

SKRIPSI

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT
PENGUNAAN *QUICK RESPONSE CODE* *INDONESIAN
STANDARD* (QRIS) PADA GENERASI Z DI KOTA BANDA
ACEH MENURUT PERSPEKTIF EKONOMI SYARIAH**



Disusun Oleh:

**SINAR TIARA
NIM. 210602097**

**PROGRAM STUDI EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2025 M / 1446 H**

SKRIPSI

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT
PENGUNAAN *QUICK RESPONSE CODE* *INDONESIAN*
STANDARD (QRIS) PADA GENERASI Z DI KOTA BANDA
ACEH MENURUT PERSPEKTIF EKONOMI SYARIAH**



Disusun Oleh:

**SINAR TIARA
NIM. 210602097**

**PROGRAM STUDI EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2025 M/ 1446 H**

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Sinar Tiara
NIM : 210602097
Program Studi : Ekonomi Syariah
Fakultas : 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 pemanipulasian dan pemalsuan data.*
- 5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.*

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 12 Januari 2025

Yang Menyatakan,



Sinar Tiara

PERSETUJUAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PENGUNAAN *QUICK RESPONSE CODE INDONESIAN STANDARD (QRIS)* PADA GENERASI Z DI KOTA BANDA ACEH MENURUT PERSPEKTIF EKONOMI SYARIAH

Disusun Oleh:

Sinar Tiara

NIM: 210602097

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,

Dr. Nilam Sari, M.Ag
NIP. 197103172008012007

Winy Dian Safitri, M.Si
NIP.199005242022032001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Ekonomi Syariah

Dr. Nilam Sari, M.Ag
NIP. 197103172008012007

**PENGESAHAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI
FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT
PENGUNAAN *QUICK RESPONSE CODE* *INDONESIAN
STANDARD* (QRIS) PADA GENERASI Z DI KOTA BANDA
ACEH MENURUT PERSPEKTIF EKONOMI SYARIAH**

Sinar Tiara
NIM: 210602097

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

Pada Hari/Tanggal: Jumat, 10 Januari 2025 M
10 Rajab 1446 H

Banda Aceh
Dewan Penguji Sidang Skripsi

Ketua

Sekretaris

Dr. Nilam Sari, M.Ag

NIP. 197103172008012007

Winny Dian Safitri, M.Si

NIP. 199005242022032001

Penguji I

Penguji II

Dr. Muhammad Zulhilmi, M.A.

NIP. 197204282005011003

Eka Octavian Pranata, S.E., M.Si

NIP. 199810092024031001

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

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



FORM PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH MAHASISWA UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Sinar Tiara
NIM : 210602097
Fakultas/Program Studi : Ekonomi dan Bisnis Islam/Ekonomi Syariah
E-mail : 210602097@student.ar-raniry.ac.id

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

Tugas Akhir KKU Skripsi

Yang berjudul: *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Pada Generasi Z di Kota Banda Aceh*

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 : 12 Januari 2025

Mengetahui,

Penulis

Pembimbing I

Pembimbing II

Sinar Tiara
NIM.210602097

Dr. Nilam Sari, M.Ag
NIP.197103172008012007

Winny Dian Safitri, M.Si
NIP.199005242022032001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S. Al-Baqarah 2: 286)

“Rasakanlah setiap proses yang kamu tempuh dalam hidupmu, sehingga kamu tau betapa hebatnya dirimu sudah berjuang sampai detik ini”

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

(Umar Bin Khattab)

Bismillahirrahmanirrahim, dengan mengucapkan syukur atas Rahmat Allah Swt., skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya tercinta Ayahanda Muhammad Nasir Ali dan Ibunda Eli. Orang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta, dan selalu memberikan motivasi. Terima kasih untuk semua berkat doa dan dukungan ayah dan ibu, saya bisa berada dititik ini. Sehat selalu tolong hiduplah lebih lama lagi.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah Rabbil'alamin, puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT berkat rahmat dan hidayah-Nya, segala urusan yang dianggap sulit menjadi mudah sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam penulis haturkan kepada nabi besar Muhammad SAW, yang telah membimbing kita dari alam kebodohan menuju alam penuh dengan ilmu pengetahuan. Skripsi ini berjudul **“Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Pada Generasi Z di Kota Banda Aceh Menurut Perspektif Ekonomi Syariah”** sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan Gelar Sarjana dari Prodi Ekonomi Syariah. Dalam proses penyelesaian skripsi ini penulis banyak mengalami kesulitan dan hambatan. Dalam kesempatan ini tidak lupa pula penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hafas Furqani, M.Ec, selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Dr. Nilam Sari, Lc., M.Ag dan Rina Desiana, M.E sebagai Ketua dan Sekretaris Program Studi Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yang selalu mendukung serta memberikan semangat dalam bidang kecerdasan akademik dan spiritual.
3. Hafiih Maulana, S.P., S.H.I., M.E selaku Ketua Laboratorium Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam yang telah memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Nilam Sari, Lc., M.Ag, dan Winny Dian Safitri, S.Si., M.Si. selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah bersedia

meluangkan waktu dan mencurahkan ilmu pengetahuannya sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. Dr. Muhammad Zuhilmi, S.Ag., M.A. dan Eka Octavian Pranata, S.E., M.Si. selaku penguji I dan selaku penguji II yang telah memberikan masukan, saran, dan perbaikan untuk skripsi ini agar menjadi lebih baik lagi.
6. Dr. Hendra Syahputra, S.T., M.M. selaku Penasehat Akademik, dan kepada seluruh dosen, pegawai dan staf Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam serta segenap pengurus dan pegawai perpustakaan utama Universitas Islam Negeri Ar-Raniry dan Ruang baca FEBI yang sudah memberikan fasilitas untuk mengadakan studi kepustakaan.
7. Kedua orang tua tercinta Ayahanda Muhammad Nasir Ali, dan Ibunda Eli yang senantiasa mendoakan dan menasehati dengan setulus hati serta memberikan dukungan baik moril maupun materil. Terima kasih juga kepada Muhammad Qadafi, Muhammad Qadid Pranata dan Hafizatul Salshabilla selaku ketiga adik kandung tersayang, selanjutnya kepada paman tersayang Teuku Irfan Asahan dan juga kepada keluarga besar yang selalu memberikan semangat kepada peneliti agar dapat menyelesaikan tugas akhir ini tepat pada waktunya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan jenjang pendidikan perguruan tinggi ini dan memperoleh gelar Sarjana Ekonomi.
8. Sahabat saya M. Miftahul Razaq, Erni Sabila dan Wina Ayuni yang telah menemani dan membantu penulis dalam suka maupun duka, serta memberikan motivasi dan semangat yang luar biasa agar dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Dan terima kasih juga kepada Nurhaliza, Indah Zahara, Maisya Auliandhana, dan M. Farhan Zubaili yang juga turut serta membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
9. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan khususnya Ekonomi Syariah angkatan 2021 yang telah memberi

semangat dan sama-sama berjuang dalam menyelesaikan tugas akhir demi mendapatkan gelar Sarjana Ekonomi.

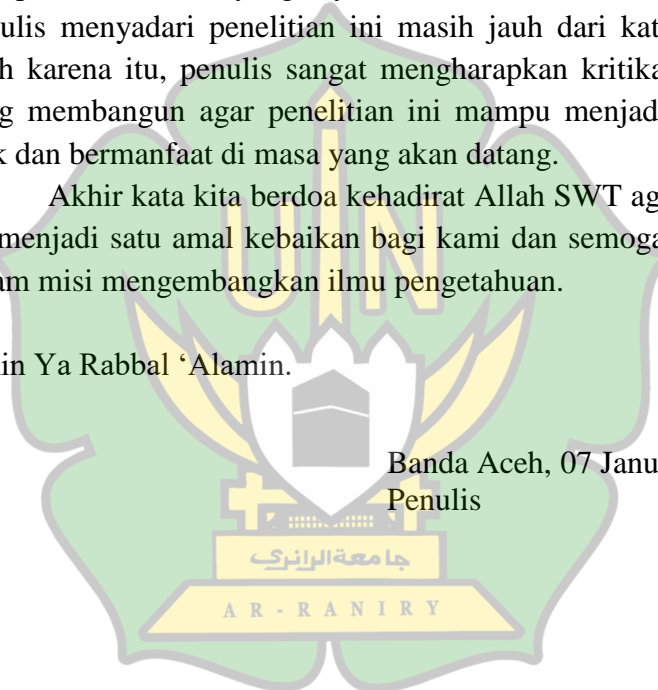
Semoga segala jasa bantuan, motivasi dan arahan yang diberikan dapat menjadi amalan yang baik dan pahala sehingga memperoleh balasan yang layak dan lebih baik dari Allah SWT. Penulis menyadari penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran yang membangun agar penelitian ini mampu menjadi yang lebih baik dan bermanfaat di masa yang akan datang.

Akhir kata kita berdoa kehadiran Allah SWT agar penelitian ini menjadi satu amal kebaikan bagi kami dan semoga bermanfaat dalam misi mengembangkan ilmu pengetahuan.

Amin Ya Rabbal 'Alamin.

Banda Aceh, 07 Januari 2025

Penulis



Sinar Tiara

TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri P dan K
Nomor: 158 Tahun 1987 – Nomor: 0543b/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	ض	Ḍ			

2. Vokal

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

a. Vokal Tunggal

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

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

b. Vokal Rangkap - RANIRY

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

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf
أَيّ	<i>Fathah</i> dan ya	Ai
أَوْ	<i>Fathah</i> dan wau	Au

Contoh:

Kaifa : كيف

Haula : هول

3. *Maddah*

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

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda
اِيْ	<i>Fathah</i> dan <i>alif</i> atau ya	Ā
يِ	<i>Kasrah</i> dan ya	Ī
يُ	<i>Dammah</i> dan wau	Ū

Contoh:

qāla : قَالَ

ramā : رَمَى

qīla : قِيلَ

yaqūlu : يَقُولُ

4. Ta *Marbutah* (ة)

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua.

a. Ta *marbutah* (ة) hidup

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

b. Ta *marbutah* (ة) mati

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

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

Contoh:

raudah al-atfāl/raudatulatfāl:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ

al-Madīnah al-Munawwarah:

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ

Talḥah:

طَلْحَةَ

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 : Sinar Tiara
Nim : 210602097
Fakultas/Program Studi : Ekonomi dan Bisnis Islam / Ekonomi Syariah
Judul : "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Pembayaran Digital *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) Pada Generasi Z Di Kota Banda Aceh Menurut Perspektif Ekonomi Syariah"
Pembimbing I : Dr. Nilam Sari, M.Ag.
Pembimbing II : Winny Dian Safitri, M.Si

Quick Response Code Indonesian Standar (QRIS) adalah standarisasi pembayaran menggunakan metode *QR Code* dari Bank Indonesia agar proses transaksi dengan *QR Code* menjadi lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh persepsi manfaat kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan dan keamanan terhadap minat penggunaan pembayaran digital qris sebagai metode pembayaran pada generasi z di Kota Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan data primer yang dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada 100 responden menggunakan metode *simple random* sampling dengan kriteria responden berusia 17-29 tahun, berdomisili di Kota Banda Aceh dan pernah atau sedang menggunakan pembayaran digital QRIS sebagai metode pembayaran. Analisis data dilakukan dengan metode *Partial Least Square* (PLS). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel persepsi manfaat kegunaan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan pembayaran digital QRIS. Sedangkan variabel persepsi kemudahan penggunaan dan keamanan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan pembayaran digital QRIS sebagai metode pembayaran pada generasi Z di Kota Banda Aceh.

Kata Kunci: Persepsi, Manfaat, Kemudahan, Keamanan, Minat, Penggunaan, QRIS

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPEL KEASLIAN	i
HALAMAN JUDUL KEASLIAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iii
PERSETUJUAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI.....	iv
PENGESAHAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI	v
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	xi
ABSTRAK.....	xv
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	12
1.5 Sistematika Pembahasan	13
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	15
2.1 Teori <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM).....	15
2.2 <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS).....	17
2.2.1 Definisi <i>Quick Response Code</i>	17
2.2.2 Definisi <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS)	19
2.2.3 Instrumen <i>Quick Response Code Indonesia Standard</i> (QRIS)	25
2.2.4 Landasan Hukum Implementasi <i>Quick Response</i> <i>Code Indonesian Standard</i> (QRIS).....	27
2.2.5 Jenis Pembayaran Menggunakan <i>Quick Response</i> <i>Code Indonesian Standard</i> (QRIS).....	28

2.3	Minat Penggunaan	30
2.3.1	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat	33
2.3.2	Indikator Minat Penggunaan	33
2.4	Persepsi Manfaat Kegunaan (<i>Perceived Usefulness</i>)	34
2.4.1	Indikator Persepsi Manfaat Kegunaan.....	36
2.5	Persepsi Kemudahan Penggunaan	37
2.5.1	Indikator Persepsi Kemudahan Penggunaan	39
2.6	Keamanan	40
2.6.1	Indikator Keamanan	42
2.7	Generasi Z.....	43
2.7.1	Karakteristik Generasi Z.....	45
2.8	Penelitian Terdahulu.....	46
2.9	Keterkaitan Antar Variabel.....	57
2.9.1	Keterkaitan Persepsi Manfaat Kegunaan Terhadap Minat Penggunaan Pembayaran Digital QRIS Sebagai Metode Pembayaran.....	57
2.9.2	Keterkaitan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan Pembayaran Digital QRIS Sebagai Metode Pembayaran	60
2.9.3	Keterkaitan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan Pembayaran Digital QRIS Sebagai Metode Pembayaran	61
2.10	Kerangka Berpikir	62
2.11	Hipotesis.....	63

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....65

3.1	Jenis Penelitian	65
3.2	Waktu dan Lokasi Penelitian	65
3.3	Populasi dan Sampel.....	66
3.3.1	Populasi	66
3.3.2	Sampel	67
3.4	Jenis dan Sumber Data	68
3.5	Teknik Pengumpulan Data	69
3.6	Definisi dan Operasional Variabel	70
3.6.1	Variabel Dependen	70
3.6.2	Variabel Independen.....	70
3.7	Metode dan Teknik Analisis Data	71
3.7.1	Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>)	72

3.7.2	Model Struktural (<i>Inner Model</i>)	75
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		78
4.1	Gambaran Umum Kota Banda Aceh	78
4.2	Karakteristik Responden.....	79
4.2.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin 79	
4.2.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	80
4.2.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir	81
4.2.4	Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan QRIS	82
4.3	Hasil Penelitian.....	83
4.3.1	Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>)	84
4.3.2	Analisis Model Struktural (<i>Inner Model</i>)	91
4.3.3	<i>R-Square</i> (R^2)	95
4.3.4	<i>Effect Size F-Square</i> (f^2)	96
4.3.5	<i>Goodness Of Fit Index</i> (<i>Gof</i>)	97
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian.....	98
4.4.1	Pengaruh Persepsi Manfaat Kegunaan Terhadap Minat Menggunakan QRIS Pada Generasi Z Di Kota Banda Aceh.....	98
4.4.2	Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan QRIS Pada Generasi Z Di Kota Banda Aceh	103
4.4.3	Pengaruh Keamanan Terhadap Minat Menggunakan QRIS Pada Generasi Z Di Kota Banda Aceh	107
BAB 5 KESIMPULAN.....		111
5.1	Kesimpulan.....	111
5.2	Saran	111
5.3	Keterbatasan Penelitian	111
DAFTAR PUSTAKA		114
LAMPIRAN		126

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	55
Tabel 3. 1 Populasi Generasi Z Kota Banda Aceh Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin Tahun 2022	66
Tabel 3. 2 Pengukuran Skala <i>Likert</i>	70
Tabel 3. 3 Definisi dan Operasionalisasi Variabel	71
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Konvergen-Average Variance Extracted (AVE).....	86
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Diskriminan - Nilai <i>Cross Loading</i>	87
Tabel 4. 3 Korelasi Antar Konstruk Dengan Nilai Akar Kuadrat AVE.....	89
Tabel 4. 4 Nilai <i>Average Variance Extracted</i> (AVE).....	90
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian Hipotesis Dengan Skema Bootstrapping	93
Tabel 4. 6 Nilai <i>R-Square</i> (R^2)	95
Tabel 4. 7 Nilai <i>F-Square</i> (f^2)	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jumlah Pengguna QRIS di Aceh (Ribu Jiwa)	5
Gambar 1. 2 Data Merchant QRIS di kota Banda Aceh.....	6
Gambar 2. 1 Bagan Teori <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM).....	16
Gambar 2. 2 QRIS <i>System</i> (Bank Indonesia, 2019)	19
Gambar 2. 3 Skema Kerangka Pemikiran	63
Gambar 3. 1 Hasil Perhitungan Sampel Menggunakan <i>Raosoft Sample Size Calculator</i>	68
Gambar 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	80
Gambar 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	81
Gambar 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir	82
Gambar 4. 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Menggunakan QRIS	83
Gambar 4. 5 Kerangka <i>Outer Model</i> Penelitian	84
Gambar 4. 6 Diagram Hasil Uji Validitas Konvergen – <i>Outer Loading</i>	85
Gambar 4. 7 Kerangka <i>Inner Model</i> Penelitian.....	91
Gambar 4. 8 <i>Bootstrapping</i>	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Kuesioner Penelitian	126
Lampiran 2: Tabulasi Karakteristik Hasil Kuesioner	133
Lampiran 3: Tabulasi Jawaban Hasil Kuesioner	134
Lampiran 4: Hasil Pengujian Menggunakan SmartPLS.....	138
Lampiran 5: Surat Permohonan Data	143
Lampiran 6: Daftar Riwayat Hidup.....	145



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi sekarang perlahan mengubah aktivitas manusia. Segala kegiatan dan pekerjaan dapat dilakukan melalui kecanggihan teknologi yang hadir. Salah satu fitur yang paling menarik masyarakat adalah media digital atau yang sering kita sebut dengan internet. Pertumbuhan ekonomi digital merupakan bentuk implementasi antara teknologi dan informasi yang diwujudkan dalam bentuk pembayaran non-tunai. Dari perkembangan teknologi dan informasi menghasilkan inovasi dalam layanan keuangan yang disebut *Financial Technology* (Fintech). Sektor pembayaran merupakan salah satu pertumbuhan fintech tertinggi di Indonesia. Model pembayaran yang bervariasi sudah banyak ditawarkan oleh sistem pembayaran digital, penggunaan sistem pembayaran QR (*Quick Response*) merupakan sistem yang sangat populer saat ini. Pada umumnya, inovasi ini diciptakan pada metode pembayaran *e-wallet* yakni menggunakan kode QR, teknologi kode QR dianggap sebagai cara yang sangat inovatif dan memberi kemudahan dalam berbagai kegiatan karena memberikan kecepatan dalam pendataan. Keunggulan yang dimiliki kode QR adalah pemanfaatan dan penyimpanan data yang akurat serta keunggulan fisiknya yang tahan lama.

