sedangkan variabel dependennya adalah minat menggunakan *quick response code indonesian standard* (QRIS) pada bank aceh syariah.. Perhitungan statistik analisis linier berganda yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 23. Adapun ringkasan hasil pengolahan data dengan menggunakan program SPSS tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 15
Hasil Uji Analisis Linear Berganda

Coefficients^a						
	Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.504	1.790		1.399	.165
	Pengetahuan	.386	.099	.338	3.894	.000
	Kemudahan	.390	.146	.321	2.677	.009
	Kemanfaatan	.267	.111	.247	2.412	.018

Sumber: Data primer diolah melalui SPSS, 2024

Dari hasil penelitian tersebut dapat dituliskan dalam bentuk matematis dari persamaan linear berganda sebagai berikut:

$$Y = 2,504 + 0.386 X_1 + 0.390 X_2 + 0.267 X_3 + e$$

Keterangan:

Y = minat menggunakan quick response code indonesian standard (qris) pada bank Aceh Syariah.

X₁ = Pengetahuan

X₂ = Kemudahan

X₃ = Kemanfaatan

e = Standard error

Berdasarkan hasil persamaan regresi linear berganda, masing-masing variabel dapat menjelaskan bahwa:

1. Konstanta (a): 2,504 ini menunjukkan bahwa jika variabel Pengetahuan, Kemudahan dan Kemanfaatan dianggap konstan maka minat menggunakan quick response code Indonesian standart (QRIS) pada bank Aceh Syariah akan bernilai 2,504
2. Kemudahan: Koefisien regresi variabel kemudahan (X1) menunjukkan arah sebesar 0,386 menunjukkan bahwa jika variabel kemudahan (X1) meningkat 1%, maka akan terjadi peningkatan terhadap minat menggunakan QRIS sebesar 0,386 dengan asumsi variable independent lainnya dianggap konstan.
3. Kemudahan: Nilai koefisien regresi dari variabel kemudahan (X2) menunjukkan arah sebesar 0,390 menunjukkan bahwa variabel kemudahan (X2) memiliki pengaruh, apabila kemudahan meningkat 1%, maka akan terjadi peningkatan terhadap minat menggunakan QRIS sebesar 0,390 dengan asumsi variable independent lainnya dianggap konstan.
4. Kemanfaatan: Nilai koefisien regresi dari variabel kemanfaatan (X3) menunjukkan arah sebesar sebesar 0,267 menunjukkan bahwa memiliki pengaruh, jika variabel kemnafaatan (X3) meningkat 1%, maka akan terjadi peningkatan terhadap minat menggunakan QRIS sebesar 0,267 dengan asumsi variable independent lainnya dianggap konstan.

Dari model sistematis diatas, dapat diketahui bahwa variabel yang paling menentukan minat pedagang pedagang pada produk pembiayaan modal usaha perbankan syariah adalah variabel kemudahan dengan koefisien sebesar 0,390

4.5 Hasil Uji Hipotesis

4.5.1 Uji Parsial (Uji t)

Uji statistik T dilakukan untuk melihat dan mengetahui seberapa besar pengaruh satu variabel independen secara individual (parsial) terhadap variabel dependen. Adapun data pemilihan kriteria pengambilan keputusan Uji t adalah sebagai berikut:

- Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan tingkat nilai signifikansi $< 0,05$ (5%) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya variabel independent berpengaruh terhadap variabel dependen.
- Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan tingkat nilai signifikansi $> 0,05$ (5%) maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen

Tabel 4. 16
Hasil Parsial (Uji t)

Variabel	t Hitung	t Tabel	Sig	Keterangan
Pengetahuan	3.894	1,986	.000	Berpengaruh
Kemudahan	2.677	1,986	.009	Berpengaruh
Kemanfaatan	2.412	1,986	.018	Berpengaruh

Sumber: Data primer diolah melalui SPSS, 2024

Berdasarkan tabel diatas dapat di simpulkan bahwa sebagai berikut:

- Hasil uji parsial variabel pengetahuan, uji parsial pada hipotesis 1 diketahui bahwa pengetahuan (X_1) memperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,894 dengan t_{tabel} sebesar 1,986 sehingga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,894 > 1,986$) dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Maka dari itu H_a

diterima dan H_0 ditolak, artinya bahwa variabel pengetahuan secara parsial berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard QRIS*

- b. Hasil uji parsial variabel kemudahan Dari uji parsial pada hipotesis 2, diketahui bahwa variabel kemudahan memperoleh t_{hitung} sebesar 2,677 dan t_{tabel} sebesar 1,986 sehingga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,677 > 1,986$) dengan nilai signifikansi sebesar 0,032 lebih kecil dari 0,05 ($0,009 < 0,05$). Maka dari itu H_0 ditolak dan H_a diterima artinya variabel kemudahan secara parsial berpengaruh signifikan terhadap variabel minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard QRIS*
- c. Hasil uji parsial variabel kemanfaatan dari uji parsial pada hipotesis 3 diketahui bahwa variabel kemanfaatan memperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,412 dan t_{tabel} sebesar 1,986 sehingga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,412 > 1,986$) dengan nilai signifikansi sebesar 0,018 dan nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,018 < 0,05$). Maka dari itu H_0 ditolak dan H_a diterima artinya variabel kemanfaatan secara parsial berpengaruh terhadap variabel minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard QRIS*

4.5.2 Uji Simultan (Uji f)

Uji simultan (Uji F) adalah untuk melihat apakah semua variabel independen mempunyai pengaruh secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel dependen (Ghozali, 2013: 108).

Adapun kriteria pengambilan keputusan Uji simultan (Uji F) adalah sebagai berikut:

- a. Apabila $f_{hitung} > f_{tabel}$ dan tingkat signifikansi $< 0,05$ (5%) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa variabel independent berpengaruh terhadap variabel dependen.
- b. Apabila $f_{hitung} < f_{tabel}$ dan tingkat signifikansi $> 0,05$ (5%) maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya bahwa variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen

Tabel 4. 17
Hasil Simultan (Uji F)

No	Variabel	Sig.	f hitung	Keterangan
1	Simultan pengetahuan, kemudahan dan kemanfaatan terhadap minat menggunakan QRIS	0,000	38,351	Berpengaruh

Sumber: Data primer diolah melalui SPSS, (2024)

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000, maka dari itu artinya nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} yaitu $38,351 > 2,705$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa secara bersama-sama (Simultan) variabel pengetahuan, kemudahan dan kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* QRIS

4.6 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi (R^2) adalah suatu uji yang digunakan untuk mengukur seberapa jauh variabel independen dalam memberi penjelasan tentang variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara 0 sampai 1. Nilai R^2 yang kecil berarti kemampuan setiap variabel independent dalam menjelaskan variasi-variable dependen sangat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi-variabel dependen (Ghozali, 2016:95).

Tabel 4. 18
Hasil Uji koefisien determinasi

Variabel	r Square	Keterangan
Pengetahuan, Kemudahan dan Kemanfaatan terhadap minat menggunakan QRIS	0,541	Sedang

Sumber: Data primer diolah melalui SPSS, (2024)

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil pengujian koefisien dterminasi dilakukan dengan menggunakan SPSS 23, menunjukkan nilai koefisien determinasi (R^2) diperoleh sebesar 0,541 atau 54,1 %. Sedangkan sisanya sebesar 45,9 % dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

4.7 Pembahasan Hasil Analisis

4.7.1 Pengaruh Pengetahuan Terhadap Minat Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

Berdasarkan hasil uji statistik parsial pada variabel pengetahuan dapat disimpulkan bahwa secara parsial variabel pengetahuan (X1) memperoleh nilai T_{hitung} sebesar 3,894 dan T_{tabel} sebesar 1,986 sehingga $T_{hitung} > T_{tabel}$ dengan nilai signifikansi yang didapatkan sebesar 0,000 dan nilai signifikansi yang didapatkan lebih kecil dari 0,05. ($0,000 < 0,05$) yang berarti bahwa variabel pengetahuan berpengaruh signifikan terhadap variabel minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian* (QRIS) Standard Koefisien regresi variabel pengetahuan (X1) sebesar 0,099. Berdasarkan hasil pernyataan dengan rata-rata paling tinggi yaitu menyatakan bahwa responden setuju bahwa QRIS merupakan metode pembayaran alternatif yang memiliki banyak manfaat. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa para responden yang telah mengetahui dan mengenal metode pembayaran QRIS lebih memilih untuk beralih untuk menggunakan layanan tersebut.

Menurut Natoatmodjo (2017) pengetahuan seseorang memiliki dua faktor yaitu eksternal dan internal. Faktor internal menyangkut pendidikan, pekerjaan, dan umur. Faktor eksternal yaitu lingkungan dan sosial budaya. Artinya pengetahuan akan terus berkembang berdasarkan faktor internal dan eksternal dalam kehidupan, sehingga akan mengikuti juga perkembangan jaman yang ada sesuai dengan lingkungan contohnya kemajuan teknologi. Hubungan pengetahuan teori *technology acceptance model* terhadap minat menggunakan QRIS adalah seseorang yang

memiliki pengetahuan terhadap perkembangan teknologi akan terus mengikutinya dan mempercayai bahwa kemajuan juga dapat didukung oleh keseimbangan teknologi yang ada. Seseorang yang memiliki pengetahuan terhadap teknologi akan dapat menerima dan ikut menggunakan teknologi sesuai dengan kebutuhan sehari-hari. Penerimaan adanya kemajuan teknologi akan diikuti dengan penggunaan secara langsung.

Pengetahuan menyangkut spesifikasi teknologi QRIS, penggunaan aplikasi QRIS, fitur-fitur dan layanan yang ada pada QRIS serta kegunaan, kekurangan dan kelebihan yang ada pada QRIS. Hal ini dapat diketahui dengan adanya pengetahuan sehingga pengetahuan yang banyak mengenai QRIS akan menambah minat masyarakat dalam menggunakan QRIS dikehidupannya sehari-hari. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan I Nina Rizky (2018) yang menunjukkan hasil bahwa pengetahuan berpengaruh positif terhadap minat Menggunakan E-Banking Dalam Bertransaksi Pada Umkm Di Kecamatan Buleleng penggunaan. Artinya seseorang yang memiliki pengetahuan tinggi akan memiliki minat yang semakin tinggi juga terhadap penggunaan QRIS.

4.7.2 Pengaruh Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

Berdasarkan hasil uji statistik parsial pada variabel kemudahan dapat disimpulkan bahwa secara parsial variabel kemudahan (X2) memperoleh nilai Thitung Sebesar 2.677 dan

Ttabel sebesar 1,986 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $(2,677 > 1,986)$ dan nilai signifikansi yang didapatkan sebesar 0,009 dan nilai signifikansi yang didapatkan lebih kecil dari 0,05 $(0,009 < 0,05)$ yang berarti bahwa variabel *kemudahan* berpengaruh signifikan terhadap variabel minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS). Koefisien regresi variabel kemudahan (X2) sebesar 0,146. Berdasarkan rata rata tertinggi dari jawaban para responden, menunjukkan bahwa metode pembayaran QRIS sangat lah flexible yang tentunya sangat memudahkan para pengggunanya dalam melakukan setiap transaksinya. Sesuatu hal yang dapat memudahkan seseorang dalam hal apapun tentu menarik para penguannya, seperti yang didapat dari metode pembayaran QRIS.

Kemudahan penggunaan juga dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi minat dalam menggunakan QRIS. Persepsi kemudahan penggunaan dapat didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. sebuah sistem atau teknologi yang dianggap rumit biasanya tidak akan sering digunakan oleh penggunanya karena tolak ukur penerimaan sebuah sistem dapat dilihat dari penggunanya. Rahman dkk (2017).

Hubungan kemudahan penggunaan dengan teori technology acceptance model adalah mengenai pemikiran masyarakat yang apabila dalam menggunakan teknologi tidak mengalami kesulitan maka akan semakin menerima keberadaan teknologi tersebut

contohnya dalam hal ini penggunaan QRIS. Suatu hal yang dianggap mudah oleh masyarakat maka tidak akan menjadi pemicu dalam penolakan penggunaan teknologi. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Galuh (2021) yang menunjukkan hasil bahwa variabel kemudahan berpengaruh terhadap minat penggunaan Financial Technology Sistem Pembayaran.

4.7.3 Pengaruh kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)

Berdasarkan hasil uji statistik parsial pada variabel kemanfaatan dapat disimpulkan bahwa secara parsial variabel kemanfaatan (X3) memperoleh nilai Thitung sebesar 2,412 dan Ttabel sebesar 1,986 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $(2,412 > 1,986)$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai signifikansi yang didapatkan sebesar 0,018 dan nilai signifikansi yang didapatkan lebih kecil dari 0,05 ($0,018 < 0,05$) yang berarti bahwa variabel kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap variabel minat menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). Koefisien regresi variabel kemanfaatan (X3) sebesar 0,111. Dengan manfaat yang didapat dari metode pembayaran QRIS pastinya menjadi salah satu daya tarik bagi para penggunanya, hal tersebut dapat dilihat juga bahwa para responden setuju bahwa QRIS memiliki manfaat dalam memudahkan transaksi mereka dan juga dengan media saat ini juga pastinya keberadaan metode QRIS

dapat membantu para responden dalam menggunakannya dimana pun dan pastinya sangat memudahkan bagi setiap orang yang mulai menerapkan prinsip *cashless*.

Menurut Oktaviani (2021) terdapat empat variabel yang diprediksi mempengaruhi keputusan menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital yaitu manfaat, kemudahan, kepercayaan dan resiko. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh siti dkk (2024) yang menunjukkan hasil bahwa Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Transaksi Pembayaran Pada Mahasiswa Universitas Buana Perjuangan Karawang.

4.7.4 Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

Berdasarkan hasil uji F yang dilakukan sebelumnya variabel pengetahuan (X1), variabel kemudahan (X2), dan variabel kemanfaatann (X3), menunjukkan fhitung lebih > ftabel sebesar $38,351 > 2,705$ dan nilai signifikasi didapatkan sebesar $0,000 < 0,05$ maka dari itu H_0 ditolak dan H_a diterima maka dapat disimpulkan bahwa secara simultan variabel pengetahuan (X1), variabel kemudahan (X2), dan variabel kemanfaatan (X3), berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)

Pada saat uji determinasi (R^2) juga menunjukkan bahwa nilai koefisien R^2 sebesar 0,541 atau 54%. Artinya sebesar 54% variabel

bebas (independen) yaitu pengetahuan, kemudahan dan kemanfaatan mempengaruhi minat menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS), sedangkan sisanya sebesar 46% akan dipengaruhi variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

Pengetahuan, kemudahan dan kemanfaatan adalah variabel yang dapat mempengaruhi minat menggunakan QRIS. Karena dengan semakin tingginya pengetahuan, kemudahan dan kemanfaatan seseorang terhadap QRIS akan meningkatkan minat seseorang tersebut untuk menggunakan QRIS. Mohammad,dkk (2022). Pengetahuan tinggi yang dimiliki seseorang dalam hal teknologi akan dapat mempengaruhi minat seseorang tersebut dalam menggunakan teknologi. Selanjutnya kemudahan yang dirasakan seseorang terhadap teknologi dan tidak membuat pengguna merasa kesulitan akan meningkatkan penggunaan teknologi dan kemanfaatan yang tinggi timbul akibat dari pengalaman yang sudah pernah dijalani ataupun dari pengaruh pihak luar seperti teman dan sanak keluarga akan membuat minat seseorang tersebut semakin tinggi dalam menggunakan teknologi.