Dompot digital ini memungkinkan pengguna untuk menyimpan sejumlah dana pada jumlah nominal tertentu di dalam aplikasi yang dapat diakses melalui gadget. Di Indonesia, terdapat beberapa aplikasi dompet digital yang populer di kalangan masyarakat. Misalnya OVO, Gopay, Dana, ShopeePay dan LinkAja. Mekanisme pembayaran menggunakan dompet digital ini hanya dilakukan dengan beberapa tahapan sederhana yaitu dimana pihak merchant cukup menyediakan QR code dan konsumen hanya perlu melakukan scan kode QR. Mekanisme pembayaran digital ini hanya perlu waktu singkat saja sampai transaksi pembayaran dinyatakan berhasil, dengan kondisi dana yang tersedia di dalam aplikasi dompet digital konsumen mencukupi dan koneksi jaringan internet pun memadai. Selanjutnya bukti transaksinya pun secara otomatis terkirim ke dalam riwayat transaksi konsumen. Dengan adanya pembayaran non tunai menggunakan QR code akan memudahkan transaksi yang dilakukan antara penjual dan pembeli dengan scan code yang telah disediakan oleh penjual, serta juga dapat menghindari penjual mendapatkan uang palsu.

Bank Indonesia mencanangkan sebuah program yang disebut dengan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) untuk mewujudkan ekosistem *cashless society* di Indonesia. Salah satu cara Bank Indonesia untuk mendorong GNNT yang memerlukan adaptasi dengan keberadaan teknologi digital adalah menerbitkan Blueprint Sistem Pembayaran Indonesia (BSPI) 2025. BSPI memiliki 5 (lima) visi yang diwujudkan melalui salah satu dari 5

(lima) working group atau inisiatif utama yaitu Sistem Pembayaran Retail. Salah satu key deliverables inisiatif tersebut adalah pengembangan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* yang pertama kali diluncurkan pada tanggal 17 Agustus 2019. QRIS menjadi standarisasi bagi berbagai macam QR Code payment di Indonesia, serta digunakan untuk mencegah fragmentasi industri dan memperluas akseptasi kegiatan transaksi pembayaran non-tunai nasional agar lebih efisien.

Provinsi Aceh merupakan provinsi yang meraih peringkat pertama pada tahun 2023 dalam penghargaan kategori keuangan syariah antar Pulau Sumatera. Berkenaan perihal tersebut, penggunaan pembayaran yang bersifat non tunai atau pembayaran digital dalam pandangan Islam merupakan suatu hal yang diperbolehkan, karena Islam membolehkan manusia untuk melakukan inovasi dalam muamalah sesuai dengan kebutuhan mereka (Haroen, 2007). Dalam perspektif Ekonomi Islam, hukum transaksi elektronik diatur pada Fatwa dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia No: 116/DSN MUI/IX/2017 Tentang Uang Elektronik Syariah, yang menyimpulkan bahwa penggunaan uang elektronik dalam transaksi muamalah diperbolehkan berlandaskan banyaknya kemaslahatan yang ada di dalamnya (DSN-MUI, 2017).

Kemudahan bertransaksi yang diberikan QRIS saat ini, digunakan sebagai pembayaran non tunai yang biasa masyarakat gunakan. Dapat digunakan pada setiap aplikasi pembayaran yaitu

dengan melalui penyelenggara manapun baik bank maupun non bank yang digunakan masyarakat, dan dapat digunakan di seluruh toko, pedagang, warung, parkir, tiket wisata, donasi (merchant) berlogo QRIS. Meskipun penyalur QRIS di *merchant* berbeda dengan penyalur aplikasi yang digunakan masyarakat. Cara menggunakan metode transaksi melalui QRIS ini juga terbilang mudah karena para pengguna hanya membutuhkan *smartphone* dan data internet serta saldo yang cukup untuk *scan barcode* QRIS yang tertera pada penyelenggara jasa sistem pembayaran. Segala bentuk aktivitas manusia yang bertujuan untuk memudahkan kegiatan merupakan bentuk ibadah kepada Allah SWT, sesuai Firman Allah dalam surah Al-Baqarah 185:

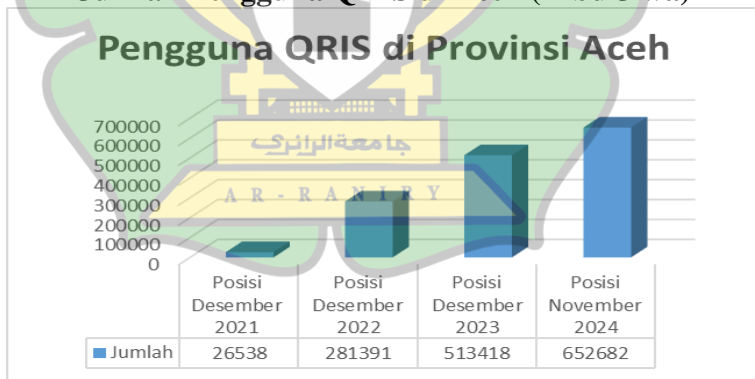
يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ

Artinya: “Allah menghendaki kemudahan bagimu dan tidak menghendaki kesulitan bagimu” (Q.S Al-Baqarah (2): 185)

Ayat tersebut menjelaskan bahwasanya Allah SWT. menegaskan bahwa peraturan-Nya itu dimaksud untuk memudahkan umat manusia. Jika dikaitkan dengan kemudahan dan kenyamanan dalam bertransaksi menggunakan QRIS, maka dapat dipahami bahwa, kemudahan penggunaan dapat mempengaruhi dan mengurangi usaha seseorang baik waktu maupun tenaga dalam menggunakan suatu sistem. Sehingga diharapkan kemudahan yang diberikan dapat mempermudah pengguna dalam pemenuhan kebutuhannya.

Di Provinsi Aceh, adopsi QRIS menunjukkan peningkatan yang signifikan. Data ini bisa dilihat dari data Bank Indonesia jumlah pengguna baru QRIS selalu bertambah secara signifikan di setiap tahunnya. Berdasarkan data dari Bank Indonesia (2024), jumlah pengguna QRIS di Aceh pada posisi Desember 2021 sebanyak 26.358 pengguna. Selanjutnya pada Tahun 2022 meningkat secara signifikan sebanyak 281.391 pengguna. Pada posisi terakhir per November 2024 jumlah pengguna QRIS di Aceh mencapai 652.682 pengguna. Secara lebih lanjut dapat dilihat pada Gambar 1.1:

Gambar 1.1
Jumlah Pengguna QRIS di Aceh (Ribuan Jiwa)

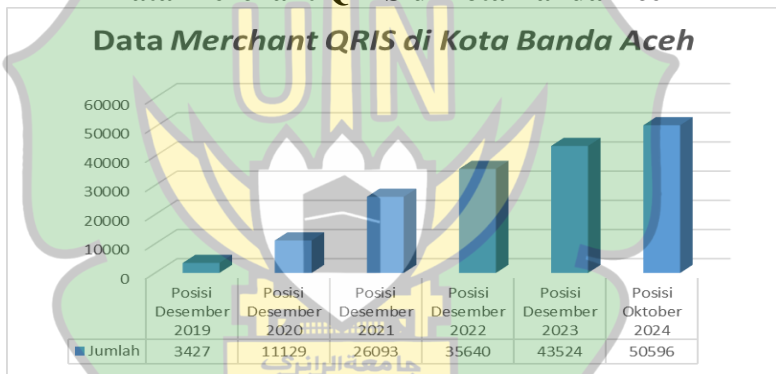


Sumber: Bank Indonesia (BI) (2024)

Lonjakan pengguna QRIS di Aceh mencerminkan semakin tingginya kesadaran masyarakat terhadap manfaat transaksi digital, termasuk di kalangan generasi muda. Kota Banda Aceh, sebagai salah satu pusat aktivitas ekonomi di Aceh, juga menunjukkan perkembangan positif dalam adopsi QRIS. Pertumbuhan jumlah pengguna QRIS di Provinsi Aceh, yang kemudian didukung oleh

ketersediaan merchant yang semakin luas di kota Banda Aceh menjadi latar belakang penting untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan QRIS. Hal ini dapat diukur dari jumlah merchant yang mendaftarkan QRIS meningkat dari 3.427 pada Desember 2019 menjadi 50.596 pada Oktober 2024. Secara langsung dapat dilihat dalam Gambar 1.2:

Gambar 1. 2
Data Merchant QRIS di kota Banda Aceh



Sumber: Bank Indonesia (BI) (2024)

Kehadiran QRIS, tidak hanya mempercepat layanan keuangan, akan tetapi juga memperluas akses layanan keuangan digital, khususnya bagi generasi Z, yang dikenal sebagai generasi *digital native* karena menjadi generasi pertama yang terhubung dengan teknologi dan digital dari sejak dilahirkan (Lanier, 2017). Generasi ini akrab dengan teknologi dan cenderung memilih metode pembayaran yang efisien dan praktis. Generasi ini mempunyai cara pikir yang terbuka (*open-minded*) dan cenderung menyukai sesuatu yang serba instant, termasuk dalam hal bertransaksi.

Sebagian masyarakat menganggap bahwa teknologi merupakan hal yang lumrah untuk dimiliki, karena mereka lahir dimana penggunaan teknologi sedang gencar digunakan. Hal ini terjadi pada masyarakat dengan rentang usia 9 sampai 30 tahun. Mereka yang lahir dengan melek teknologi lebih menyukai media sosial atau jaringan internet lainnya untuk mencari informasi. Namun sebagian masyarakat yang umumnya terjadi pada usia 40 tahun ke atas, mereka lebih menyukai media cetak sebagai sumber informasi. Perbedaan inilah yang kemudian memunculkan adanya penggolongan generasi.

Generasi Z adalah mereka yang lahir antara tahun 1997 dan berakhir pada tahun 2012 dimana fase ini menunjukkan kemajuan sosioekonomi yang lebih stabil dan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat (Dimock, 2019). Generasi ini lahir sebelum generasi alfa dan setelah generasi milenial lahir. Generasi ini memiliki nama lain seperti iGeneration karena sangat akrab dengan dunia digital (Hardey, 2007). Kemajuan teknologi dan pesatnya arus informasi melalui internet telah mempengaruhi kehidupan generasi Z. Mereka terbiasa berkomunikasi dengan menggunakan Gadget yang mereka miliki, melihat informasi tentang berbagai hal dari dunia luar melalui internet, bermain game dan bahkan berbelanja melalui satu benda yang ada di dalam gengaman mereka yaitu smartphone (Gadget) (Hastini et al., 2020). Generasi ini termasuk dalam usia produktif sehingga bisa menjadi peluang untuk mempercepat pertumbuhan ekonomi,

terutama untuk perekonomian digital. Adapun Bank Indonesia juga mengharapkan generasi muda untuk menjadi promotor dan endorser dalam menyuarakan QRIS kepada masyarakat luas.

Minat merupakan suatu ketertarikan seseorang yang muncul ketika melihat ada suatu produk baru sehingga timbul rasa ingin menggunakan produk tersebut. Minat masyarakat untuk melakukan transaksi menggunakan pembayaran digital QRIS pada umumnya banyak dipengaruhi beberapa faktor, diantaranya adalah faktor persepsi manfaat kegunaan. Menurut Jogiyanto (2007), persepsi manfaat kegunaan adalah kepercayaan individu tentang penggunaan sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Seseorang akan menggunakan suatu sistem atau produk tertentu jika sistem teknologi tersebut memberikan manfaat bagi penggunanya sedangkan apabila teknologinya tidak berguna maka teknologi tersebut tidak digunakan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yasar et al. (2022) dan Laloan et al. (2023) menyatakan bahwa persepsi manfaat kegunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *E-Payment* QRIS. Sedangkan penelitian Shasanti (2024) menyatakan persepsi manfaat kegunaan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS.

Selain persepsi manfaat kegunaan, minat penggunaan QRIS juga dipengaruhi oleh faktor persepsi kemudahan penggunaan. Menurut Ahmad & Pambudi (2014) persepsi kemudahan merupakan keyakinan individu bahwa menggunakan sistem teknologi informasi tidak akan merepotkan atau membutuhkan

usaha yang besar pada saat digunakan. Teknologi yang susah dipelajari tentu tidak memiliki peminat, hal itu berdampak pada penunjukan sikap negatif dari para calon konsumennya. Oleh karena itu layanan biasanya menghadirkan teknologi yang baru dan unik tetapi dalam penggunaannya tidak terlalu merepotkan pengguna. Penelitian yang dilakukan oleh Agustina & Muslini (2022) menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Berbeda dengan hasil penelitian Shasanti (2024) menyatakan persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS.

Selain persepsi manfaat kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan, keamanan juga merupakan faktor penting dalam mempengaruhi minat penggunaan QRIS. Keamanan merupakan suatu kemampuan dalam melakukan pengontrolan atau penjagaan terhadap informasi yang sifatnya rahasia atau data privacy seorang konsumen dari tindak penipuan bahkan pencurian perbankan online. Keamanan pada QRIS yaitu sebuah keamanan privasi data nasabah dan keamanan dalam melakukan transaksi yang sudah dijamin oleh Bank Indonesia sendiri karena diawasi dari satu pintu. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Harahap & Zoraya (2024) dan Fadhilla et al. (2021) menunjukkan bahwa keamanan berpengaruh positif signifikan terhadap minat menggunakan QRIS. Sedangkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati & Arfiansyah

(2023) menunjukkan bahwa keamanan tidak berpengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS.

Dengan adanya pro dan kontra mengenai pengaruh faktor-faktor terhadap penggunaan QRIS diantara beberapa peneliti, sehingga topik ini menjadi menarik untuk diteliti kembali. Salah satu penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Adinda (2022) berfokus pada faktor literasi keuangan dan promosi terhadap minat penggunaan QRIS. Berdasarkan penelitian terdahulu diatas, maka peneliti mencoba mengkaji faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi minat penggunaan QRIS pada generasi Z, sehingga dapat meningkatkan efisiensi pembayaran dan aktivitas ekonomi. Oleh karena itu penelitian ini akan menyempurnakan penelitian sebelumnya dengan membahas faktor persepsi manfaat kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, dan keamanan terhadap minat penggunaan pembayaran digital QRIS pada generasi Z yang berdomisili di Kota Banda Aceh, dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip ekonomi syari'ah.

Berdasarkan Uraian Di Atas, Peneliti Tertarik Melakukan Penelitian Dengan Judul **“Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) Pada Generasi Z Di Kota Banda Aceh Menurut Perspektif Ekonomi Syariah”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks di atas, rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi manfaat kegunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan pembayaran digital QRIS sebagai metode pembayaran pada generasi Z di Kota Banda Aceh?
2. Bagaimana persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan pembayaran digital QRIS sebagai metode pembayaran pada generasi Z di Kota Banda Aceh?
3. Bagaimana keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan pembayaran digital QRIS sebagai metode pembayaran pada generasi Z di Kota Banda Aceh?