Pengetahuan tinggi yang dimiliki seseorang dalam hal teknologi akan dapat mempengaruhi minat seseorang tersebut dalam menggunakan teknologi. Selanjutnya kemudahan yang dirasakan seseorang terhadap teknologi dan tidak membuat pengguna merasa kesulitan akan meningkatkan penggunaan teknologi dan kepercayaan yang tinggi timbul akibat dari

pengalaman yang sudah pernah dijalani ataupun dari pengaruh pihak luar seperti teman dan sanak keluarga akan membuat minat seseorang tersebut semakin tinggi dalam menggunakan teknologi.

Ketiga variabel memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan minat masyarakat menggunakan QRIS. Disaat seseorang memiliki pengetahuan tinggi, menganggap dalam menggunakan QRIS itu mudah, serta manfaat yang didapatkan saat menggunakan teknologi QRIS maka akan berpengaruh dalam peningkatan minat.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sania (2023) yang menunjukkan hasil bahwa variabel pengetahuan dan kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS pada masyarakat Lampung Utara. Semakin tinggi tingkat pengetahuan seseorang maka akan secara otodidak mempelajari penggunaan QRIS sendiri, dan kemudahan penggunaan yang dirasa memiliki manfaat banyak akan dapat membantu aktivitas kegiatan sehari-hari, serta kepercayaan masyarakat kepada QRIS dapat meningkatkan penggunaan QRIS.

Hasil ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad (2023) yang menunjukkan hasil bahwa bahwa persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dompet elektronik, di mana ketika dompet elektronik tersebut dianggap memiliki manfaat, maka semakin banyak yang menggunakannya. Dalam hal penggunaan dompet elektronik,

manfaat yang dimaksudkan adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pemakaiannya.



BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan melalui hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang diperoleh. Adapun hasil dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Dari hasil parsial (Uji t) dapat disimpulkan bahwa variabel pengetahuan secara parsial berpengaruh terhadap minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*
2. Dari hasil parsial (Uji t) dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan secara parsial berpengaruh terhadap minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*
3. Dari hasil parsial (Uji t) dapat disimpulkan bahwa variabel kemanfaatan secara parsial berpengaruh terhadap minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*
4. Berdasarkan Uji Simultan (Uji F) yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa variabel pengetahuan, kemudahan dan kemanfaatan secara simultan atau secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

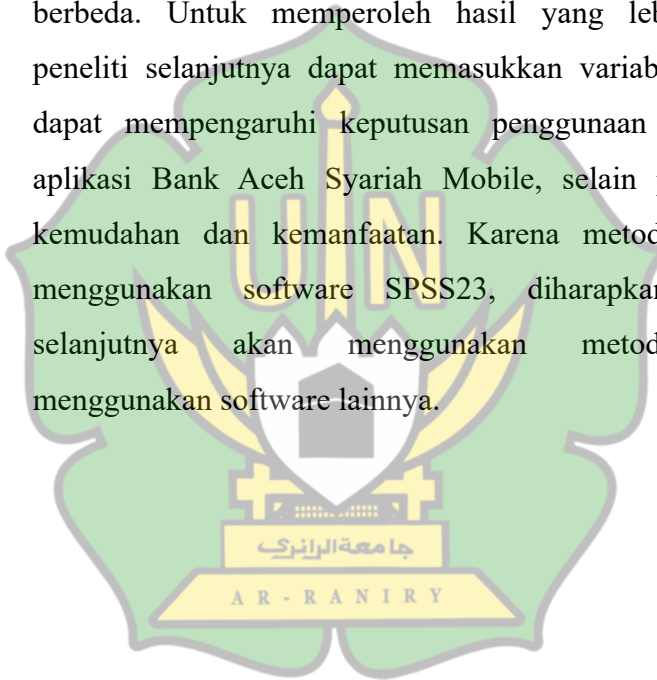
5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan melalui hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang diperoleh, ada saran-saran yang dapat diberikan peneliti, Adapun saran yang diberikan sebagai berikut:

1. Bagi Bank Aceh Syariah hasil penelitian ini dengan harapan dapat membuat Bank Aceh Syariah terutama Bank Aceh Syariah Kec Manggeng Kabupaten Aceh Barat Daya lebih mengenalkan atau menyebarluaskan mengenai transaksi dengan menggunakan QRIS pada aplikasi BSI Mobile, memberikan pemahaman mengenai cara bertransaksi menggunakan QRIS kepada nasabah bank tersebut, memberikan informasi mengenai ketentuan atau syarat-syarat kepada merchant yang ingin bekerjasama melalui QRIS dan memberitahu keunggulan serta keuntungan pada saat menggunakan QRIS pada aplikasi Bank Aceh Syariah Mobile sebagai metode pembayaran secara non tunai.
2. Diharapkan dengan meningkatnya pengetahuan serta beberapa kemudahan dan manfaat yang didapatkan oleh para nasabah dengan hadirnya metode pembayaran QRIS dapat menyadarkan para nasabah untuk mulai beralih menggunakan produk tersebut, dikarenakan seperti penjelasan dalam penelitian ini bahwa metode pembayaran QRIS dapat membantu kinerja dan efisiensi transaksi nasabah bank aceh

di manggeng, salah satu manfaat nya yakni dengan singkatnya waktu yang dibutuhkan untuk melakukan transaksi yang nasabah butuhkan.

3. Penelitian ini dengan harapan dapat menjadi bahan dasar dan referensi untuk peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan penelitian ini, dengan model dan objek penelitian yang berbeda. Untuk memperoleh hasil yang lebih lengkap, peneliti selanjutnya dapat memasukkan variabel lain yang dapat mempengaruhi keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi Bank Aceh Syariah Mobile, selain pengetahuan, kemudahan dan kemanfaatan. Karena metode penelitian menggunakan software SPSS23, diharapkan penelitian selanjutnya akan menggunakan metode analisis menggunakan software lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, M. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Gen-Z Dalam Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) Sebagai Teknologi Pembayaran Digital. *Contemporary Studies in Economic, Finance, and Banking*. Volume 01, Number 1, Pages 167-176. Universitas Brawijaya.
<http://dx.doi.org/10.21776/csefb.2022.01.1.14>
- Anastasia Anggi Palupi. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Kemudahan Penggunaan Sistem Qris Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan Qris Pada UMKM. *Seminar Nasional Riset Terapan*, Vol 10,1, 1–9.
- Annur, C. M. (2022). Suvei Danareksa: Warga RI yang Lakukan Transaksi Digital Masih Rendah. *Databox*, 2022.
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/26/suvei>
- 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>
- Azzahroo, R. A., & Estiningrum, S. D. (2021). Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran. *Jurnal Manajemen Motivasi*, 17(1), 10.
<https://doi.org/10.29406/jmm.v17i1.2800>
- Bangkara, R. P., Putu, N., & Harta, S. (2016). Pengaruh Perceived Usefulness Dan Perceived Ease of Use Pada Minat Penggunaan Internet Banking Dengan Attitude Toward Using Sebagai Variabel Intervening. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, 16(3), 2408–2434.
<https://ojs.unud.ac.id/index.php/Akuntansi/article/view/21551/15419>
- Damayanti, A., Marsofiyati, M., & Rachmadania, R. F. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Persepsi