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan rumusan masalah penelitian yang diungkapkan, ditentukan tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Mengetahui pengaruh persepsi manfaat kegunaan terhadap minat penggunaan pembayaran digital QRIS sebagai metode pembayaran pada generasi Z di Kota Banda Aceh.
2. Mengetahui pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan pembayaran digital QRIS sebagai metode pembayaran pada generasi Z di Kota Banda Aceh .
3. Mengetahui pengaruh keamanan terhadap minat penggunaan pembayaran digital QRIS sebagai metode pembayaran pada generasi Z di Kota Banda Aceh.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Literatur dan studi tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat generasi Z untuk mengadopsi pembayaran digital QRIS diharapkan dapat ditingkatkan melalui penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

- a. Meningkatkan pemahaman masyarakat tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran pada generasi Z.
- b. Menambah pustaka publikasi ilmiah yang dapat dirujuk oleh mahasiswa UIN Ar-Raniry, khususnya mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
- c. Dapat menjadi inspirasi untuk melakukan penelitian terkait dengan fokus yang lebih luas.

3. Manfaat Kebijakan

- a. Dapat menjadi bahan pertimbangan dan presentasi ide untuk investigasi yang lebih luas dan lebih lanjut di masa depan.
- b. Dapat menjadi landasan bagi pembuatan kebijakan oleh pelaku usaha dan pemerintah untuk meningkatkan jumlah pengguna layanan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS).

1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan penelitian ini dibagi menjadi lima bab yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain, diantaranya sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pertama atau pendahuluan yang berisi beberapa sub bab yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika pembahasan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan konsep-konsep terkait mengenai permasalahan dalam penelitian. dalam bab ini meliputi teori TAM yang menjadi dasar penelitian, ringkasan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan penelitian dan kerangka berpikir.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ketiga atau metode penelitian yang dapat memuat secara rinci mengenai metode yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu jenis penelitian, populasi dan sampel, sumber data, teknik pengumpulan data, operasional variabel serta analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

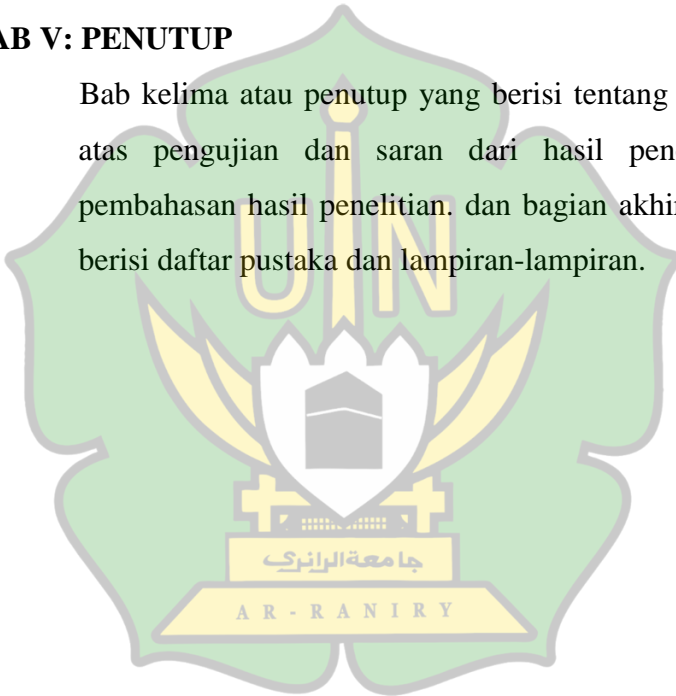
BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab keempat atau hasil dan pembahasan yang berisi tentang hasil penelitian terkait pengaruh persepsi manfaat

kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, dan keamanan terhadap minat penggunaan pembayaran digital QRIS sebagai metode pembayaran pada generasi Z di Kota Banda Aceh.

BAB V: PENUTUP

Bab kelima atau penutup yang berisi tentang kesimpulan atas pengujian dan saran dari hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian. dan bagian akhir skripsi ini berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.



BAB II LANDASAN TEORI

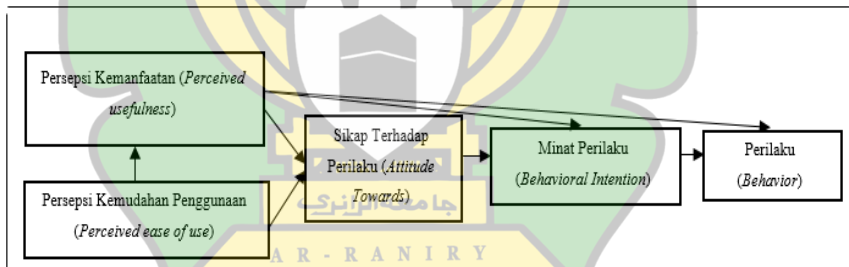
2.1 Teori *Technology Acceptance Model* (TAM)

Model Penerimaan Teknologi (TAM) merupakan salah satu teori tentang penggunaan sistem teknologi informasi yang dianggap sangat berpengaruh dan umumnya digunakan untuk mewujudkan penerimaan individu terhadap penggunaan sistem teknologi informasi. Teori ini menyatakan bahwa pengguna cenderung menggunakan sistem jika sistem tersebut dianggap mudah digunakan dan bermanfaat bagi mereka. Konsep TAM diperkenalkan oleh (Davis, 1989) sebagai dasar untuk memahami perilaku pengguna dalam menerima dan mengadopsi sistem informasi. TAM mengidentifikasi dua faktor utama yang mempengaruhi penerimaan teknologi oleh pengguna, yaitu persepsi manfaat (*perceived usefulness*), yang merupakan tingkat keyakinan individu bahwa penggunaan teknologi akan meningkatkan kinerjanya, dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), yang merupakan tingkat keyakinan individu bahwa penggunaan teknologi akan mempermudah pekerjaannya (Davis, 1989).

Tujuan dari pengembangan teori TAM ini adalah memberikan penjelasan terhadap faktor-faktor penentu penerimaan sistem teknologi informasi yang lebih umum sifatnya, sehingga dapat menjelaskan perilaku pengguna dari berbagai ragam teknologi

informasi. Sehingga dengan demikian dapat menjadi dasar untuk mengetahui dampak faktor-faktor eksternal pada keyakinan (*beliefs*), sikap (*attitudes*) dan niat (*intentions*) dalam penggunaan suatu sistem informasi (Hamrul et al., 2013). Di dalam teori TAM niat perilaku untuk menggunakan mengarah ke penggunaan teknologi informasi. Seseorang akan memiliki minat untuk menggunakan suatu teknologi jika merasa sistem teknologi bermanfaat dan mudah untuk digunakan. Berikut bagan dari TAM yang dapat dilihat pada gambar 2.1.

Gambar 2. 1



Sumber: Jogyanto (2007)

Dari gambar 2.1 dapat dilihat bahwa persepsi kemudahan penggunaan akan mempengaruhi persepsi manfaat kegunaan, hal ini dikarenakan semakin mudah suatu teknologi digunakan maka akan memberikan manfaat bagi seseorang untuk memudahkan aktivitasnya dan dapat meningkatkan kinerjanya. Sementara persepsi manfaat kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan akan mempengaruhi sikap seseorang dalam penggunaan sebuah teknologi baru (*attitude toward using*).

Maka dalam hal tersebut ada dua respon yang ditimbulkan oleh individu yaitu menerima atau menolaknya. Seseorang akan menerima sebuah inovasi jika dirasa inovasi tersebut mudah untuk digunakan dan bermanfaat bagi dirinya, dan sebaiknya seseorang akan menolak suatu inovasi jika dirasa inovasi tersebut menyulitkan untuk digunakan dan tidak bermanfaat bagi dirinya. Sementara itu sikap seseorang terhadap penggunaan suatu teknologi (*attitude toward using*) akan berpengaruh terhadap minat penggunaan dan kecenderungan terhadap penggunaan suatu teknologi baru (*behavioral intention*).

Keterkaitan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) dalam penelitian ini yaitu berkaitan dengan persepsi manfaat kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan yang dapat menjelaskan bahwa kedua variabel tersebut dapat mempengaruhi sikap penerimaan teknologi. Artinya dapat mempengaruhi minat generasi Z menggunakan pembayaran digital QRIS dalam jangka waktu yang lama atau menggunakannya secara terus menerus saat bertransaksi.

2.2 *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

2.2.1 *Definisi Quick Response Code*

Quick Response Code atau yang biasa disebut dengan QR Code merupakan sebuah barcode dua dimensi yang diperkenalkan oleh Perusahaan Jepang Denso Wave pada tahun 1994. QR Code adalah sebuah kode matriks 2 (dua) dimensi, 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 (Bank Indonesia, 2019). Dalam sistem pembayaran, QR Code adalah pengembangan teknologi yang membantu perangkat dalam mengirim sejumlah data agar kegiatan yang dilakukan bisa terlaksana dengan cepat, efisien, dan simpel khususnya dalam transaksi pembayaran. Jenis barcode ini awalnya digunakan untuk pendataan inventaris produksi suku cadang kendaraan dan sekarang sudah digunakan dalam berbagai bidang layanan bisnis dan jasa untuk aktivitas marketing dan promosi. Dasarnya bahwa QR Code dikembangkan sebagai suatu kode yang memungkinkan isinya untuk dapat diterjemahkan dengan kecepatan tinggi (Rouillard, 2008).

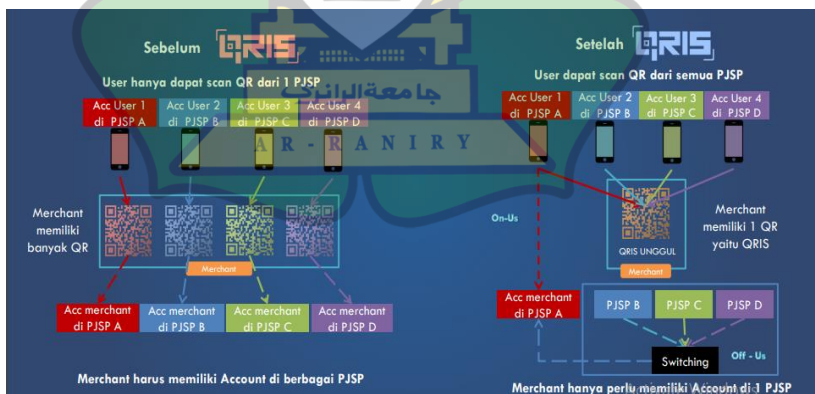
Keunggulan dari QR Code adalah mampu menyimpan informasi secara horizontal dan vertikal. Oleh karena itu, QR Code dapat menampung informasi yang lebih banyak dibandingkan dengan *barcode* satu dimensi. QR Code digunakan sebagai metode pembayaran pertama kali diperkenalkan oleh asosiasi bank di *czech republic* pada November 2012. Saat ini, untuk penggunaan QR Code telah banyak implementasikan dalam bentuk aplikasi, sehingga seseorang akan sangat mudah untuk membuat informasi dalam bentuk QR Code dan mendapatkan informasi yang ingin diketahuinya, hanya dengan melakukan proses scanning dan pemindaian data melalui media kamera handphone.

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

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) adalah standarisasi pembayaran menggunakan metode *QR Code* dari Bank Indonesia agar proses transaksi menjadi lebih mudah, cepat dan terjaga keamanannya. QRIS di luncurkan oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) pada 17 Agustus 2019). QRIS juga bukanlah aplikasi baru, melainkan sebuah standar nasional yang diwajibkan bagi seluruh Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang menggunakan *QR Code*.

Gambar 2. 2

QRIS System (Bank Indonesia, 2019)



Sumber: Bank Indonesia (2019)

QRIS sebagai suatu standar kode QR yang dikembangkan oleh Bank Indonesia (BI) untuk mempermudah pembayaran elektronik di Indonesia. QRIS memungkinkan berbagai jenis aplikasi pembayaran dan dompet digital untuk saling terhubung dan menerima pembayaran dari berbagai sumber, seperti kartu kredit

atau debit, dompet digital, dan kode QR dari bank atau penyedia layanan keuangan. Tujuan utama QRIS adalah untuk menyederhanakan dan mempercepat proses pembayaran, serta mendorong adopsi pembayaran digital yang lebih luas di masyarakat. Dengan menggunakan QRIS, pengguna dapat melakukan pembayaran dengan mengarahkan kamera ponsel mereka ke kode QR yang ditampilkan di toko atau tempat usaha, dan transaksi akan dilakukan melalui aplikasi pembayaran atau dompet digital yang terkait. QRIS di Indonesia mengadopsi standar internasional EMVCo untuk memastikan interoperabilitas dan keamanan dalam transaksi pembayaran. Hal ini membantu mendorong pertumbuhan ekosistem pembayaran digital di tanah air.

Bank Indonesia meluncurkan QRIS untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik *server based*, domper elektronik, atau mobile banking yang disebut *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS), yang bertepatan dengan Hari Ulang Tahun (HUT) ke-74 Kemerdekaan RI, pada 17 Agustus 2019 di Jakarta. Peluncuran QRIS merupakan salah satu implementasi visi Sistem Pembayaran Indonesia (SPI) 2025, yang telah dicanangkan pada Mei 2019 lalu. Ketentuan QRIS dilihat pada No.21/16/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional QRIS untuk Pembayaran.

Sebelum adanya standarisasi QRIS, aplikasi pembayaran hanya bisa digunakan untuk transaksi di merchant yang memiliki akun dari penyelenggara jasa sistem pembayaran (PJSP) yang sama, karena QR Code yang digunakan tidak terstandarisasi. Namun,

dengan adanya QRIS, merchant kini dapat menerima pembayaran dari berbagai aplikasi hanya dengan membuka akun pada salah satu PJSP yang menyediakan QRIS. Dengan satu QR Code, merchant tidak perlu memiliki berbagai jenis QR Code dari penerbit yang berbeda. QRIS kini dapat digunakan di semua merchant yang bekerja sama dengan PJSP seperti OVO, LinkAja, Gopay, DANA, Bukalapak, dan lainnya.

Sebelum terstandarisasi dengan QRIS, aplikasi pembayaran hanya dapat melakukan pembayaran pada merchant yang memiliki akun dari PJSP yang sama karena QR Code yang digunakan tidak terstandarisasi. Saat ini, dengan adanya standar QRIS, memudahkan merchant dalam menerima pembayaran dari aplikasi apapun hanya dengan membuka akun pada salah satu PJSP penyelenggara QRIS. Dengan satu QR Code, penyedia barang dan jasa (*merchant*) tidak perlu memiliki berbagai jenis QR Code dari berbagai penerbit. Maka QRIS bisa digunakan di semua *merchant* yang bekerja sama dengan PJSP seperti OVO, LinkAja, Gopay, DANA, Bukalapak, dan lainnya.

QRIS disusun dengan menggunakan standar internasional *europay, mastercard, visa (EMV) Co.* Standar ini diadopsi untuk mendukung interkoneksi yang lebih baik dan bersifat *open source* serta mengakomodasi kebutuhan spesifik negara sehingga memudahkan interoperabilitas antar penyelenggara, antar instrumen, termasuk antar negara. Saat ini standar tersebut juga telah digunakan di berbagai negara seperti India, Thailand,

Singapura, Malaysia, Korea Selatan, dan lain-lain. Menurut Paramitha & Kusumaningtyas (2020) Bank Indonesia sendiri mengusung tema semangat “UNGGUL” dari adanya QRIS, yaitu :

1. Universal: QRIS bersifat inklusif dan dapat digunakan oleh seluruh lapisan masyarakat, serta untuk transaksi domestik maupun internasional.
2. Gampang: Transaksi dapat dilakukan dengan mudah dan aman menggunakan smartphone atau ponsel.
3. Untung: QRIS menguntungkan baik pembeli maupun penjual karena transaksi dapat dilakukan dengan efisien melalui satu kode QR yang dapat digunakan di semua aplikasi pembayaran pada ponsel.
4. Langsung: Pembayaran melalui QRIS diproses secara instan.