- Kebermanfaatan Terhadap Minat Penggunaan Qris Sebagai Cashless Society:(Studi Kasus Pada Lembaga Dedikasi Untuk Negeri). *Mufakat: Jurnal Ekonomi, Manajemen dan Akuntansi*, 2(4), 387-401.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. *Management Science*, 35(8), 982–1003. <https://doi.org/10.1287/mnsc.35.8.982>
- Dihni V. (2022). Riset: Mayoritas UMKM Gunakan Layanan Tunai untuk Transaksi Keuangan | Databoks. November 2021, 2022. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/07/25/riset-mayoritas>
- Elsa, D. A., & Hayati, I. (2024). Pengaruh Penggunaan Pembayaran Digital Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Pada Program Studi Manajemen Bisnis Syariah UMSU. *Journal of Economic, Bussines and Accounting (COSTING)*, 7(3), 5031-5037.
- Engko, C., Limba, F. B., & Achmad, A. P. (2023). Pengaruh Pengetahuan dan Minat Bertransaksi Menggunakan Layanan QRIS Dengan Technology Acceptance Model (TAM) Sebagai Variabel Mediasi. *Jurnal Revenue: Jurnal Ilmiah Akuntansi*, 4(1), 386-397.
- Galuh Octavia Prinda (2021)Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kebermanfaatan, Dan PersepsiRisiko Terhadap Minat Penggunaan Financial Technology Sistem Pembayaran *Jurnal Ekonomi Bisnis*, Vol. 3, No. 4, 2021
- Hadi dan Novi, (2015). Faktor – faktor Yang MempengaruhiPenggunaan Layanan Mobile Banking. *Jurnal Ekonomi dan Pembangunan*
- I Nina Rizky, I Nyoman Putra Yasa (2018) Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, Dan Pengetahuan Terhadap Minat Menggunakan E-Banking Dalam Bertransaksi Pada Umkm Di Kecamatan Buleleng
- Ismail. (2011). Perbankan Syariah. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Joni, Yulianti. R & Hamdiah. C. (2022). Pengaruh Persepsi Risiko, Kepercayaan, dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan mobile banking (Studi Empiris Pada Nasabah Bank Syariah Indonesia di Kota Banda Aceh). *Jurnal Serambi Konstruktivis*, Volume 4, No.2
- Kartiniwati. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Generasi Millenials Dalam Menggunakan Mobile Banking (Studi pada Bank Syariah Mandiri KC Banda Aceh). (Skripsi). tidak dipublikasi. Banda Aceh: UIN Ar-raniry.
- Kristianti, L, M & Pambudi, R.(2017). Analisis Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Tingkat Keamanan, dan Fitur Layanan Terhadap Penggunaan Mobile Banking Pada Mahasiswa di DKI Jakarta. *Jurnal Akuntansi, Fakultas Ekonomi Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya*.
- Mohammad Andika Tobuhu, Rizan Machmud, dan Endi Rahman, —Pengaruh Kemudahan dan Kepercayaan terhadap Sikap Penggunaan Layanan M-Banking (Studi pada Bank BNI Cabang Gorontalo), *Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis* Vol.5, No. 2 (2022), 72
- Muhammad Farid Iffat, Ayu Chairina Laksmi (2023) Pengaruh persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, risiko terhadap minat menggunakan dompet elektronik Volume 5, Hal. 441-449
- Ningsih, H. A., Sasmita, E. M., & Sari, B. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa. *Jurnal IKRA-ITH Ekonomika*, 4(1), 1–9.
- Noor, J. (2013). *Edisi 1. penelitian Ilmu Manajemen "Tinjauan Filosofis dan Praktis"*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Notoatmodjo, Metodologi penelitian kesehatan, (Jakarta :PT Rajagrafindo, 2017), 57.
- Nurdin, Winda Nur Azizah, & Rusli. (2020). Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Risiko Terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Finansial Technology (Fintech) Pada Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu.

- Jurnal Ilmu Perbankan Dan Keuangan Syariah, 2(2), 199–222. <https://doi.org/10.24239/jipsya.v2i2.32.198-221>
- Nurhapsari, R., & Sholihah, E. (2022). Analysis of the factors of intention to use QRIS for MSMEs in Semarang City's traditional market. *Jurnal Ekonomi Modernisasi*, 18(2), 199–211. <https://doi.org/10.21067/jem.v18i2.7291>
- Palupi, A. A., Hartati, T., & Sofa, N. (2022, March). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Kemudahan Penggunaan Sistem Qris Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan Qris Pada UMKM. In *Seminar Nasional Riset Terapan Administrasi Bisnis dan MICE* (Vol. 10, No. 1, pp. 67-75).
- Prasetya, H., & Putra, S. E. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Manfaat Dan Risiko Pada Minat Penggunaan E-Money Di Surabaya. 17(02), 151–158.
- Putri, A.R., Waluyo, B., & Farhani, N. H. (2022). The Influence Of Knowledge And Trust Of Msmes In The Bogor Region Towards Interest In Financing Through Sharia Fintech Lending. *Jurnal Syarikah*. 8(1). DOI: <https://doi.org/10.30997/jsei.v8i1.4879>
- Putri, N. I., Munawar, Z., & Komalasari, R. (2022). Minat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Pasca Pandemi. *Prosiding SISFOTEK*, 155–160.
- Rachmawati, I.A.K., Mutmainah, H., Rosita., and Susanto, H. (2020). Minat Penggunaan E-Money Syariah di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Visi Manajemen*. 17(3). DOI: <https://doi.org/10.56910/jvm.v7i3.175>
- Rahayu, P. P. (2019). Pengaruh Persepsi Kegunaan, PersepsiKemudahan, Persepsi Kepercayaan, Dan PersepsiKenyamanan Terhadap Minat Penggunaan Mobile Banking. (Skripsi). Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas IslamIndonesia
- Rahman dan Dewantara, —Pengaruh Kemudahan Penggunaan dan Kemanfaatan Teknologi Informasi terhadap Minat Menggunakan Situs Jual Beli Online| (Studi Kasus pada

- Pengguna Situs Jual Beli _Z'),*l* Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 2, No.1 (2017), 83.
- Ramadhan, A.F. (2016). Persepsi Mahasiswa Dalam Menggunakan E-Money,. *Jurnal Dinamika Ekonomi & Bisnis.*,13(2). DOI: <https://doi.org/10.34001/jdeb.v13i2.470>
- Ramadhan, M. R., Nurlinda, & Ginting, E. K. (2021). Analisis Tingkat Pengetahuan Digital Bankingpada Mahasiswa Politeknik Negeri Medan. *Jurnal Budgeting.* 2(1). <http://ojs.polmed.ac.id/index.php/budgeting/article/view/479>
- Riyanto, S., & Hatmawan, A.A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen.* Yogyakarta: Deepublish.
- Rodiah, S., dan Melati, I.S. (2020). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-wallet Pada Generasi Milenial Kota Semarang.
- Rohman, A.N., Sugeng., Fitriana., and Aidy, W.R. (2021). Ekosistem Bisnis Dan Regulasi Fintech Syariah Dalam Perspektif Keamanan Ekonomi. *Jurnal Ilmu Hukum.*, 17(3). DOI: <https://doi.org/10.25041/fiatjustisia.v17no3.2919>
- Rusmini. (2014). Dasar dan Jenis Ilmu Pengetahuan. *Jurnal Biologi*, 5, 79–94.
- Saputri, O. B. (2020). P referensi konsumen dalam menggunakan quick response code indonesia standard (qris) sebagai alat pembayaran digital Consumer preference in using the Indonesian standard quick response code (qris) as a digital payment instrument. *17(2)*, 237–247
- Safitri, L. (2018), Pengaruh pelayanan terhadap minat anggota melakukan deposito mudharabah pada baitul maal wattamwil (bmt) mitra arta rumbai pesisir kota pecan baru ditinjau menurut ekonomi syariah, *Repository UIN Sultan Syarif Kasim Riau.* <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/14093>