QRIS merupakan inovasi kreatif dalam pengembangan teknologi yang diaplikasikan pada bidang keuangan sehingga memudahkan masyarakat khususnya Generasi Z untuk bertransaksi yang awalnya manual (mengggunakan uang tunai) menjadi *cashless*, sehingga hal ini memiliki kaitan antara kreatif dan teknologi. Allah telah menggambarkan tentang teknologi dalam Al-Qur'an. Hal ini Allah gambarkan untuk kita jadikan bahan pembelajaran dan motivasi dalam menguasai berbagai cabang yaitu di dalam surah Al-Anbiya ayat 80-81 yang berbunyi:

وَعَلَّمْنَاهُ صَنْعَةَ لَبُوسٍ لَّكُمْ لِيُحْصِنَكُمْ مِنْ بَأْسِكُمْ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ ٨٠ وَلِسَالِمِينَ

٨١ الرِّيحَ عَاصِفَةً تَجْرِي بِأَمْرِهِ إِلَى الْأَرْضِ الَّتِي بَارَكْنَا فِيهَا وَكُنَّا بِكُلِّ شَيْءٍ عَالِمِينَ

Artinya: "Dan telah Kami ajarkan kepada Daud membuat baju besi untuk kamu, guna memelihara kamu dalam peperanganmu; Maka hendaklah kamu bersyukur (kepada Allah). Dan (telah Kami tundukkan) untuk Sulaiman angin yang sangat kencang tiupannya yang berhembus dengan perintahnya ke negeri yang kami telah memberkatinya. Dan adalah Kami Maha Mengetahui segala sesuatu". (Q.S Al-Anbiya ayat 80-81)

Dimana dalam ayat tersebut dijelaskan terkait bagaimana Allah menunjukkan adanya pengembangan dari sebuah teknologi yang dimana pada ayat tersebut Nabi Daud melakukan pengembangan pembuatan baju besi khusus peperangan dan begitu juga Nabi Sulaiman a.s. Allah telah menunjukkan angin baginya sehingga dari gambaran tersebut dapat diperhatikan pada perkembangan saat ini berupa kapal layar, kincir angin dan alat berat lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan teknologi sudah ditunjukkan oleh Allah dalam Al-Qur'an. Pengembangan ilmu teknologi tentu harus didorong dengan menambahkan ilmu pengetahuan yang pada akhirnya dapat dikembangkan menjadi teknologi modern sehingga dapat bermanfaat bagi umat manusia, sebagaimana Allah berfirman dalam Q.S Yunus ayat 101 yang berbunyi:

قُلْ أَنْظُرُوا مَاذَا فِي السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ وَمَا تُعٰنِي الْاٰيٰتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُوْنَ

۱۰۱

Artinya: Katakanlah: "Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi. Tidaklah bermanfaat tanda kekuasaan Allah dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang-orang yang tidak beriman". (Q.S Yunus ayat 101)

Dimana pada potongan ayat قُلْ أَنْظُرُوا مَاذَا فِي السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ (katakanlah: perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi), bahwa Allah memerintahkan kepada manusia agar melakukan pengkajian dan penelitian terhadap alam semesta beserta segala isinya. Sesungguhnya semua ciptaan Allah itu terdapat tanda-tanda kekuasaan Allah SWT. Bagi orang yang berpikir dan yakin terhadap penciptanya. Selain hal tersebut, dalam ayat ini juga Allah memerintah umat manusia untuk berpikir (kreatif) untuk mengolah apa yang sudah Allah ciptakan kepadanya, dengan cara berfikir karena manusia diberi akal untuk mengasah otak. Dengan manusia berusaha menggunakan akalnya, itu adalah perintah yang sudah ditetapkan Allah agar manusia dapat berkembang. Kaitannya dengan QRIS yang merupakan inovasi kreatif dari sebuah teknologi bahwa islam menyerukan umat muslim untuk memiliki kompetensi perubahan dengan cara berpikir kreatif agar bermanfaat bagi umat manusia. Oleh karena itu, QRIS sebagai media pembayaran yang memudahkan selaras dengan ayat tersebut.

Penggunaan uang elektronik dalam hal ini QRIS sebagai media pembayaran digital diperbolehkan atas dasar fatwa yang dikeluarkan oleh MUI tentang uang elektronik syariah yang tertuang pada Fatwa DSN No: 116/DSN-MUI/IX/2017 Dengan memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

1. Diterbitkan atas dasar jumlah nominal uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit
2. Jumlah nominal uang disimpan secara elektronik dalam suatu media yang teregistrasi
3. Jumlah nominal uang elektronik yang dikelola penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan
4. Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut

Selain hal tersebut, uang elektronik yang digunakan harus terhindar dari riba, gharar, maysir, tadbis, risywah, israf, dan transaksi atas objek yang diharamkan (DSN-MUI, 2017).

2.2.3 Instrumen *Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)*

Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) adalah sebuah sistem standar pembayaran digital di Indonesia yang menggunakan *QR Code* untuk melakukan transaksi keuangan. QRIS memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran dengan mudah dan cepat menggunakan *smartphone* atau perangkat

lain yang dapat membaca QR Code. Berikut ini adalah instrumen-instrumen yang terkait dengan QRIS:

1. Kode QRIS: Kode QRIS merupakan instrumen utama dalam penggunaan QRIS, selain itu QRIS berupa gambaran dua dimensi yang dapat dipindai oleh perangkat pembaca QR, seperti kamera ponsel pintar. QR Code ini mengandung informasi yang diperlukan untuk melakukan transaksi seperti nomor rekening, jumlah pembayaran dan informasi lainnya.
2. Aplikasi pembayaran: Aplikasi pembayaran yang kompatibel dengan QRIS memungkinkan pengguna untuk mengirim atau menerima pembayaran menggunakan QR Code. Ini dapat dilakukan melalui aplikasi perbankan, dompet digital, atau aplikasi khusus pembayaran QRIS yang disediakan oleh penyedia layanan.
3. *Merchant* (pedagang): Pedagang atau penyedia layanan yang menerima pembayaran menggunakan QRIS harus memiliki kemampuan untuk menghasilkan QR Code yang sesuai dengan standar QRIS. Mereka juga harus memiliki perangkat pembaca QR untuk menerima pembayaran.
4. Nasabah atau konsumen: Nasabah atau konsumen adalah pihak yang menggunakan instrumen QRIS untuk melakukan pembayaran. Mereka dapat memindai kode QR yang diberikan oleh pedagang atau penyedia layanan menggunakan aplikasi pembayaran mereka.

5. Penyelenggara QRIS: Penyelenggara QRIS yakni adalah pihak yang bertanggung jawab untuk mengatur dan mengelola standar QRIS serta infrastruktur yang mendukung transaksi menggunakan QRIS. Di Indonesia Bank Indonesia adalah lembaga yang mengawasi implementasi QRIS.
6. Bank Lembaga Keuangan: Bank dan Lembaga Keuangan berperan dalam menyediakan dukungan teknis dan infrastruktur untuk QRIS, termasuk pengembangan aplikasi pembayaran dan integrasi dengan sistem perbankan.
7. Regulasi dan Kebijakan: Instrumen ini mencakup peraturan dan kebijakan yang dikeluarkan oleh pihak berwenang, seperti Bank Indonesia, yang mengatur penggunaan dan implementasi QRIS untuk memastikan keamanan, kenyamanan, dan efisiensi transaksi.

2.2.4 Landasan Hukum Implementasi *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS)

Dasar hukum peraturan Anggota Dewan Gubernur No. 21/8/PADG/2019 tentang implementasi QRIS untuk pembayaran:

1. Peraturan Bank Indonesia No. 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pembayaran (Lembaga Negara Republik Indonesia No. 5945).
2. Peraturan Bank Indonesia No. 19/9/PBI/2017 tentang Gerbang Pembayaran Nasional (National Payment Gateway) (Lembaga

Negara Republik Indonesia Tahun 2917 NO. 134, Tambahan Lembaga Negara Republik Indonesia No. 6081).

3. Peraturan Bank Indonesia No. 20/6/PBI/2018 tentang uang elektronik (Lembaga Negara Republik Indonesia Tahun 2018 No. 70, Tambahan Lembaran Negara Indonesia No. 6203).

Dalam hal ini, Bank Indonesia mengeluarkan Peraturan Anggota Dewan Gubernur No. 21/18/PADG/2019 yang mengatur implementasi QRIS untuk pembayaran. Sebagaimana kita ketahui, QR Code tidak hanya digunakan untuk transaksi pembayaran, namun dalam konteks ini, kita membahas penggunaannya sebagai alat pembayaran. Para generasi Z dan masyarakat pun kini sudah menggunakan QRIS secara umum, karena memberikan kemudahan dan berbagai manfaat yang menguntungkan dan praktis.

2.2.5 Jenis Pembayaran Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

Para pihak dalam pemrosesan transaksi QRIS terdiri atas Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP), lembaga *switching*, *merchant aggregator* dan pengelola national merchant repository. Transaksi QRIS wajib terlebih dahulu memperoleh persetujuan dari Bank Indonesia. Fungsi utama dari QR Code pembayaran adalah untuk mengungkapkan identitas pihak yang memperoleh transaksi pembayaran. Dalam proses transaksi ini, satu pihak akan menampilkan kode QR, sementara pihak lainnya akan memindainya

untuk melanjutkan transaksi. Ada tiga jenis pembayaran yang dapat dilakukan menggunakan QRIS, yaitu:

1. *Merchant Presented Mode* (MPM) Statis

Pada jenis pembayaran ini merchant cukup menampilkan *print-out* yang dikeluarkan oleh QRIS yang bisa didapatkan secara gratis. Pengguna QRIS cukup melakukan scan dengan menggunakan *smartphone* yang dimiliki, lalu masukkan nominal nominal uang yang sesuai dengan harga barang yang dibeli, input pin lalu tekan bayar. Setelah selesai akan ada notifikasi transaksi yang akan langsung muncul pada perangkat yang digunakan oleh pengguna ataupun merchant. QRIS MPM Statis ini disarankan bagi pelaku usaha mikro dan kecil.

2. *Merchant Presented Mode* (MPM) Dinamis

Pada jenis pembayaran ini kode QR akan ditampilkan melalui suatu device seperti *smartphone* atau mesin EDC dan gratis. Jika pada jenis MPM statis pembeli yang memasukkan nominal, berbeda dengan jenis ini yang dimana merchant yang terlebih dahulu harus memasukkan nominal pembelian yang selanjutnya pembeli akan melakukan pemindaian QRIS yang ditampilkan oleh merchant. QRIS MPM dinamis ini disarankan untuk merchant yang berada pada skala usaha yang sudah menengah, besar ataupun usaha dengan volume transaksi tinggi.

3. *Customer Presented Mode* (CPM)

Pada jenis pembayaran ini, konsumen hanya perlu menunjukkan kode QR yang berasal dari aplikasi yang terintegrasi dengan QRIS

sehingga bisa dilakukan pemindaian oleh merchant. QRIS CPM lebih diarahkan untuk digunakan oleh merchant yang memerlukan kecepatan transaksi tinggi seperti parkir, penyedia transportasi dan ritel modern (Bank Indonesia, 2020).

2.3 Minat Penggunaan

Minat penggunaan merujuk pada kecenderungan perilaku pengguna untuk mengadopsi dan terus menggunakan sistem, yang mencerminkan niat mereka untuk menggunakan sistem tersebut (Fatmawati, 2015). Minat secara umum mendorong individu untuk mengarahkan perhatian dan terlibat lebih dalam terhadap hal-hal yang menarik bagi mereka. Ini adalah kecenderungan, perasaan senang atau tidak senang, dan ketertarikan individu terhadap objek tertentu (Harahap & Zoraya, 2024). Minat seseorang dalam pengambilan keputusan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, keyakinan, manfaat, dan risiko, yang kemudian menghasilkan ketertarikan untuk membeli dan menggunakan produk tersebut (Prakosa, A., & Wintaka, 2020).

Menurut Davis (1989) minat penggunaan adalah ketertarikan seseorang dalam menggunakan suatu teknologi. Minat dalam menggunakan aplikasi menggambarkan seberapa besar keinginan atau motivasi seseorang untuk menggunakan aplikasi dalam tindakan tertentu. Ketika pengguna memiliki pengalaman positif dengan sebuah aplikasi, mereka cenderung tertarik untuk

menggunakan aplikasi tersebut lagi di masa mendatang (Davis, 1989). Ar Rasyid et al(2020) menyatakan bahwa minat menggunakan teknologi merupakan hal penting yang perlu dimiliki masyarakat, karena keinginan dalam mencoba teknologi baru dapat menjadi bahan pertimbangan seseorang terhadap penggunaan teknologi. Sesuai dengan persepsi *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menjelaskan bahwa persepsi manfaat kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan suatu teknologi dapat mempengaruhi sikap penerimaan teknologi.

Minat dalam pandangan Islam dalam Al-Quran surat Al-Alaq ayat 1 yang berartikan “Bacalah” dimana memerintahkan agar kita membaca, maksudnya membaca bukan hanya membaca buku atau dalam arti tekstual saja, akan tetapi juga semua aspek apakah itu untuk membaca cakrawala jasad yang merupakan tanda kekuasaan-Nya kita dapat memahami apa yang sebenarnya menarik minat kita dalam hidup ini. Selanjutnya dalam surah Al-Alaq ayat 3-5 yang berbunyi:

٥ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”.
(Q.S Al-Alaq ayat 3-5)

Berdasarkan ayat di atas dapat diketahui bahwa minat merupakan karunia terbesar yang dianugerahkan Allah SWT. kepada kita. Namun, bukan berarti kita hanya berpangku tangan dan minat tersebut berkembang dengan sendirinya. Tetapi upaya kita adalah mengembangkan sayap anugerah Allah itu kepada kemampuan maksimal. Sehingga karunia-Nya dapat berguna dengan baik pada diri kita dan kepada orang lain serta lingkungan dimana kita berada. Hal ini dikarenakan minat masih merupakan hal yang abstrak. Upaya kita dalam membedakan minat inilah yang dituntut dalam Islam. Jika kita memiliki minat yang besar terhadap sesuatu namun tidak melakukan upaya untuk meraihnya, mendapatkan, atau memilikinya maka minat itu tidak ada gunanya (Slameto, 2013).

Pada dasarnya jika kita menaruh minat pada sesuatu, maka berarti kita menyambut baik dan bersikap positif dalam berhubungan dengan objek atau lingkungan tersebut. Misalnya, seseorang yang berminat terhadap perkembangan teknologi informasi, maka dia akan melakukan upaya untuk dapat mengetahui, memahami bahkan untuk dapat menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, semakin sering minat tersebut diekspresikan dalam kegiatan maka semakin kuatlah minat kita terhadap sesuatu tersebut. Sebaliknya, minat akan padam bila tidak tersalurkan. Hal ini dapat disimpulkan dengan kata lain minat merupakan proses intrinsik yang mengikat pada pilihan dan perubahan pada individu.

2.3.1 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat diantaranya:

1. Persepsi Manfaat adalah suatu pemikiran mengenai penggunaan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja aktif dan memberikan keuntungan bagi penggunaannya (Jogiyanto, 2007).
2. Persepsi Kemudahan penggunaan adalah suatu anggapan individu di mana jika mereka menggunakan sistem tertentu maka akan terbebas dari usaha (Wildan, 2019).
3. Keamanan: Ini mengacu pada tingkat perlindungan yang disediakan oleh sistem untuk menjaga data pengguna, sehingga pengguna merasa aman dan tidak khawatir dalam menggunakan sistem tersebut.

2.3.2 Indikator Minat Penggunaan

Bahar & Sjahrudin (2015) menjelaskan bahwa minat beli dapat diidentifikasi melalui beberapa indikator berikut:

1. Minat Transaksional: Kecenderungan seseorang untuk terus membeli ulang produk yang sudah pernah digunakan.
2. Minat Referensial: Kecenderungan seseorang untuk merekomendasikan produk yang telah dibelinya kepada orang lain berdasarkan pengalamannya.
3. Minat preferensial yaitu menggambarkan perilaku seseorang yang memiliki preferensi utama pada produk tersebut.

4. Minat eksploratif yaitu menggambarkan perilaku seseorang yang selalu mencari informasi mengenai produk yang diminatinya dan mencari informasi mengenai produk yang diminatinya.

2.4 Persepsi Manfaat Kegunaan (*Perceived Usefulness*)

Manfaat menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti guna atau faedah, sedangkan kemanfaatan sendiri memiliki arti bermanfaat atau kegunaan. Menurut Priambodo & Probawani (2016) mendefinisikan persepsi kemanfaatan yaitu tingkat dimana user percaya bahwa penggunaan teknologi/sistem akan meningkatkan performa mereka dalam bekerja. Persepsi manfaat kegunaan menurut Jogiyanto (2007:114) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerjanya. Sedangkan Fatonah & Christiawan (2020) mengemukakan bahwa persepsi manfaat kegunaan didefinisikan sebagai probabilitas subyektif dari pengguna potensial yang menggunakan suatu aplikasi tertentu mempermudah kinerja atas pekerjaannya.

Ernawati & Noersanti (2020) menjelaskan bahwa persepsi manfaat kegunaan atau *perception usefulness* didefinisikan bagaimana suatu penggunaan sistem baru dapat memberikan kegunaan pada penggunanya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi kemanfaatan kegunaan adalah anggapan atau kepercayaan individu tentang sejauh mana bahwa dengan menggunakan suatu

sistem teknologi akan mampu memberikan keuntungan dengan mempermudah aktivitasnya dan dapat meningkatkan produktivitas kinerjanya.

Manfaat dalam perspektif islam merupakan suatu penggunaan yang menunjukkan bahwa individu untuk menggunakan atau tidak menggunakan teknologi dalam menyelesaikan aktivitasnya dan manfaat yang diyakini dapat diperoleh apabila menggunakan teknologi informasi tersebut. Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an Surah Al-Jatsiyah ayat 13 sebagai berikut:

وَسَحَّرَ لَكُمْ مَّا فِي السَّمٰوٰتِ وَمَا فِي الْاَرْضِ جَمِيعًا مِّنْهُۥ اِنَّ فِيْ ذٰلِكَ لَاٰيٰتٍ لِّقَوْمٍ
يَّتَفَكَّرُوْنَ ۱۳

Artinya: *“Dan Dia telah menundukkan untukmu apa yang di langit dan apa yang di bumi semuanya, (sebagai rahmat) daripada-Nya. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang berfikir”.* (Q.S Al-Jatsiyah 13)

Penundukan langit dan bumi dipahami dalam arti semua bagian-bagian alam yang terjangkau dan berjalan atas dasar satu sistem yang pasti saling berkaitan dan dalam bentuk konsisten. Allah menetapkan hal tersebut dan dari saat ke saat mengilhami manusia tentang pengetahuan fenomena alam yang dapat mereka manfaatkan untuk kemaslahatan dan kenyamanan hidup manusia.

Allah menundukkan semua untuk manusia, agar dia tunduk kepada yang menundukkan. Sungguh buruk jika kita tunduk kepada siapa yang ditundukkan buat anda (Shihab, 2002:346).

2.4.1 Indikator Persepsi Manfaat Kegunaan

Penilaian positif terhadap manfaat penggunaan teknologi diyakini dapat meningkatkan minat pengguna untuk terus menggunakannya. Sati dan Ramaditya (2019), membagi dimensi persepsi manfaat kegunaan sebagai berikut:

1. *Useful*: Dimensi ini menjelaskan seberapa berguna suatu sistem untuk kegiatan individu, terutama dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan perusahaan.
2. *Effectiveness*: Persepsi ini menunjukkan seberapa banyak waktu yang dapat dihemat melalui penggunaan suatu sistem.
3. *Accomplish Faster*: Dimensi yang menjelaskan sejauh mana sebuah pekerjaan dapat diselesaikan lebih cepat dengan adanya sebuah sistem.
4. *Advantageous*: Keuntungan-keuntungan dari sebuah penggunaan sebuah sistem bagi seseorang individu. Dalam lingkup *e-commerce*, keuntungan-keuntungan yang dirasakan konsumen akan menjadi tingkat sejauh mana sebuah website dapat terus digunakan atau tidak.

2.5 Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

Kemudahan penggunaan adalah salah satu faktor penting dalam Model Penerimaan Teknologi (TAM). Faktor ini menunjukkan sejauh mana pengguna merasa yakin bahwa suatu teknologi mudah dipahami dan digunakan. Persepsi kemudahan penggunaan juga mencakup keyakinan bahwa teknologi tersebut tidak membutuhkan upaya yang terlalu besar untuk digunakan (Rodiah & Melati, 2020). Definisi persepsi kemudahan penggunaan merujuk pada sistem yang mudah dipelajari dan digunakan, sering kali disebut sebagai ramah pengguna (Chawla & Joshi, 2019). Kademaunga dan Phiri (2019) menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan adalah tingkat keyakinan individu bahwa penggunaan suatu sistem dapat dilakukan tanpa memerlukan usaha yang berlebihan.

Menurut Jogiyanto (2007:115) persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Persepsi kemudahan penggunaan dapat memberikan dampak terhadap perilaku individu masyarakat, dimana semakin besar persepsi seseorang terhadap kemudahan dalam penggunaan sistem, maka akan semakin besar juga tingkat seseorang dalam memanfaatkan suatu teknologi. Tujuan dari kemudahan penggunaan adalah untuk memastikan bahwa pengguna tidak menghadapi hambatan atau kesulitan yang signifikan saat

menggunakan teknologi tersebut. Oleh karena itu, pentingnya persepsi kemudahan penggunaan adalah dalam meramalkan bagaimana pengguna akan menerima dan mengadopsi teknologi tersebut. Hal ini diartikan bahwa teknologi dijalankan untuk kepentingan sebuah bisnis yang diperuntukan sebagai sesuatu yang dapat memberikan kemudahan bagi konsumen yang menggunakan teknologi tersebut sehingga timbul pernyataan bahwa teknologi dapat memudahkan kegiatan atau aktivitas umat manusia.

Kemudahan penggunaan merupakan salah satu prinsip utama dalam ajaran Islam. Kemudahan ini adalah karunia dari Allah SWT, yang dimaksudkan untuk membantu manusia tetap bersemangat dan konsisten dalam menjalankan perintah agama, terutama saat menghadapi situasi sulit. Islam memberikan kemudahan yang luar biasa sempurna. Menjadi seorang muslim adalah anugerah yang penuh kebahagiaan karena segala sesuatu diatur untuk mendatangkan kebaikan (Nurdin et al., 2021). Dalam ajarannya, Islam selalu menawarkan keringanan atau kemudahan bagi setiap umatnya. Hal ini ditegaskan dalam firman Allah SWT pada Surah Al-Insyirah ayat 5-6, yang berbunyi:

٦ فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ٥ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Artinya: “Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”. (Q.S Al-Insyirah ayat 5-6)

Ayat tersebut menjelaskan bahwa setiap kesulitan pasti diikuti dengan kemudahan. Dalam konteks kemajuan teknologi, hal ini dapat diterapkan pada kemudahan penggunaan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) sebagai sistem pembayaran digital. Sebelum adanya QRIS, masyarakat sering menghadapi kesulitan dalam bertransaksi karena harus menggunakan berbagai aplikasi berbeda. Namun, dengan QRIS, satu kode QR sudah cukup untuk melakukan pembayaran melalui berbagai platform, memudahkan pengguna dalam bertransaksi secara cepat dan aman. Ini adalah contoh nyata dari janji Allah bahwa setelah setiap kesulitan pasti ada kemudahan yang membawa manfaat, seperti halnya kemudahan yang diberikan oleh QRIS dalam transaksi keuangan digital.

2.5.1 Indikator Persepsi Kemudahan Penggunaan

Empat indikator yang membentuk pengertian kemudahan penggunaan, menurut Robaniyah & Kurnianingsih (2021):

1. Mudah dipelajari (*ease to learn*)

Ini menggambarkan keyakinan seseorang atau pelaku usaha bahwa sistem baru dapat dipelajari dengan mudah.

2. Mudah digunakan (*ease to use*)

Mengacu pada keyakinan bahwa sistem baru mudah digunakan dalam aktivitas sehari-hari.

3. Jelas dan mudah dimengerti (*clear and understandable*)

Keyakinan bahwa sistem baru memiliki cara kerja yang jelas dan mudah dipahami oleh pengguna.

4. Menjadi terampil (*become skillful*)

Suatu kondisi dimana seseorang atau pelaku usaha percaya bahwa penggunaan sistem baru akan menjadi individu terampil dalam penggunaan teknologi.

2.6 Keamanan

Keamanan merupakan faktor yang cukup penting pada saat menggunakan sistem teknologi (Sukmawati & Kowanda, 2022). Keamanan sering kali merujuk pada tindakan seseorang sebagai sikap antisipasi dalam penggunaan sistem agar tidak menimbulkan masalah di kemudian hari cenderung menurun (Umaningsih & Wardani, 2020). Sedangkan menurut Pratama (2015) keamanan di dalam sebuah aplikasi tidak kalah pentingnya. Keamanan merupakan hal yang mutlak disediakan oleh para pelaku bisnis, baik produk, layanan, maupun keduanya. Keamanan memberikan kenyamanan pada pengguna dan meningkatkan kepercayaan konsumen (*customer trust*) yang berujung pada peningkatan jumlah penjualan. Keamanan bertransaksi merupakan suatu cara untuk melindungi data pengguna agar tidak menimbulkan masalah yang dapat terjadi pada sistem teknologi.

Dalam hal transaksi secara online maka keamanan merupakan sebuah cara untuk menghindari adanya tindakan kriminal seperti pencurian data dan lainnya. Apabila keamanan suatu sistem sudah baik maka pengguna akan merasa aman pada saat menggunakan sistem tersebut dan sebaliknya jika keamanan

masih terbilang rendah maka kepercayaan pengguna justru akan cenderung menurun (Rahmawati & Arfiansyah, 2023). Afghani & Yulianti (2016) mengungkapkan bahwa keamanan adalah suatu upaya untuk mengamankan aset informasi terhadap ancaman yang mungkin timbul. Kemudian, jaminan keamanan menjadi bagian penting dalam membentuk kepercayaan seseorang dengan mengurangi kekhawatiran pengguna terhadap penyalahgunaan data pribadi dan transaksi yang mudah rusak (Rafidah & Djawoto, 2017).

Menurut Harahap & Zoraya (2024) keamanan merupakan elemen krusial dalam membentuk kepercayaan dan penerimaan teknologi digital, terutama dalam situasi transaksi online dan pembayaran mobile. Menangani dan memenuhi kebutuhan serta kekhawatiran pengguna terhadap keamanan informasi menjadi tantangan yang harus dihadapi oleh penyedia layanan untuk memastikan sukses dan penerimaan teknologi tersebut oleh masyarakat. Maka dapat disimpulkan bahwa keamanan merupakan suatu kemampuan dalam melakukan pengontrolan atau penjagaan terhadap informasi yang sifatnya rahasia atau data privacy seorang konsumen dari tindak penipuan bahkan pencurian perbankan online. Keamanan di dalam QRIS yaitu sebuah keamanan privasi data nasabah dan keamanan dalam melakukan transaksi. Keamanan QRIS telah menjamin aman untuk digunakan oleh penjual dan pembeli karena diawasi langsung oleh OJK dan dikembangkan oleh Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). Penjual dan

pembeli akan merasa aman terhadap jaminan keamanan yang telah diberikan Bank Indonesia.

2.6.1 Indikator Keamanan

Menurut Harahap & Zoraya (2024) indikator dari keamanan sebagai berikut:

1. Jaminan Keamanan

Jaminan keamanan merupakan adanya perlindungan yang akurat terhadap teknologi informasi yang digunakan. Jaminan keamanan dalam QRIS mencakup berbagai langkah proaktif yang dirancang untuk melindungi transaksi dan informasi pengguna dari berbagai ancaman. Sistem ini menggunakan teknologi enkripsi yang canggih untuk mengamankan data saat ditransfer, sehingga hanya pihak yang berwenang yang dapat mengakses informasi tersebut. Selain itu, autentikasi pengguna yang kuat melalui penggunaan PIN, password, atau biometrik, menjamin bahwa hanya individu yang sah yang dapat melakukan transaksi. Pemantauan berkelanjutan terhadap aktivitas transaksi juga diimplementasikan untuk mendeteksi pola yang mencurigakan, memungkinkan respons cepat terhadap potensi ancaman. Dengan mengintegrasikan berbagai aspek ini, QRIS berusaha untuk menciptakan lingkungan pembayaran yang aman dan terpercaya.

2. Kerahasiaan Data

Kerahasiaan data adalah sifat data yang memastikan informasi tersebut tidak boleh diakses, diketahui, atau dipublikasikan oleh

pihak yang tidak berhak. Dalam konteks QRIS, kerahasiaan data lebih fokus pada perlindungan informasi pribadi dan finansial pengguna, agar tidak dapat diakses atau disalahgunakan tanpa izin. Hal ini mencakup pengelolaan data pribadi secara terbuka, di mana pengguna diberi informasi yang jelas tentang data yang dikumpulkan, cara penyimpanannya, dan tujuan penggunaannya. Pengaturan akses yang ketat menjamin bahwa hanya pihak yang berwenang yang dapat mengakses data sensitif, baik dari pihak internal maupun eksternal. Selain itu, data disimpan di sistem yang aman dengan teknologi yang melindunginya dari kebocoran atau pencurian. QRIS berkomitmen untuk menjaga kepercayaan pengguna dengan melindungi kerahasiaan data secara efektif.

2.7 Generasi Z

Generasi dapat didefinisikan sebagai sekelompok individu yang mengalami peristiwa sosial dan sejarah pentings di sekitar waktu yang sama dalam hidup mereka dan menunjukkan beberapa karakteristik dan perilaku yang sama (Lyons & Kuron, 2014). Generasi dalam pengertian sosio-kognitif atau sosiologis merupakan kumpulan individu yang lahir pada periode waktu yang sama, di mana mereka telah berbagi peristiwa unik yang diciptakan oleh situasi yang sama salah satu contohnya adalah Generasi Z.

Generasi Z adalah kelompok demografi masyarakat yang hidup sebelum generasi alfa dan setelah generasi milenial lahir.

Menurut Dimock (2019) dari *Pew Research Center*, generasi Z adalah mereka yang lahir antara tahun 1997 dan berakhir pada tahun 2012 dimana fase ini menunjukkan kemajuan sosioekonomi yang lebih stabil dan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat. Generasi ini memiliki nama lain seperti *iGeneration* karena sangat akrab dengan dunia digital (Hardey, 2007). Pada tahun ini generasi tertua mereka berumur 27 tahun dan yang paling muda berumur 12 tahun. Hal ini berarti mereka berada pada rentang usia remaja awal dan dewasa awal.

Generasi Z adalah generasi yang memiliki konektivitas dan ketergantungan dengan teknologi yang sangat tinggi. Generasi ini merupakan generasi internet atau generasi yang menggunakan gadget (gawai) dalam kehidupannya sehari-hari. Generasi Z tersebut lahir di zaman dimana teknologi sudah mulai berkembang pesat, sehingga membuat generasi ini akrab dengan beragam media sosial yang ada. Bagi Generasi Z internet menjadi sumber utama untuk belajar hal-hal yang sedang terjadi di dunia baik didunia sosial, pendidikan, pengetahuan akan suatu hal, yang membuat mereka tidak bisa jauh dengan perkembangan teknologi. Kemudian bagi mereka fleksibilitas dan mobilitas menjadi ciri utama bagaimana mereka bisa menggandrungi suatu produk. Generasi ini mengalihkan semua media yang dapat dilihat dalam bentuk manual menjadi virtual (Citra & Nurul, 2020).

2.7.1 Karakteristik Generasi Z

Generasi Z memiliki karakteristik yang khas dibandingkan dengan generasi-generasi sebelumnya. Generasi Z di suatu negara pun juga dapat memiliki karakteristik yang berbeda dengan negara lain. Kyrousi et al. (2022) menyebutkan beberapa ciri khas yang ada pada generasi Z, yaitu: (a) Sangat paham teknologi dan memiliki tujuan yang tinggi; (b) Mayoritas sudah masuk dunia kerja atau masih berada di jenjang perguruan tinggi; (c) Lebih berani mengambil resiko daripada generasi millennial; (d) Kurang mandiri dan lebih membutuhkan dukungan; (e) Memiliki keinginan terhubung secara sosial dengan menghabiskan sebagian besar hidup mereka untuk berkomunikasi secara digital; (f) Kurang dalam keterampilan sosial seperti mendengarkan dan berpartisipasi dengan dalam percakapan dan menangani konflik dan pemecahan masalah; (g) Lebih suka bekerja sendiri, berbeda dengan generasi millennial.

Gabrielova & Buchko (2021) dalam buku *The New Generation Z in Asia: Dynamics, Differences, Digitalisation* juga menyebutkan beberapa karakteristik khas dari generasi Z. Pertama, generasi Z merupakan digital natives, artinya produk asli digital yang menguasai teknologi dan tidak perlu membiasakan diri dengan teknologi. Mereka mengusulkan cara berpikir baru tentang bagaimana teknologi dapat digunakan secara efektif. Kedua, merupakan generasi dengan multiple identity. Artinya, Generasi Z menghabiskan sebagian besar waktu mereka untuk online, namun juga memperluas kegiatan sosialnya secara offline. Ketiga,

merupakan worried generation karena banyak mendapatkan paparan ujaran kebencian di media sosial. Keempat, merupakan generasi yang kreatif, melihat ke masa depan, serta memiliki kemampuan kolaborasi dan sharing terutama melalui media sosial.

Karakteristik Generasi Z di Indonesia tidaklah jauh berbeda dengan karakteristik generasi Z secara umum. Pertama, sumber informasi utama Generasi Z di Indonesia adalah TV (menjadi paling populer), internet, dan radio. Generasi Z di Indonesia tidak banyak membaca media cetak seperti tabloid dan surat kabar. Platform media sosial yang paling banyak digunakan adalah Facebook, Youtube, Instagram, dan Line. Kedua, dalam menggunakan media sosial, Generasi Z di Indonesia tidak benar-benar berinteraksi dengan seluruh dunia karena adanya kendala bahasa. Ketiga, terdapat beberapa sumber kebahagiaan Generasi Z atau generasi muda di Indonesia, yang utama yaitu keluarga (Primasari & Yuniarti, 2012). Keempat, Generasi Z di Indonesia berpotensi mengalami *loss history* terhadap kebudayaan dan nilai-nilai bangsa (Permana, 2021).

2.8 Penelitian Terdahulu

Pamuji et al. (2023) dalam penelitian mereka yang berjudul *Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Kredibilitas Terhadap Behavioral Intention Dalam Penggunaan QRIS* bertujuan untuk mengkaji pengaruh antara persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kredibilitas terhadap minat pengguna QRIS di Jakarta

Selatan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) terhadap minat penggunaan QRIS. Selain itu, penelitian ini juga menemukan pengaruh signifikan dari variabel persepsi kredibilitas (*perceived credibility*) terhadap minat penggunaan QRIS. Hasil penelitian tersebut dapat dilihat lebih jelas pada Tabel 2.1.

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang sudah dilakukan dan hasil dari penelitian terdahulu bisa dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya. Peneliti terdahulu mengenai determinasi generasi Z dalam penggunaan QRIS menurut perspektif ekonomi syari'ah yang dapat menjadi landasan atau acuan dan berkaitan dengan penelitian ini. Di bawah ini beberapa penelitian terdahulu dirangkum sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Yasar et al. (2022) dengan judul Persepsi Penggunaan Uang Elektronik QRIS Pada Generasi Milenial di DKI Jakarta. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis persepsi masalah, kemudahan penggunaan, *word of mouth*, dan risiko yang mempengaruhi keputusan penggunaan uang elektronik QRIS pada generasi milenial di DKI Jakarta. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif, uji asumsi klasik, analisis koefisien determinasi (R^2), analisis regresi, uji t dan uji F. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi manfaat, persepsi kemudahan, dan persepsi risiko secara parsial

berpengaruh positif signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik QRIS, namun persepsi *word of mouth* tidak berpengaruh terhadap keputusan menggunakan uang elektronik QRIS.