- Saleh, M., Utari, A., & Wahab. A. (2020). Analisis Penggunaan Fintech Syariah Perspektif Mashlahah Mursalah (Studi Pada Dana Syariah.Id). *Al-Buhuts (e-juernal)*, 16(1). DOI: <https://doi.org/10.30603/ab.v16i1.1766>
- Saputri, Dara. (2017). Pengaruh Kemudahan, Daya Guna, Kenyamanan, Kepercayaan Terhadap Minat Nasabah Pengguna Mobile Banking pada PT Bank BRI Syariah Kantor Cabang Tanjung Karang. (Skripsi). Solo: UINS Salatiga.
- Saputri, Oktaviana Banda. Preferensi Konsumen dalam Menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital, *Jurnal Kinerja* 17 (2), 237-247, 2020
- Sari, M.A., Aminah, I., & Redyanita, H. (2020). Preferensi Generasi Millennial Dalam Memilih Pembayaran Digital (Studi Kasus pada Mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta Depok),. *Jurnal Ekonomi Bisnis*. 19(2). <http://jurnal.pnj.ac.id/index.php/ekbis/article/download/3601/pdf>
- Sati, R.A.S., dan Ramditya, M. (2020) Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan E-Money (Studi Kasus Pada Konsumen Yang Menggunakan Metland Card). *Repository, STIE Indonesia (STEI) Jakarta*. <http://repository.stei.ac.id/1990/>
- Setia W, B. (2005). Pengertian, Peranan dan Perkembangan Bank Syariah di Indonesia
- Siti Amamilah, Dedi Mulyadi, Santi Pertiwi Hari Sandi (2024) Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Efektivitas Dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan Qris Sebagai Alat Transaksi Pembayaran Pada Mahasiswa Universitas Buana Perjuangan Karawang
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian. Literasi Media Publishing.*
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.*

- Sugiyono, P. Dr. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, cv.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Suliah, S., & Pabulo, A. M. A. (2023). Pengaruh Media Sosial, Pengetahuan, dan Kemudahan Penggunaan QRIS terhadap Minat Generasi Z dalam Mengadopsi Teknologi Pembayaran Digital (Studi Kasus: Cilacap). *Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(2).
- Susanto. A. (2014) *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*; Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zikri, Z. U., & Jannah, M. (2023). Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan Quick Response Indonesian Standart (QRIS). *J-Reb: Journal Research of Economic and Bussiness*, 2(01), 9-20.



LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kuesioner Penelitian

Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Dan Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (Qris)* Pada Bank Aceh Syariah (Studi Pada Masyarakat Kecamatan Manggeng Kabupaten Aceh Barat Daya)

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Kepada yang terhormat,
Masyarakat Kota Manggeng

Dalam rangka melakukan penelitian untuk penyusunan tugas skripsi pada program Strata 1 (S1) di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, saya:

Nama : Rhausil Mardadi
Nim : 200603080
Fakultas/jurusan : Ekonomi dan Bisnis Islam/ Perbankan Syariah

Bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Dan Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (Qris)* Pada Bank Aceh Syariah (Studi Pada Masyarakat Kecamatan Manggeng Kabupaten Aceh Barat Daya)”** Oleh karena itu demi tercapainya penelitian ini, saya mohon kesediaan bapak/ibu/sdr/i untuk mengisi kuisisioner yang telah disediakan dengan sebenar-benarnya. Identitas dan jawaban yang telah di isi hanya digunakan untuk keperluan penelitian dan akan dijaga kerahasiaannya. Semoga partisipasi yang bapak/ibu/sdr/i berikan bermanfaat untuk ilmu pengetahuan serta dapat membantu meningkatkan kepuasan masyarakat dalam menggunakan QRIS. Atas waktu dan partisipasinya saya ucapkan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Manggeng, 30 Mei 2024

Rhausil Mardadi

Lampiran 2 : Identitas Responden

Petunjuk: Pilihlah salah satu jawaban yang sesuai dengan memberikan tanda (√)

1. Jenis Kelamin

Pria

Wanita

2. Umur

< 15 tahun

15-20 tahun

21-25 tahun

> 25 tahun

3. Sudah berapa lama menggunakan QRIS pada Bank Aceh Syariah

< 3 bulan

4-11 bulan

1-3 tahun

> 3 tahun

4. Pendidikan Terakhir

SD

SMP

SLTA

D3/S1/S2/S3

A. Petunjuk Pengisian Kuisisioner

Responden diharapkan dapat menjawab pernyataan dengan memberikan tanda (√) pada pernyataan yang telah disediakan. Pernyataan yang disediakan dijawab sesuai dengan skala likert, mulai dari skala 1-5 semakin besar angka yang anda pilih menandakan semakin puas, dan sebaliknya.

- Sangat Setuju (SS)=4
- Setuju (S)=3
- Tidak Setuju (TS)=2
- Sangat Tidak Setuju (STS)=1

Data responden dan semua informasi yang diberikan akan dijamin kerahasiaannya, oleh sebab itu dimohon untuk mengisi kuisisioner dengan sebenar-benarnya.

1. Pengetahuan (X1)

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
		Skor			
		1	2	3	4
Pengetahuan Produk					
1	Setahu saya Sistem <i>Quick Response Code Indonesia Standart (Qris)</i> adalah salah satu alat pembayaran termudah di Indonesia				
Pengetahuan Pemakaian					
2	Saya tahu <i>Quick Response Code Indonesia Standart (Qris)</i> memberikan perlindungan data pribadi dan transaksi para masyarakat.				
Pengetahuan Mengenai Manfaat					

3	Setau saya Sistem <i>Quick Response Code Indonesia Standart (Qris)</i> sebagai alat alternatif yang memberikan banyak manfaat.				
4	Dari pengetahuan saya sistem <i>Quick Response Code Indonesia Standart (Qris)</i> bisa digunakan banyak transaksi untuk keperluan tertentu				
5	Dengan pengetahuan saya <i>Quick Response Code Indonesia Standart (Qris)</i> untuk pengguna pertama bisa menggunakan dengan gratis				

2. Kemudahan (X2)

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
		Skor			
		1	2	3	4
Fleksibilitas					
1	Sistem <i>Quick Response Code Indonesia Standart (Qris)</i> mudah digunakan dalam bertransaksi				
Kemudahan Untuk Berinteraksi					
2	Sistem <i>Quick Response Code Indonesia Standart (Qris)</i> mudah dipahami penggunaannya				
Kemudahan Untuk Digunakan					

3	Sistem <i>Quick Response Code Indonesia Standart (Qris)</i> sebagai alternatif pengganti uang tunai mudah dibawa kemana-mana				
Kemudahan Untuk Dipelajari					
4	Sistem <i>Quick Response Code Indonesia Standart (Qris)</i> lebih fleksibel daripada uang tunai				
5	Sistem <i>Quick Response Code Indonesia Standart (Qris)</i> dengan proses pembayaran yang sangat ketat				