Kemudian penelitian Agustina & Muslini (2022) yang berjudul Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, Dan Kredibilitas Terhadap Minat Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) (Studi Pada Generasi Z Di Provinsi Bali). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pengetahuan, kemudahan penggunaan dan kredibilitas terhadap minat penggunaan QRIS. Sampel dipilih menggunakan kriteria dengan teknik purposive sampling dengan jumlah sampel sebanyak 400 generasi Z di Provinsi Bali yang pernah menggunakan QRIS melalui aplikasi E-Wallet sebagai metode untuk transaksi pembayaran. Metode penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan kredibilitas secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.

Penelitian Octavianingrum, et al. (2023) yang berjudul *The Effect of Financial Literacy, Perceived Usefulness and Perceived Ease of Use To Interest in Use Indonesian Quick Response Standards (QRIS) for Creative Industry (MSMEs) In Surakarta City*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh variabel-variabel yang terkait dengan penelitian yaitu literasi keuangan,

persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap minat penggunaan QRIS pada pelaku industri kreatif di Kota Surakarta. Penelitian ini menggunakan rumus purposive sampling untuk menentukan banyaknya sampel yaitu sebanyak 100 responden. Hasil analisis yang dilakukan penelitian ini menunjukkan bahwa variabel literasi keuangan, persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS. Dari variabel-variabel tersebut, persepsi manfaat mempunyai pengaruh yang paling besar terhadap minat penggunaan QRIS. Oleh karena itu, semakin positif persepsi manfaat kegunaan QRIS, maka semakin kuat pula niat UMKM untuk menggunakan QRIS.

Penelitian Harahap & Zoraya (2024) yang berjudul Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, dan Keamanan terhadap Minat Gen Z dalam Menggunakan Q-Ris (*Quick Response Code Indonesian Standard*) Sebagai Metode Pembayaran. Tujuan penelitian ini untuk menyelidiki konsekuensi dari tiga faktor utama, yaitu persepsi tentang kemudahan penggunaan, manfaat, dan keamanan, terhadap minat dalam mengadopsi QRIS sebagai cara pembayaran. Data dikumpulkan melalui survei dengan mendistribusikan kuesioner kepada generasi Z berusia 17-29 tahun pada tahun 2024 yang telah menggunakan dompet digital dengan QRIS sebagai alat transaksi non-tunai. Metode analisis data menggunakan metode Partial Least Squares (PLS) Statistics. Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa

persepsi tentang kemudahan penggunaan, manfaat, dan keamanan secara positif dan signifikan memengaruhi minat dalam mengadopsi QRIS sebagai metode pembayaran.

Penelitian Adinda (2022) yang berjudul Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Gen-Z Dalam Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) Sebagai Teknologi Pembayaran Digital. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh literasi keuangan, persepsi manfaat kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, promosi dan iklan terhadap keputusan penggunaan QRIS generasi Z. Penelitian ini menggunakan metode analisis *data Structural Equation Modeling* (SEM) berbasis *Partial Least Square* (PLS). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel literasi keuangan, persepsi manfaat kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, promosi dan iklan berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Penggunaan QRIS generasi Z.

Penelitian Fadhilla et al. (2021) yang berjudul Pengaruh Kemudahan dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) Pada Pelaku UMKM Binaan Bank Indonesia Kpw Solo. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh kemudahan terhadap minat menggunakan QRIS dan pengaruh keamanan terhadap minat menggunakan QRIS di kalangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) binaan Bank Indonesia KPw Solo. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh dengan 15 UMKM binaan Bank Indonesia KPw Solo sebagai populasi dan sampel yang digunakan.

Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier berganda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif signifikan antara kemudahan terhadap minat penggunaan QRIS pada UMKM binaan Bank Indonesia KPw Solo, penggunaan QRIS dinilai mudah digunakan dan tidak membutuhkan banyak waktu dan tenaga. Selain itu ditemukan bahwa terdapat pengaruh positif signifikan antara keamanan dengan minat menggunakan QRIS pada UMKM binaan Bank Indonesia KPw Solo, keamanan QRIS terjamin karena dipantau dari satu pintu oleh Bank Indonesia. Kemudian juga ditemukan bahwa terdapat pengaruh antara kemudahan dan keamanan terhadap minat menggunakan QRIS.

Penelitian Laloan et al. (2023) yang berjudul Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat, dan Risiko Terhadap Minat Pengguna E-Payment QRIS Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kemudahan penggunaan, persepsi manfaat kegunaan, dan resiko terhadap minat pengguna e-payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado. Penelitian ini menggunakan rumus purposive sampling untuk menentukan banyaknya sampel yaitu sebanyak 100 responden. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear berganda, uji t dan F, dan koefisien determinasi. Hasil penelitian ini menemukan bahwa Kemudahan Penggunaan tidak

berpengaruh terhadap Minat Pengguna, Persepsi Manfaat Kegunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Pengguna, Risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Pengguna E-Payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado.

Penelitian Rahmawati & Arfiansyah (2023) dengan judul Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan QRIS Pada UMKM Kota Surakarta. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pengetahuan, kemudahan, keamanan serta sikap pengguna terhadap keputusan penggunaan QRIS. Populasi pada penelitian ini yaitu sebanyak 17.265 UMKM yang berada di Kota Surakarta. Sampel yang diperlukan pada penelitian ini memakai teknik purposive sampling, untuk sampelnya yaitu sebanyak 100 orang responden yang sudah mengaplikasikan penggunaan QRIS untuk transaksi pembayaran. Metode penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda melalui uji validitas dan reliabilitas serta uji asumsi klasik. Hasil penelitian menyatakan jika variabel pengetahuan, kemudahan dan sikap memiliki pengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS, serta variabel keamanan tidak berpengaruh pada variabel dependen.

Penelitian Simatupang & Achmad (2023) dengan judul Analisis Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Kemanfaatan Terhadap Minat Pelaku UMKM dalam menggunakan QRIS Bank Syariah Indonesia. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling untuk menentukan banyaknya jumlah sampel, yakni terdiri dari 71

responden dengan kriteria merupakan nasabah BSI cabang Tangerang Karawaci Kelapa Dua dan Pelaku Usaha Mikro dan Kecil (UMKM) yang telah menjadi Merchant QRIS. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode *Structural Equation Modeling Partial Least Square (SEM-PLS)*. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling untuk menentukan banyaknya jumlah sampel, yakni terdiri dari 71 responden dengan kriteria merupakan nasabah BSI cabang Tangerang Karawaci Kelapa Dua dan Pelaku Usaha Mikro dan Kecil (UMKM) yang telah menjadi Merchant QRIS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi manfaat kegunaan memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap niat untuk menggunakan QRIS BSI. Hasil dari temuan ini menegaskan pentingnya persepsi manfaat kegunaan dan kemudahan penggunaan dalam mendorong adopsi QRIS BSI di kalangan UKM. Di samping itu BSI terus memaksimalkan upayanya dalam mempromosikan aspek-aspek praktis dan bermanfaat dari penggunaan QRIS kepada UKM, dengan begitu mendorong penerimaan dan adopsi yang lebih besar di antara pemilik usaha mikro dan kecil.

Penelitian yang dilakukan oleh Seputri et al. (2022) dengan judul Pengaruh Technology Acceptance Model Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Sebagai Cashless Society. Tujuan penelitian ini untuk memastikan dampak dari persepsi kepercayaan, persepsi manfaat, kemudahan penggunaan, dan risiko yang dirasakan

terhadap minat menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital. Analisis ini menggunakan regresi linier berganda dengan melalui sejumlah pengujian, seperti uji kualitas data, uji asumsi konveksional, dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel persepsi kepercayaan, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat kegunaan dan persepsi risiko secara parsial mempengaruhi minat menggunakan QRIS. Dapat disimpulkan bahwa minat mahasiswa memanfaatkan QRIS sebagai alat pembayaran digital dipengaruhi oleh persepsi kepercayaan, keuntungan, kegunaan, dan risiko secara bersamaan.

Penelitian Sebayang & Rahmawati (2023) dengan judul Pengaruh Persepsi Kepercayaan Dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan QRIS Sebagai Alat Pembayaran Digital Umkm Halal Kota Medan. Metode analisis data yang digunakan dengan analisis deskriptif, uji kualitas data, uji asumsi klasik, analisis regresi linier berganda, dan uji hipotesis. Hasilnya menunjukkan bahwa persepsi kepercayaan dan Persepsi keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital UMKM halal kota Medan.

Pamuji et al. (2023) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Persepsi Kemudahan Dan Persepsi Kredibilitas Terhadap Behavioral Intention Dalam Penggunaan QRIS. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui serta menganalisis pengaruh antara variabel persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kredibilitas terhadap minat dalam penggunaan QRIS pada pengguna QRIS Di

Jakarta Selatan. Metode penelitian yang digunakan yaitu analisis regresi linear berganda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara variabel *perceived ease of use* terhadap minat penggunaan QRIS. Selain itu juga terdapat pengaruh signifikansi antara variabel *perceived credibility* terhadap terhadap minat penggunaan QRIS. Hasil rangkuman penelitian di atas dapat dijelaskan melalui Tabel 2.1.

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Tahun Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Yasar et al. (2022) Persepsi penggunaan uang elektronik QRIS pada generasi milenial di DKI Jakarta	Menggunakan model regresi linear berganda.	Menemukan bahwa terdapat signifikan pada variabel persepsi masalah, kemudahan penggunaan dan risiko terhadap keputusan penggunaan uang elektronik QRIS pada generasi milenial di Jakarta.
2.	Agustina & Lucy, (2022) pengaruh pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan kredibilitas terhadap minat penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) (studi pada generasi z di provinsi Bali)	Model analisis menggunakan model regresi linear berganda.	Menunjukkan bahwa pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan kredibilitas secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.
3.	Octavianingrum, et al. (2023) <i>The Effect Of Financial Literacy, Perceived Usefulness And Perceived Ease Of Use To Interest In Use Indonesian Quick Response Standards (QRIS) For Creative Industry (MSMEs) In Surakarta City</i>	Menggunakan metode analisis regresi linear berganda	Terdapat hasil positif dan signifikan antara variabel <i>Financial Literacy</i> , <i>Perceived Usefulness</i> dan <i>Perceived Ease Of Useterhadap</i> minat penggunaan QRIS pada pelaku industri kreatif di Kota Surakarta.
4.	Harahap & Zoraya, (2024) <i>The influence of perceived ease of use, usefulness, and security on Gen Z's interest in using Q-ris</i>	Metode analisis yang digunakan adalah Partial Least Squares (PLS).	Menunjukkan bahwa persepsi tentang kemudahan penggunaan, manfaat, dan keamanan secara positif dan signifikan memengaruhi minat dalam mengadopsi QRIS sebagai metode pembayaran.

No	Nama dan Tahun Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
	<i>(quick response code indonesian standard) as a payment metho</i>		
5.	Adinda, (2022) Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi gen-z dalam penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) sebagai teknologi pembayaran digital	Metode analisis menggunakan metode analisis data Structural Equation Modeling (SEM) berbasis Partial Least Square (PLS).	Menunjukkan bahwa variabel <i>Financial Literacy, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, dan Promotion and Advertising</i> berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS Gen-Z.
6.	Fadhillah et al. (2021) Pengaruh kemudahan dan keamanan terhadap minat menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) pada pelaku UMKM binaan Bank Indonesia Kpw Solo	Metode analisis yang digunakan adalah model regresi linear berganda.	Terdapat pengaruh positif signifikan antara kemudahan terhadap minat penggunaan QRIS, penggunaan QRIS dinilai mudah digunakan dan tidak membutuhkan banyak waktu dan tenaga. Selanjutnya, terdapat pengaruh positif signifikan antara keamanan dengan minat menggunakan QRIS pada UMKM binaan Bank Indonesia KPw Solo, keamanan QRIS terjamin karena dipantau dari satu pintu oleh Bank Indonesia.
7.	Laloan et al. (2023) <i>The influence of ease of use, perceived benefits, and risks on interest in QRIS e-payment users in students of the faculty of economics and business, sam ratulangi university Manado</i>	Menggunakan metode analisis regresi linear berganda	Menemukan bahwa Kemudahan Penggunaan tidak berpengaruh terhadap Minat Pengguna, Persepsi Manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Pengguna, Risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Pengguna E-Payment QRIS pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado
8.	Rahmawati & Arfiansyah (2023) Faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan penggunaan qris pada UMKM kota Surakarta	Metode analisis yang digunakan adalah regresi linear berganda.	Menyatakan jika variabel pengetahuan, kemudahan dan sikap pengguna memiliki pengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS serta variabel keamanan tidak berpengaruh pada variabel dependen.
9.	Simatupang & achmad (2023) Analisis Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Kemanfaatan Terhadap Minat Pelaku Umkm Dalam Menggunakan Qris	Menggunakan metode Structural Equation Modeling Partial Least Square (SEM-PLS)	Menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap niat untuk menggunakan QRIS BSI. Selain itu variabel persepsi manfaat secara signifikan dan positif juga mempengaruhi niat untuk menggunakan QRIS BSI.

No	Nama dan Tahun Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
	Bank Syariah Indonesia		
10.	Seputri et al.(2022) Pengaruh <i>Technology Acceptance Model</i> Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan <i>Quick Response Code Indonesian Standard</i> (QRIS) sebagai <i>Cashless Society</i>	Menggunakan model regresi linear berganda.	Menunjukkan bahwa variabel persepsi kepercayaan, persepsi kemudahan penggunaan , persepsi manfaat dan persepsi risiko secara parsial mempengaruhi minat menggunakan QRIS. Dapat disimpulkan bahwa minat mahasiswa memanfaatkan QRIS sebagai alat pembayaran digital dipengaruhi oleh persepsi kepercayaan, keuntungan, kegunaan, dan risiko secara bersamaan.
11.	Sebayang & Rahmawati, (2023) Pengaruh persepsi kepercayaan dan persepsi keamanan terhadap minat penggunaan qris sebagai alat pembayaran digital umkm halal kota Medan	Metode analisis yang digunakan adalah metode analisis regresi linear berganda.	Menunjukkan bahwa persepsi kepercayaan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Persepsi keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital UMKM halal kota Medan. QRIS bertujuan untuk transaksi menjadi lebih mudah, cepat, mengikuti perkembangan zaman dan juga terlindungi oleh Bank Indonesia.
12.	Pamuji et al. (2023) Pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi kredibilitas terhadap behavioral intention dalam penggunaan QRIS	Menggunakan metode analisis regresi linear berganda.	Terdapat dua hasil utama dalam penelitian ini: pertama terdapat pengaruh dan signifikan antara variabel persepsi kemudahan terhadap variabel behavioral intention. Kedua terdapat pengaruh dan signifikansi antara variabel persepsi kredibilitas terhadap variabel behavioral intention.

Sumber: Data diolah (2024)

2.9 Keterkaitan Antar Variabel

2.9.1 Keterkaitan Persepsi Manfaat Kegunaan Terhadap Minat Penggunaan Pembayaran Digital QRIS Sebagai Metode Pembayaran

Persepsi manfaat kegunaan (*perceived usefulness*) menurut Priambodo (2016) sebagai keyakinan akan kemanfaatan, yaitu tingkatan dimana user (pengguna) percaya bahwa penggunaan teknologi/sistem akan meningkatkan performa mereka dalam

bekerja. Selain itu tingkat kemanfaatan yang dirasa akan membawa pengguna kepada minat jangka panjang. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa dengan berbagai macam kegunaan yang didapatkan pada QRIS, maka akan mendorong peningkatan penggunaan QRIS sebagai teknologi pembayaran digital di Indonesia. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menyatakan bahwa penerimaan teknologi baru pada individu dipengaruhi oleh persepsi manfaat kegunaan (*perceived usefulness*).

Persepsi manfaat kegunaan (*perceived usefulness*) menjadi faktor utama untuk menggambarkan kepercayaan individu dalam penggunaan suatu sistem secara berkelanjutan. Jika sistem teknologi yang ada dapat memberikan manfaat kegunaan, maka individu pun akan menggunakannya secara terus menerus dan begitupun sebaliknya. Teori ekonomi mengenai perilaku konsumen juga menggambarkan tentang sikap individu sebagai pengguna dalam mengambil keputusan menggunakan beberapa sumber daya dan juga pertimbangan lain untuk memperoleh sesuatu yang diinginkan karena hal tersebut akan memberikan kegunaan baginya. Sehingga, responden telah merasa bahwa kehadiran QRIS sebagai teknologi pembayaran yang baru memberikan banyak manfaat dan kegunaan dalam kegiatan transaksi pembayaran. Apalagi responden dalam penelitian ini termasuk dalam kelompok Generasi Z yang selalu mengikuti setiap isu atau trend terkait dengan teknologi modern. QRIS yang telah terintegrasi pada mobile banking/e-wallet

akan memberikan kegunaan dalam hal kecepatan dan kemudahan pembayaran pada merchant yang memiliki akun PJSP yang berbeda dengan Gen-Z.

Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Harahap & Zoraya, (2024) penelitian mereka menunjukkan bahwa persepsi manfaat kegunaan secara positif dan signifikan memengaruhi minat dalam mengadopsi QRIS sebagai metode pembayaran. Dalam penelitian Laloan, et al. (2023) mereka menemukan bahwa persepsi manfaat kegunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan E-Payment QRIS pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Sam Ratulangi Manado. Selain itu penelitian Simatupang & Achmad (2023) juga menyatakan bahwa persepsi manfaat kegunaan muncul sebagai variabel eksogen atau dominan yang secara signifikan mempengaruhi niat untuk menggunakan QRIS BSI. Sedangkan penelitian (Annisa et al., 2023) menunjukkan bahwa persepsi manfaat kegunaan tidak berpengaruh terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS). Demikian pula dengan hasil penelitian dari Shasanti (2024) yang juga menemukan bahwa variabel persepsi manfaat kegunaan (*perceived usefulness*) tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya manfaat yang dirasakan oleh masyarakat dalam penggunaan uang elektronik berbasis QRIS.

H_1 = Persepsi manfaat kegunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan pembayaran digital QRIS sebagai metode pembayaran

2.9.2 Keterkaitan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Penggunaan Pembayaran Digital QRIS Sebagai Metode Pembayaran

Kemudahan didefinisikan sebagai sebesar apa seorang percaya bahwa penggunaan teknologi bisa lepas dari usaha yang dilakukan (Hartono, 2018;114). Persepsi kemudahan penggunaan merupakan keyakinan seseorang bahwa menggunakan sistem teknologi informasi tidak akan membutuhkan usaha yang besar dan juga tidak merepotkan pada saat penggunaan. Persepsi kemudahan dapat memberikan dampak pada perilaku, dimana semakin besar persepsi seseorang terhadap kemudahan dalam penggunaan sistem, maka akan semakin besar juga tingkat seseorang dalam memanfaatkan teknologi informasi. Sama halnya dengan pemanfaatan teknologi informasi melalui pembayaran digital QRIS akan memberikan pengaruh pada keputusan penggunaannya (Nurdiansyah et al., 2022). Artinya kemudahan yang dirasakan atau didengar oleh masing-masing pengguna membawa dampak yang besar terhadap minatnya untuk terus menggunakannya secara kontinuitas.

Dalam penelitian Simatupang & Achmad (2023) mendapatkan hasil bahwa kemudahan penggunaan memberikan

pengaruh positif yang signifikan terhadap niat untuk menggunakan QRIS BSI. Selanjutnya penelitian Seputri et al.(2022) menyebutkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan mempengaruhi minat mahasiswa menggunakan QRIS. Kemudian dalam penelitian Harahap & Zoraya (2024) menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan secara positif dan signifikan mempengaruhi minat generasi Z dalam mengadopsi QRIS sebagai metode pembayaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi persepsi kemudahan yang dirasakan generasi Z, maka semakin tinggi pula minat untuk menggunakan QRIS.

H₂ = Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan pembayaran digital QRIS sebagai metode pembayaran

2.9.3 Keterkaitan Keamanan Terhadap Minat Penggunaan Pembayaran Digital QRIS Sebagai Metode Pembayaran

Keamanan merupakan faktor yang cukup penting pada saat menggunakan sistem teknologi (Sukmawati & Kowanda, 2022). Keamanan sering kali merujuk pada tindakan seseorang sebagai sikap antisipasi dalam penggunaan sistem agar tidak menimbulkan masalah di kemudian hari. Keamanan bertransaksi merupakan suatu cara untuk melindungi data pengguna agar tidak menimbulkan masalah yang dapat terjadi pada sistem teknologi. Dalam hal transaksi secara online maka keamanan merupakan sebuah cara untuk menghindari adanya tindakan kriminal seperti pencurian data

dan lainnya. Apabila keamanan suatu sistem sudah baik maka pengguna akan merasa aman pada saat menggunakan sistem tersebut dan sebaliknya jika keamanan masih terbilang rendah maka kepercayaan pengguna justru akan cenderung menurun (Rahmawati & Arfiansyah, 2023).

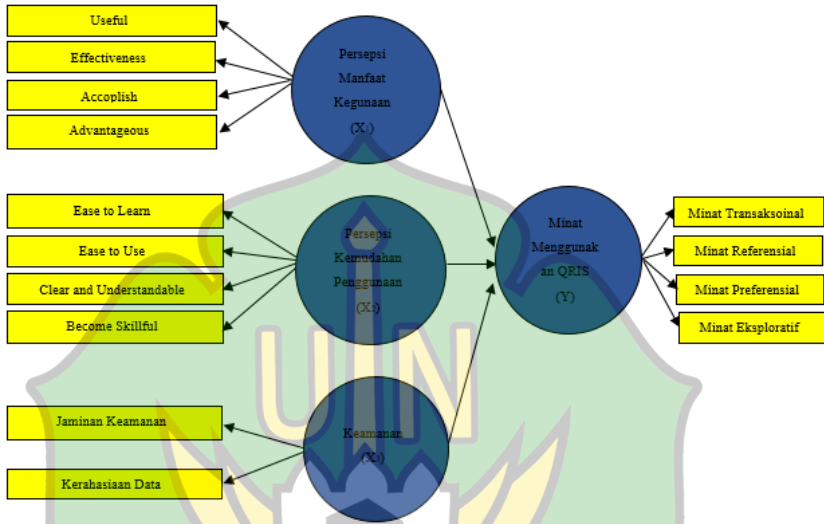
Penelitian yang telah dilakukan Aprianti et al. (2023) mengatakan jika keamanan mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keputusan nasabah pada saat memakai QRIS. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Fadillah et al. (2021) menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh positif signifikan antara keamanan terhadap minat penggunaan QRIS pada UMKM binaan Bank Indonesia KPw Solo, keamanan QRIS terjamin karena dipantau dari satu pintu oleh Bank Indonesia. Jika QRIS memberikan keamanan yang tinggi, maka semakin tinggi pula minat untuk penggunaan QRIS.

H₃ = Keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan pembayaran digital QRIS sebagai metode pembayaran

2.10 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model pemikiran yang biasa digunakan untuk menjelaskan suatu variabel yang sudah ditentukan serta sesuai dengan topik penelitian. Dengan kerangka pemikir, maka variabel satu dengan variabel lainnya dapat dijelaskan hubungannya. Adapun untuk skema kerangka pemikiran penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.3.

Gambar 2. 3
Skema Kerangka Berpikir



Sumber: Data diolah peneliti (2024)

2.11 Hipotesis

Berdasarkan uraian kerangka pemikiran yang telah dijelaskan, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

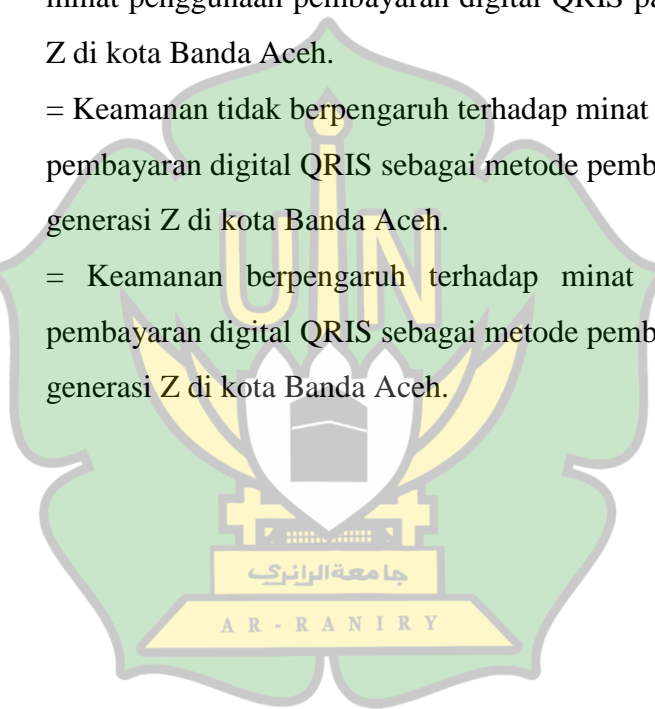
- H_{01} = Persepsi manfaat kegunaan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan pembayaran digital QRIS sebagai metode pembayaran pada generasi Z di kota Banda Aceh.
- H_{a1} = Persepsi manfaat kegunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan pembayaran digital QRIS sebagai metode pembayaran pada generasi Z di kota Banda Aceh.
- H_{02} = Persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan pembayaran digital QRIS

sebagai metode pembayaran pada generasi Z di kota Banda Aceh.

H_{a2} = Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan pembayaran digital QRIS pada generasi Z di kota Banda Aceh.

H₀₃ = Keamanan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan pembayaran digital QRIS sebagai metode pembayaran pada generasi Z di kota Banda Aceh.

H_{a3} = Keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan pembayaran digital QRIS sebagai metode pembayaran pada generasi Z di kota Banda Aceh.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Tujuan dari metode ini untuk menguji hipotesis yang telah disusun sebelumnya dengan melakukan penelitian pada populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data melalui alat penelitian, serta menganalisis data kuantitatif dan statistik. Penelitian ini menggunakan pendekatan masalah asosiatif kausal, sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan. "Asosiatif kausal" mengacu pada metode penelitian yang berfokus pada mencari hubungan sebab-akibat antara variabel (Sugiyono, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk menguji bagaimana variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi keamanan mempengaruhi minat dalam menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran.

3.2 Waktu dan Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Kota Banda Aceh dan yang menjadi objek penelitian ini yaitu generasi Z di Kota Banda Aceh yang menjadi pengguna aktif QRIS atau pernah menggunakan QRIS dalam melakukan transaksi pembayaran dengan menyebarkan kuesioner secara online melalui *Google Form*. Alasan peneliti memilih Kota Banda Aceh karena Banda Aceh merupakan ibu kota Provinsi Aceh yang menjadi pusat perekonomian dengan

kepadatan penduduk yang didominasi oleh masyarakat modern yang mengikuti perkembangan teknologi. Hal ini dibuktikan dengan masyarakat di Kota Banda Aceh yang sudah menggunakan pembayaran digital dalam melakukan transaksi. Penelitian ini dilakukan dari bulan Agustus sampai Desember tahun 2024.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2021). Populasi penelitian ini adalah generasi Z di Kota Banda Aceh dengan usia 17-27 tahun yang sedang atau pernah menggunakan pembayaran digital QRIS untuk transaksi pembayaran.

Tabel 3. 1
Populasi Generasi Z Kota Banda Aceh Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin Tahun 2022

Kelompok Umur	Jenis Kelamin		
	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Total
17–19	9.241	8.835	18.076
20–24	10.041	9.631	19.672
25–27	10.949	11.688	22.637
Jumlah	30.231	30.154	60.385

Sumber: BPS Kota Banda Aceh (2023)

Berdasarkan tabel 3.1, diketahui bahwa jumlah generasi Z di Kota Banda Aceh yang berusia 17-27 tahun sebanyak 60.385 jiwa (BPS, 2023).

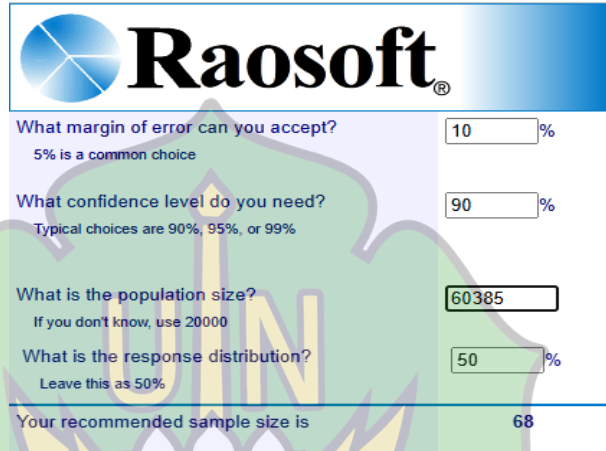
3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2020). Sampel diambil apabila tidak memungkinkan untuk menggunakan seluruh populasi sebagai subjek penelitian. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling*. *Probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2021). Teknik *probability sampling* yang dipilih adalah simple random sampling, yaitu mengacu pada teknik pemilihan sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa melihat strata dalam populasi itu. Kriteria responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Generasi Z yang berusia 17-27 tahun.
2. Generasi Z berdomisili di Kota Banda Aceh.
3. Generasi Z sudah pernah atau sedang menggunakan pembayaran digital QRIS.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah generasi Z di Kota Banda Aceh yang berusia 17-27 tahun sebanyak 60.385 jiwa (BPS, 2023). Kemudian jumlah sampel yang ditarik dari populasi tersebut ditentukan dengan menggunakan Raosoft *Sample Size Calculator*.

Gambar 3. 1
Hasil Perhitungan Sampel Menggunakan *Raosoft Sample Size Calculator*



Parameter	Value
What margin of error can you accept? <small>5% is a common choice</small>	10%
What confidence level do you need? <small>Typical choices are 90%, 95%, or 99%</small>	90%
What is the population size? <small>If you don't know, use 20000</small>	60385
What is the response distribution? <small>Leave this as 50%</small>	50%
Your recommended sample size is	68

Sumber: *Raosoft Sample Size Calculator* (2024)

Dari hasil perhitungan sampel yang ditunjukkan pada gambar 3.1 diatas, dari jumlah populasi 60.385 jiwa dengan nilai *margin of error* 10% maka jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah R 68 responden, dibulatkan menjadi 70 responden.

3.4 Jenis dan Sumber Data

Data adalah sekumpulan informasi yang diperoleh oleh peneliti. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Menurut Sugiyono (2020) data primer adalah data yang didapat dari hasil pengamatan secara langsung oleh peneliti pada tempat yang menjadi objek penelitian atau data yang respondennya langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui penyebaran kuesioner dengan

mengajukan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan persepsi manfaat kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan dan keamanan terhadap minat menggunakan pembayaran digital QRIS pada generasi Z di kota Banda Aceh.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berupa kuesioner, yang nantinya dibagikan kepada generasi Z Kota Banda yang berumur 17-27 tahun. Menurut Sugiyono (2021), kuesioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan penyampaian sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini bersifat tertutup, sehingga responden hanya dapat memilih jawaban yang telah disediakan.

Skala pengukuran indikator variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert. Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan pandangan seseorang atau sekelompok tentang fenomena sosial. Pengukuran menggunakan skala likert memberikan jawaban pada setiap itemnya, mulai dari jawaban yang sangat positif sampai sangat negatif (Sugiyono, 2021).

Tabel 3. 2
Pengukuran Skala *Likert*

Pilihan Kategori	Skor Pilihan Positif
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono, 2020

3.6 Definisi dan Operasional Variabel

3.6.1 Variabel Dependen

Variabel dependen diartikan sebagai variabel yang akan dipengaruhi atau yang menjadi akibat dikarenakan terdapat variabel bebas (Sugiyono, 2021). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah minat menggunakan pembayaran digital QRIS. Menurut Davis (1989) minat penggunaan adalah ketertarikan seseorang dalam menggunakan suatu teknologi. Minat dalam menggunakan aplikasi menggambarkan seberapa besar keinginan atau motivasi seseorang untuk menggunakan aplikasi dalam tindakan tertentu. Ketika pengguna memiliki pengalaman positif dengan sebuah aplikasi, mereka cenderung tertarik untuk menggunakan aplikasi tersebut lagi di masa mendatang.