3. **Kemanfaatan (X3)**

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
		Skor			
		1	2	3	4
Menjadi Lebih Mudah					
1	Proses transaksi pembayaran menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standart (Qris)</i> lebih cepat dan tepat dari uang tunai				
Menambah Produktifitas					
2	Pembayaran menggunakan Sistem <i>Quick Response Code Indonesia Standart (Qris)</i> lebih efisien daripada menggunakan uang tunai				
Mmpertinggi Efektifitas					
3	Penggunaan kartu <i>Quick Response Code Indonesia</i>				

	<i>Standart (Qris) lebih praktis daripada uang tunai</i>				
Meningkatkan Keuntungan					
4	Pembayaran menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standart (Qris)</i> lebih teliti karena terdapat struk hasil pembayaran				
5	Proses transaksi pembayaran menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standart (Qris)</i> dapat digunakan dimana saja				

4. Minat Menggunakan QRIS (Y)

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
		Skor			
		1	2	3	4
Keinginan Untuk Menggunakan					
1	Apakah fitur pelayanan dari <i>Quick Response Code Indonesia Standart (Qris)</i> diberikan dalam bentuk yang baik				
Selalu Mencoba Untuk Menggunakan					
2	Layanan <i>Quick Response Code Indonesia Standart (Qris)</i> sangat dapat diandalkan untuk melakukan transaksi tanpa harus khawatir kekurangan membawa uang cash karena tersedia transaksi melalui scan code QR				
Pemenuhan					
3	Layanan <i>Quick Response Code Indonesia Standart (Qris)</i>				

	membuat para masyarakat lebih nyaman dan aman karena fitur yang tersedia				
4	Saya yakin <i>Quick Response Code Indonesia Standart (Qris)</i> dapat mempermudah transaksi dan saya berminat untuk menggunakannya				
5	Saya berminat untuk menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standart (Qris)</i> setelah mengetahui penggunaannya				



Lampiran 3 : Hasil Tabulasi Responden

No	Pengetahuan (X1)					Kemudahan (X2)					Kemanfaatan (X3)					Minat (Y)					
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6
1	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4
5	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4
8	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3
9	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4
10	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4
11	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3
12	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4
13	3	2	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
15	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4
16	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3
17	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
18	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
19	3	2	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4
20	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3
21	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4
22	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
23	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4
24	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
26	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4
27	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4
28	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4
29	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3
30	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
31	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4
32	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4
33	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3
34	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4
35	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4
36	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3
37	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3
38	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3

39	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4		
40	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
41	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	
42	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	
43	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3
44	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	
45	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
46	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	
47	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	
48	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	
49	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	
50	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	
51	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	
52	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	
53	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
54	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	
55	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	
56	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	
57	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
58	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	
59	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	
60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	
61	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	
62	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	
63	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	
64	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	
65	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	
66	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	
67	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	
68	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
69	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3
70	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	
71	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	
72	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	
73	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	
74	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	
75	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	
76	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	
77	3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	
78	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	
79	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	
80	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	
81	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	

82	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4
83	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4
84	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4
85	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3
86	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4
87	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4
88	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
89	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
90	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4
91	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4
92	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3
93	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3
94	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3
95	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
96	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4



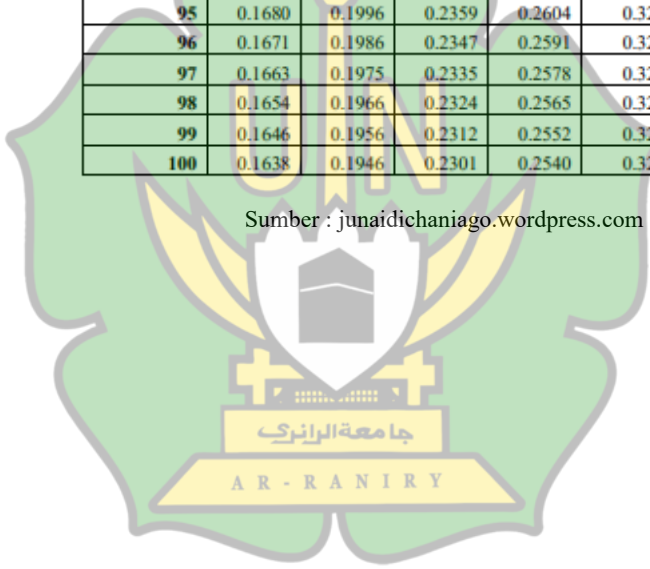
Lampiran 4 : R Tabel Uji Valditas

Tabel r untuk df = 51 - 100

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
51	0.2284	0.2706	0.3188	0.3509	0.4393
52	0.2262	0.2681	0.3158	0.3477	0.4354
53	0.2241	0.2656	0.3129	0.3445	0.4317
54	0.2221	0.2632	0.3102	0.3415	0.4280
55	0.2201	0.2609	0.3074	0.3385	0.4244
56	0.2181	0.2586	0.3048	0.3357	0.4210
57	0.2162	0.2564	0.3022	0.3328	0.4176
58	0.2144	0.2542	0.2997	0.3301	0.4143
59	0.2126	0.2521	0.2972	0.3274	0.4110
60	0.2108	0.2500	0.2948	0.3248	0.4079
61	0.2091	0.2480	0.2925	0.3223	0.4048
62	0.2075	0.2461	0.2902	0.3198	0.4018
63	0.2058	0.2441	0.2880	0.3173	0.3988
64	0.2042	0.2423	0.2858	0.3150	0.3959
65	0.2027	0.2404	0.2837	0.3126	0.3931
66	0.2012	0.2387	0.2816	0.3104	0.3903
67	0.1997	0.2369	0.2796	0.3081	0.3876
68	0.1982	0.2352	0.2776	0.3060	0.3850
69	0.1968	0.2335	0.2756	0.3038	0.3823
70	0.1954	0.2319	0.2737	0.3017	0.3798
71	0.1940	0.2303	0.2718	0.2997	0.3773
72	0.1927	0.2287	0.2700	0.2977	0.3748
73	0.1914	0.2272	0.2682	0.2957	0.3724
74	0.1901	0.2257	0.2664	0.2938	0.3701
75	0.1888	0.2242	0.2647	0.2919	0.3678
76	0.1876	0.2227	0.2630	0.2900	0.3655
77	0.1864	0.2213	0.2613	0.2882	0.3633
78	0.1852	0.2199	0.2597	0.2864	0.3611
79	0.1841	0.2185	0.2581	0.2847	0.3589

80	0.1829	0.2172	0.2565	0.2830	0.3568
81	0.1818	0.2159	0.2550	0.2813	0.3547
82	0.1807	0.2146	0.2535	0.2796	0.3527
83	0.1796	0.2133	0.2520	0.2780	0.3507
84	0.1786	0.2120	0.2505	0.2764	0.3487
85	0.1775	0.2108	0.2491	0.2748	0.3468
86	0.1765	0.2096	0.2477	0.2732	0.3449
87	0.1755	0.2084	0.2463	0.2717	0.3430
88	0.1745	0.2072	0.2449	0.2702	0.3412
89	0.1735	0.2061	0.2435	0.2687	0.3393
90	0.1726	0.2050	0.2422	0.2673	0.3375
91	0.1716	0.2039	0.2409	0.2659	0.3358
92	0.1707	0.2028	0.2396	0.2645	0.3341
93	0.1698	0.2017	0.2384	0.2631	0.3323
94	0.1689	0.2006	0.2371	0.2617	0.3307
95	0.1680	0.1996	0.2359	0.2604	0.3290
96	0.1671	0.1986	0.2347	0.2591	0.3274
97	0.1663	0.1975	0.2335	0.2578	0.3258
98	0.1654	0.1966	0.2324	0.2565	0.3242
99	0.1646	0.1956	0.2312	0.2552	0.3226
100	0.1638	0.1946	0.2301	0.2540	0.3211

Sumber : junaidichaniago.wordpress.com



Lampiran 5 : Hasil Uji Validitas

Pengetahuan (X1)

Correlations

		Pengetahuan1	Pengetahuan2	Pengetahuan3	Pengetahuan4	Pengetahuan5	Total Pengetahuan
Pengetahuan1	Pearson Correlation	1	.368**	.081	-.048	.157	.522**
	Sig. (2-tailed)		.000	.431	.644	.127	.000
	N	96	96	96	96	96	96
Pengetahuan2	Pearson Correlation	.368**	1	.215*	.195	.116	.652**
	Sig. (2-tailed)	.000		.035	.057	.262	.000
	N	96	96	96	96	96	96
Pengetahuan3	Pearson Correlation	.081	.215*	1	.734**	.630**	.764**
	Sig. (2-tailed)	.431	.035		.000	.000	.000
	N	96	96	96	96	96	96
Pengetahuan4	Pearson Correlation	-.048	.195	.734**	1	.392**	.647**
	Sig. (2-tailed)						
	N	96	96	96	96	96	96

	Sig. (2-tailed)	.644	.057	.000		.000	.000
	N	96	96	96	96	96	96
Pengetahuan5	Pearson Correlation	.157	.116	.630**	.392**	1	.666**
	Sig. (2-tailed)	.127	.262	.000	.000		.000
	N	96	96	96	96	96	96
Total Pengetahuan	Pearson Correlation	.522**	.652**	.764**	.647**	.666**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	96	96	96	96	96	96

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Kemudahan (X2)

Correlations

		Kemudahan1	Kemudahan2	Kemudahan3	Kemudahan4	Kemudahan5	Total Kemudahan
Kemudahan1	Pearson Correlation	1	.211*	.279**	.199	.032	.535**
	Sig. (2-tailed)		.039	.006	.052	.758	.000
	N	96	96	96	96	96	96

Kemudahan2	Pearson Correlation	.211*	1	.250*	.191	.179	.578**
	Sig. (2-tailed)	.039		.014	.062	.080	.000
	N	96	96	96	96	96	96
Kemudahan3	Pearson Correlation	.279**	.250*	1	.639**	.504**	.803**
	Sig. (2-tailed)	.006	.014		.000	.000	.000
	N	96	96	96	96	96	96
Kemudahan4	Pearson Correlation	.199	.191	.639**	1	.476**	.738**
	Sig. (2-tailed)	.052	.062	.000		.000	.000
	N	96	96	96	96	96	96
Kemudahan5	Pearson Correlation	.032	.179	.504**	.476**	1	.648**
	Sig. (2-tailed)	.758	.080	.000	.000		.000
	N	96	96	96	96	96	96
Total Kemudahan	Pearson Correlation	.535**	.578**	.803**	.738**	.648**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	96	96	96	96	96	96

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

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

Kemanfaatan (X3)

Correlations

		Kemanfaa tan1	Kemuda han2	Kemuda han3	Kemuda han4	Kemuda han5	Total Kemuda han
Kemanfaa tan1	Pearson	1	.141	.095	.216*	.733**	.629**
	Correlation						
	Sig. (2-tailed)		.171	.358	.034	.000	.000
	N	96	96	96	96	96	96
Kemudah an2	Pearson	.141	1	.700**	.536**	.292**	.784**
	Correlation						
	Sig. (2-tailed)	.171		.000	.000	.004	.000
	N	96	96	96	96	96	96
Kemudah an3	Pearson	.095	.700**	1	.261*	.243*	.670**
	Correlation						
	Sig. (2-tailed)	.358	.000		.010	.017	.000
	N	96	96	96	96	96	96
Kemudah an4	Pearson	.216*	.536**	.261*	1	.157	.648**
	Correlation						
	Sig. (2-tailed)	.034	.000	.010		.127	.000
	N	96	96	96	96	96	96

Kemudahan5	Pearson Correlation	.733**	.292**	.243*	.157	1	.696**
	Sig. (2-tailed)	.000	.004	.017	.127		.000
	N	96	96	96	96	96	96
Total Kemudahan	Pearson Correlation	.629**	.784**	.670**	.648**	.696**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	96	96	96	96	96	96

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

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

Minat (Y)

Correlations

		Minat1	Minat2	Minat3	Minat4	Minat5	Minat6	Total Minat
Minat1	Pearson Correlation	1	.341**	.314**	.386**	.200	.329**	.713**
	Sig. (2-tailed)		.001	.002	.000	.050	.001	.000
	N	96	96	96	96	96	96	96
Minat2	Pearson Correlation	.341**	1	.258*	.256*	.124	.356**	.646**
	Sig. (2-tailed)	.001		.011	.012	.227	.000	.000
	N	96	96	96	96	96	96	96
Minat3	Pearson Correlation	.314**	.258*	1	.182	.084	.343**	.608**
	Sig. (2-tailed)	.002	.011		.076	.413	.001	.000
	N	96	96	96	96	96	96	96

Minat4	Pearson	.386**	.256*	.182	1	-.018	.336**	.581**
	Correlation							
	Sig. (2-tailed)	.000	.012	.076		.864	.001	.000
	N	96	96	96	96	96	96	96
Minat5	Pearson	.200	.124	.084	-.018	1	.110	.407**
	Correlation							
	Sig. (2-tailed)	.050	.227	.413	.864		.286	.000
	N	96	96	96	96	96	96	96
Minat6	Pearson	.329**	.356**	.343**	.336**	.110	1	.678**
	Correlation							
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.001	.001	.286		.000
	N	96	96	96	96	96	96	96
Total Minat	Pearson	.713**	.646**	.608**	.581**	.407**	.678**	1
	Correlation							
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	96	96	96	96	96	96	96

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 6 : Uji Reliabilitas

Pengetahuan (X1)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.638	5

Kemudahan (X2)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.669	5

Kemanfaatan (X3)

Reliability Statistics

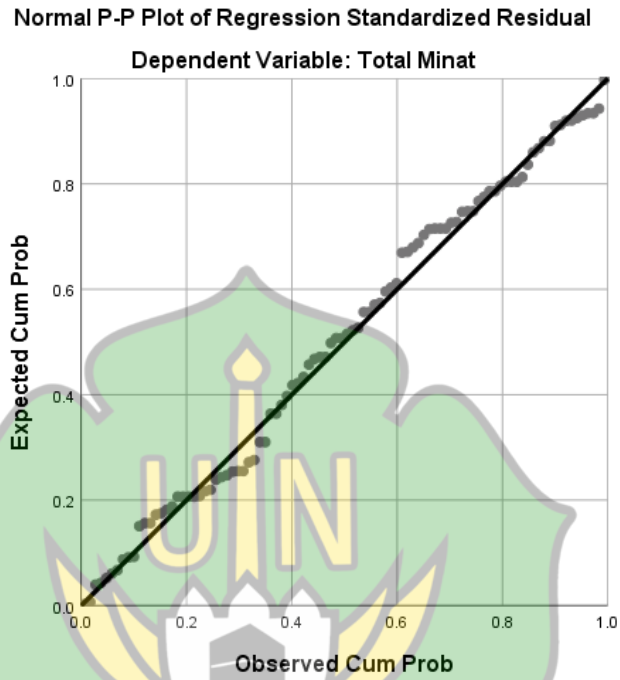
Cronbach's Alpha	N of Items
.717	5

Minat (Y)

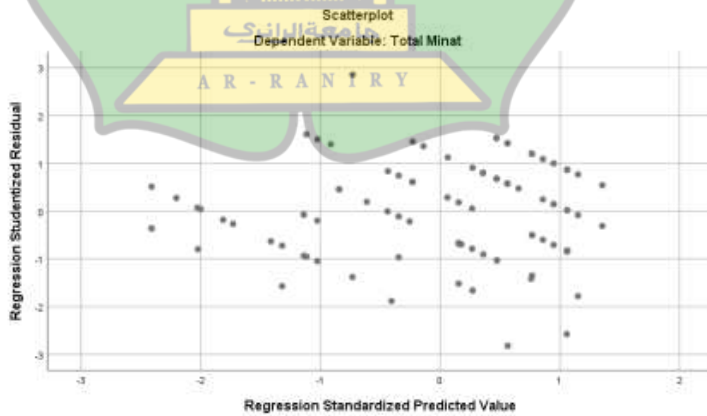
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.657	6

Lampiran 7 : Uji Normalitas



Lampiran 8 : Uji Heteroskedastisitas



Lampiran 9 : Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error				Beta	Tolerance
1 (Constant)	2.504	1.790		1.399	.165		
Total Pengetahuan	.386	.099	.338	3.894	.000	.640	1.562
Total Kemudahan	.390	.146	.321	2.677	.009	.337	2.969
Total Kemanfaatan	.267	.111	.247	2.412	.018	.461	2.171

a. Dependent Variable: Total Minat

Lampiran 10 : Analisis Linear Berganda

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant)	2.504	1.790		1.399	.165
Total Pengetahuan	.386	.099	.338	3.894	.000
Total Kemudahan	.390	.146	.321	2.677	.009
Total Kemanfaatan	.267	.111	.247	2.412	.018

a. Dependent Variable: Total Minat

Lampiran 11 : Distribusi Tabel Uji T

Titik Persentase Distribusi t (df = 81 –120)

df \ Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
81	0.67753	1.29209	1.66388	1.98969	2.37327	2.63790	3.19392
82	0.67749	1.29196	1.66365	1.98932	2.37269	2.63712	3.19262
83	0.67746	1.29183	1.66342	1.98896	2.37212	2.63637	3.19135
84	0.67742	1.29171	1.66320	1.98861	2.37156	2.63563	3.19011
85	0.67739	1.29159	1.66298	1.98827	2.37102	2.63491	3.18890
86	0.67735	1.29147	1.66277	1.98793	2.37049	2.63421	3.18772
87	0.67732	1.29136	1.66256	1.98761	2.36998	2.63353	3.18657
88	0.67729	1.29125	1.66235	1.98729	2.36947	2.63286	3.18544
89	0.67726	1.29114	1.66216	1.98698	2.36898	2.63220	3.18434
90	0.67723	1.29103	1.66196	1.98667	2.36850	2.63157	3.18327
91	0.67720	1.29092	1.66177	1.98638	2.36803	2.63094	3.18222
92	0.67717	1.29082	1.66159	1.98609	2.36757	2.63033	3.18119
93	0.67714	1.29072	1.66140	1.98580	2.36712	2.62973	3.18019
94	0.67711	1.29062	1.66123	1.98552	2.36667	2.62915	3.17921
95	0.67708	1.29053	1.66105	1.98525	2.36624	2.62858	3.17825
96	0.67705	1.29043	1.66088	1.98498	2.36582	2.62802	3.17731
97	0.67703	1.29034	1.66071	1.98472	2.36541	2.62747	3.17639
98	0.67700	1.29025	1.66055	1.98447	2.36500	2.62693	3.17549
99	0.67698	1.29016	1.66039	1.98422	2.36461	2.62641	3.17460
100	0.67695	1.29007	1.66023	1.98397	2.36422	2.62589	3.17374
101	0.67693	1.28999	1.66008	1.98373	2.36384	2.62539	3.17289
102	0.67690	1.28991	1.65993	1.98350	2.36346	2.62489	3.17206
103	0.67688	1.28982	1.65978	1.98326	2.36310	2.62441	3.17125
104	0.67686	1.28974	1.65964	1.98304	2.36274	2.62393	3.17045
105	0.67683	1.28967	1.65950	1.98282	2.36239	2.62347	3.16967
106	0.67681	1.28959	1.65936	1.98260	2.36204	2.62301	3.16890
107	0.67679	1.28951	1.65922	1.98238	2.36170	2.62256	3.16815
108	0.67677	1.28944	1.65909	1.98217	2.36137	2.62212	3.16741
109	0.67675	1.28937	1.65895	1.98197	2.36105	2.62169	3.16669
110	0.67673	1.28930	1.65882	1.98177	2.36073	2.62126	3.16598
...

Lampiran 12 : Uji Hasil Parsial (Uji T)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant)	2.504	1.790		1.399	.165
Total Pengetahuan	.386	.099	.338	3.894	.000
Total Kemudahan	.390	.146	.321	2.677	.009
Total Kemanfaatan	.267	.111	.247	2.412	.018

a. Dependent Variable: Total Minat

Lampiran 13 : F tabel

70	3,978	3,128	2,736	2,503	2,346	2,231	2,143	2,074
71	3,976	3,126	2,734	2,501	2,344	2,229	2,142	2,072
72	3,974	3,124	2,732	2,499	2,342	2,227	2,140	2,070
73	3,972	3,122	2,730	2,497	2,340	2,226	2,138	2,068
74	3,970	3,120	2,728	2,495	2,338	2,224	2,136	2,066
75	3,968	3,119	2,727	2,494	2,337	2,222	2,134	2,064
76	3,967	3,117	2,725	2,492	2,335	2,220	2,133	2,063
77	3,965	3,115	2,723	2,490	2,333	2,219	2,131	2,061
78	3,963	3,114	2,722	2,489	2,332	2,217	2,129	2,059
79	3,962	3,112	2,720	2,487	2,330	2,216	2,128	2,058
80	3,960	3,111	2,719	2,486	2,329	2,214	2,126	2,056
81	3,959	3,109	2,717	2,484	2,327	2,213	2,125	2,055
82	3,957	3,108	2,716	2,483	2,326	2,211	2,123	2,053
83	3,956	3,107	2,715	2,482	2,324	2,210	2,122	2,052
84	3,955	3,105	2,713	2,480	2,323	2,209	2,121	2,051
85	3,953	3,104	2,712	2,479	2,322	2,207	2,119	2,049
86	3,952	3,103	2,711	2,478	2,321	2,206	2,118	2,048
87	3,951	3,101	2,709	2,476	2,319	2,205	2,117	2,047
88	3,949	3,100	2,708	2,475	2,318	2,203	2,115	2,045
89	3,948	3,099	2,707	2,474	2,317	2,202	2,114	2,044
90	3,947	3,098	2,706	2,473	2,316	2,201	2,113	2,043
91	3,946	3,097	2,705	2,472	2,315	2,200	2,112	2,042
92	3,945	3,095	2,704	2,471	2,313	2,199	2,111	2,041
93	3,943	3,094	2,703	2,470	2,312	2,198	2,110	2,040

Sumber : junaidichaniago.wordpress.com

Lampiran 14 : Hasil Uji Simultan (Uji F)

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	164.108	3	54.703	38.351	.000 ^b
	Residual	131.226	92	1.426		
	Total	295.333	95			

a. Dependent Variable: Total Minat

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

Lampiran 15 : Uji R²

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.745 ^a	.556	.541	1.194

a. Predictors: (Constant), Total Kemudahan, Total Pengetahuan, Total Kemudahan