3.6.2 Variabel Independen

Variabel independen atau disebut juga variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel dependen secara

positif maupun negatif (Sekaran, 2017). Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah persepsi manfaat kegunaan (X_1), persepsi kemudahan penggunaan (X_2), dan keamanan (X_3). Berikut merupakan definisi dan operasionalisasi dari masing-masing variabel yang ditampilkan pada tabel 3.3

Tabel 3. 3
Definisi dan Operasionalisasi Variabel

No	Variabel	Definisi	Indikator	Skala
1	Persepsi manfaat kegunaan (X_1)	Persepsi manfaat kegunaan (<i>Perceived Usefulness</i>) menurut Jogiyanto (2007) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerjanya.	1. <i>Useful</i> 2. <i>Effectiveness</i> 3. <i>Accomplish Faster</i> 4. <i>Advantageous</i>	<i>Likert</i>
2	Persepsi kemudahan penggunaan (X_2)	Menurut Davis (1989) persepsi kemudahan penggunaan adalah bagaimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu teknologi itu dapat dengan mudah digunakan dan dipahami.	1. Mudah untuk dipelajari (<i>ease to learn</i>) 2. Mudah digunakan (<i>ease to use</i>) 3. Jelas dan mudah dimengerti (<i>clear and understandable</i>) 4. Menjadi terampil (<i>become skillful</i>)	<i>Likert</i>
3	Keamanan (X_3)	Menurut Harahap & Zoraya (2024) keamanan merupakan elemen krusial dalam membentuk kepercayaan dan penerimaan teknologi digital, terutama dalam situasi transaksi online dan pembayaran mobile.	1. Jaminan 2. Keamanan 3. Kerahasiaan Data	<i>Likert</i>
4	Minat penggunaan (Y)	Menurut Fatmawati (2015) minat penggunaan merupakan kecenderungan perilaku pengguna untuk mengadopsi dan terus menggunakan sistem, yang mencerminkan niat mereka untuk menggunakan sistem tersebut.	1. Minat Tradisional 2. Minat Referensial 3. Minat Preferensial 4. Minat Eksploratif	<i>Likert</i>

Sumber: Data Diolah (2024)

3.7 Metode dan Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan (Sugiyono,

2021). Dalam penelitian ini, analisis data menggunakan metode *Partial Least Square* (PLS), dengan menggunakan *software* smartPLS versi 4.0. Metode statistik multivariat untuk membandingkan beberapa variabel terikat dan banyak variabel bebas disebut *Partial Least Square* (PLS). Teknik statistik SEM berbasis varian yang disebut *Partial Least Square* (PLS) dimaksudkan untuk menyelesaikan regresi berganda dengan mengabaikan masalah tertentu pada data, seperti ukuran sampel penelitian yang terbatas, data yang hilang, dan data yang tidak lolos pemeriksaan asumsi klasik. Memprediksi dampak variabel X terhadap variabel Y dan menjelaskan hubungan teoritis antara kedua variabel merupakan tujuan PLS (Abdillah & Hartono, 2015). *Partial Least Square* (PLS) merupakan metode analisis persamaan struktural (SEM) berbasis varian yang dapat digunakan sebagai alat prediksi untuk mengevaluasi model struktural dan sekaligus mengukur model pengukuran. penilaian validitas dan reliabilitas dilakukan dengan model pengukuran; evaluasi kausalitas (pengujian hipotesis dan model prediksi) dilakukan dengan model struktural.

3.7.1 Model Pengukuran (*Outer Model*)

Suatu konsep dan model penelitian perlu melalui proses pemurnian dalam pengukurannya sebelum dapat diuji untuk memprediksi hubungan antara variabel dan sebab-akibat. Uji reliabilitas digunakan untuk menilai seberapa konsisten alat ukur

dalam mengukur suatu konsep atau seberapa konsisten responden memberikan jawaban dalam kuesioner atau instrumen penelitian. Sementara itu, uji validitas bertujuan untuk memastikan sejauh mana alat ukur dapat mengukur apa yang seharusnya diukur (Abdillah & Hartono, 2015).

3.7.1.1 Uji Validitas

Standar ilmiah utama untuk penelitian adalah validitas. Validitas menunjukkan apakah khalayak dapat menerima temuan penelitian dalam kondisi tertentu. Agar suatu alat dapat dianggap asli, alat tersebut harus dapat mengukur benda yang hendak diukur. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui validitas alat ukur. Uji validitas dalam metode PLS diukur dengan dua cara yaitu:

1. Uji Validitas Konvergen

Validitas konvergen berhubungan dengan prinsip bahwa pengukuran suatu konstruk seharusnya memiliki korelasi yang tinggi. Dalam uji validitas konvergen menggunakan PLS dengan indikator reflektif, penilaiannya didasarkan pada *loading factor* (korelasi antara skor item atau komponen dengan skor konstruk) untuk indikator-indikator yang mengukur konstruk tersebut. Aturan umum yang digunakan dalam uji validitas konvergen adalah nilai *outer loading* harus lebih besar dari 0,7 dan *Average Variance Extracted* (AVE) harus lebih besar dari 0,5 (Abdillah & Hartono, 2015). Jika suatu indikator memenuhi aturan tersebut, maka indikator tersebut dianggap valid untuk konstruk yang diukur. Sebaliknya, jika indikator tidak memenuhi

persyaratan ini, maka indikator tersebut dianggap tidak valid dan harus dihapus dari penelitian.

2. Validitas Diskriminan

Validitas diskriminan berkaitan dengan prinsip bahwa pengukuran konstruk yang berbeda seharusnya tidak memiliki korelasi yang tinggi satu sama lain. Uji validitas diskriminan dinilai berdasarkan cross loading pengukuran dengan konstraknya. Salah satu cara lain untuk menilai validitas diskriminan adalah dengan menggunakan kriteria Fornell-Lacker. Kriteria ini membandingkan nilai akar AVE dari setiap konstruk dengan korelasi antara konstruk dengan yang lainnya dalam model. Data dianggap valid secara diskriminan jika nilai akar AVE untuk setiap konstruk lebih besar dari korelasi antar variabel laten (Abdillah & Hartono, 2015).

3.7.1.3 Uji Reliabilitas

Dalam metode SEM-PLS, selain menguji validitas, juga dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur seberapa akurat, konsisten, dan tepat instrumen dalam mengukur suatu konstruk. Dalam analisis PLS, uji reliabilitas dapat diukur dengan dua cara, yaitu menggunakan *Cronbach's alpha* dan *composite reliability*. Untuk menilai reliabilitas suatu konstruk, ada aturan praktis yang bisa diterapkan. Suatu konstruk dianggap reliabel jika memiliki nilai *Cronbach's alpha* $> 0,6$ dan *composite reliability* (ρ_c) $> 0,7$ (Abdillah & Hartono, 2015).

3.7.2 Model Struktural (*Inner Model*)

Untuk memprediksi hubungan sebab-akibat antara variabel laten atau variabel yang tidak dapat diukur secara langsung, digunakan model struktural (*inner model*) dengan prosedur *bootstrapping*. Inner model adalah model struktural yang digunakan untuk menguji hubungan antar variabel laten atau konstruk dalam suatu kerangka konseptual. Pengujian model struktural dalam penelitian ini meliputi uji hipotesis, uji *R-Square*, uji *f-Square*, dan uji kelayakan model (*Goodness of Fit*) (Sugiyono, 2021).

3.7.2.1 Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah ditetapkan, dengan tujuan untuk menentukan apakah hipotesis tersebut diterima atau ditolak. Koefisien *path* atau *inner model* menunjukkan tingkat signifikansi dalam pengujian hipotesis. Nilai koefisien *path*, *t*-statistik, dan *p-value* diperoleh melalui metode *bootstrapping*. Jika nilai *t*-statistik $> 1,96$ dan *p-value* $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan antara variabel tersebut.

3.7.2.2 *R-Square* (R^2)

R-Square atau koefisien determinasi digunakan untuk mengukur tingkat keragaman variabel endogen yang dijelaskan oleh variabel eksogen yaitu persepsi manfaat kegunaan (X_1), persepsi kemudahan penggunaan (X_2), dan keamanan (X_3) terhadap variabel dependen. Oleh karena itu, nilai R^2 merupakan ukuran kekuatan penjelasan model. Nilai R^2 juga disebut sebagai kekuatan prediktif

in-sample. R^2 berkisar antara 0-1, semakin tinggi nilainya maka kekuatan prediktif model akan semakin baik. Rule of thumb dari nilai R^2 terbagi menjadi tiga kategori yaitu > 0.19 termasuk kategori rendah, > 0.33 termasuk kategori moderat dan > 0.67 termasuk kategori tinggi (Purwanto & Yuli, 2021).

3.7.2.3 *f-Square* (f^2)

Selain uji *R-Square*, juga dilakukan uji terkait pengaruh variabel endogen terhadap variabel eksogen yang diketahui berdasarkan nilai *effect size* (f^2). Menurut Ghazali & Latan, (2015) *f-Square* merupakan *effect size* yang digunakan untuk mengukur sejauh mana variabel laten eksogen mempengaruhi variabel laten endogen. Nilai f^2 berkisar antara 0 hingga 1, semakin tinggi nilai f^2 maka semakin besar pengaruh variabel laten eksogen terhadap variabel laten endogen. Nilai f^2 digunakan sebagai ukuran kekuatan hubungan antara variabel laten eksogen dengan variabel laten endogen.

3.7.2.4 *Goodness of Fit Index* (GoF)

Goodness of Fit Index (GoF) digunakan untuk menguji kecocokan model secara keseluruhan, baik untuk outer model maupun inner model, apakah ada kecocokan dengan nilai yang diobservasi dengan nilai yang diharapkan dalam model. Interpretasi Nilai *Goodness of Fit Index* 0,00 - 0,24 dianggap kecil, 0,25 - 0,37 dianggap sedang, dan 0,38 – 1 dianggap besar. Nilai GoF pada

SEM-PLS harus dihitung manual berdasarkan persamaan berikut ini:

$$GoF = \sqrt{AVE \times R^2}$$

Keterangan:

GoF : *Goodness of Fit Index*

AVE : *Average Variance Extracted*

R² : *R-Square*



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Kota Banda Aceh

Kota Banda Aceh merupakan Ibu Kota Provinsi Aceh. Dahulu kota ini bernama Kutaraja, selanjutnya sejak 28 Desember 1962 namanya diganti menjadi Banda Aceh. Sebagai pusat pemerintahan, Kota Banda Aceh yang berusia 819 tahun ini (menurut Perda Aceh No.5/1988, tanggal 22 April 1205 ditetapkan sebagai hari jadi Kota Banda Aceh) sebagai pusat kegiatan budaya, sosial, politik, serta ekonomi.

Wilayah Kota Banda Aceh terletak di ujung Barat Pulau Sumatera, mempunyai tinggi daratan rata-rata 0,80 meter dari permukaan laut membentang di antara 05° 16' 15"- 05° 36' 16" LU dan 95° 16' 15" – 95° 22' 35" BT. Secara geografis wilayah Kota Banda Aceh mempunyai luas 61,36 km² dengan di sebelah utara Kota Banda Aceh berbatasan dengan Selat Malaka, sedangkan sebelah Barat berbatasan dengan Samudra Indonesia dan di sebelah Timur dan Selatan berbatasan dengan Kabupaten Aceh Besar.

Menurut data BPS, Kota Banda Aceh tersusun atas 9 kecamatan dan 90 desa (gampong), kecamatan:

1. Baiturrahman : Luas wilayah 4,54 Km²
2. Kuta Alam: Luas Wilayah 10,05 Km²
3. Meuraxa: Luas Wilayah 7,26 Km²
4. Syiah Kuala: Luas Wilayah 14,24 Km²

5. Lueng Bata: Luas Wilayah 5,34 Km²
6. Kuta Raja: Luas Wilayah 5,21 Km²
7. Banda Raya: Luas Wilayah 4,79 Km²
8. Jaya Baru: Luas Wilayah 3,78 Km²
9. Ulee Kareng: Luas wilayah 6,15 Km²

Masyarakat Kota Banda Aceh mayoritas pemeluk agama Islam, namun di kota ini juga berkembang agama yang lainnya, seperti Kristen, Hindu, Budha dan lainnya yang hidup berdampingan secara damai. Populasi agama islam sebanyak 222.582 jiwa, protestan sebanyak 717 jiwa, katolik sebanyak 538 jiwa, hindu sebanyak 39 jiwa, budha sebanyak 2.755 jiwa. Selain itu, fasilitas ibadah yang terdiri dari 104 masjid, 91 meunasah, 90 musholla, 4 gereja, 1 kuil dan 1 klaten.

4.2 Karakteristik Responden

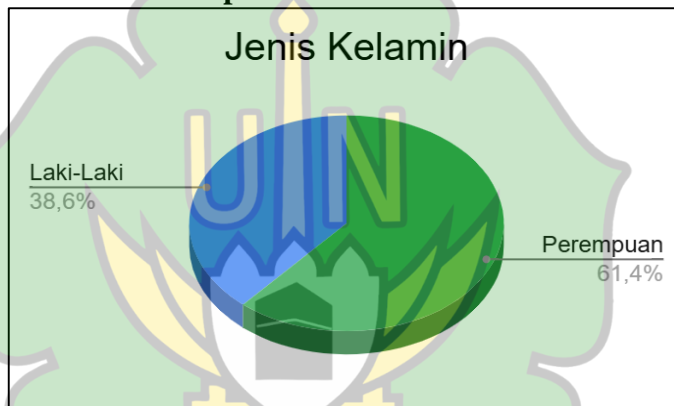
Penelitian ini dilakukan terhadap generasi Z di Kota Banda Aceh yang berusia 17-27 tahun dengan sampel yang diperlukan sebanyak 70 responden yang di bagikan secara online melalui *google forms* yang mengisi kuesioner sebanyak 70 responden. Jadi sampel yang menjadi responden harus memenuhi beberapa kriteria yang telah peneliti terapkan.

4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Penelitian ini melibatkan seratus responden yang merupakan generasi Z di Kota Banda Aceh berusia 17-27 tahun. Untuk mengumpulkan data, dilakukan penyebaran kuesioner dalam bentuk

googleforms/angket kepada responden. Kuesioner yang disusun terdiri dari dua bagian yaitu identitas responden dan pernyataan mengenai variabel yang diteliti. Bagian ini akan menjelaskan data responden berdasarkan jenis kelamin:

Gambar 4. 1
Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin



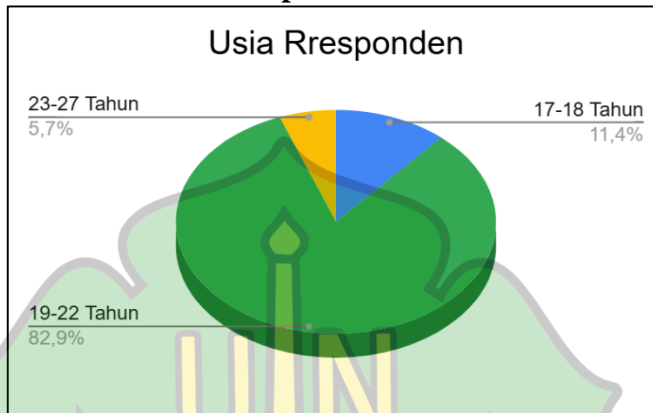
Sumber: Data diolah (2024)

Dari gambar 4.1 dapat dilihat bahwa jumlah responden yang berjenis kelamin laki-laki berjumlah 38,6% atau 27 orang. Sedangkan jumlah responden yang berjenis kelamin sebesar 61,4% atau 43 orang.

4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Karakteristik responden dalam penelitian ini berdasarkan usia dilihat bahwa terdapat tiga kategori yaitu usia 17-18 tahun, 19-22 tahun, dan 23-27 tahun yang dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut ini:

Gambar 4. 2
Karakteristik Responden Berdasarkan Usia



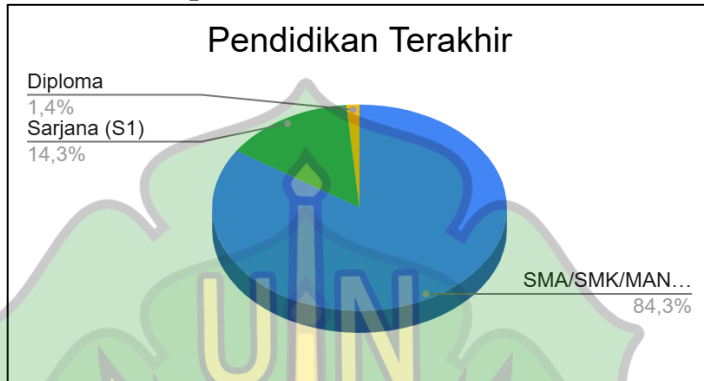
Sumber: Data diolah (2024)

Pada gambar 4.2 dapat dilihat bahwa dari total 70 responden berdasarkan usia dari tiga kategori. Responden yang berusia 17-18 tahun dalam penelitian ini sebanyak 8 orang atau 11,4%. Responden yang berusia 19-22 tahun sebanyak 58 orang atau 82,9% dan responden yang berusia 23-27 tahun sebanyak 4 orang atau 5,7%. Dalam kategori usia, responden pada penelitian ini dominan berusia 19-22 tahun yaitu 58 orang atau 82,9%.

4.2.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

Adapun karakteristik responden berdasarkan tingkat pendidikan terakhir dalam penelitian ini terdapat tiga kategori yaitu SMA/SMK/MA, Diploma dan Sarjana (S1) yang dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut ini:

Gambar 4. 3
Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir



Sumber: Data diolah (2024)

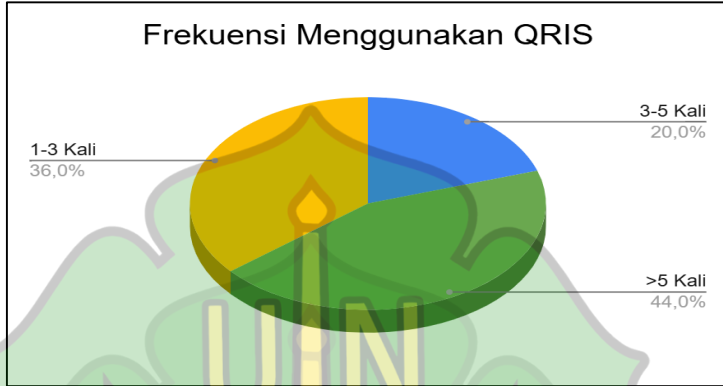
Selanjutnya pada gambar 4.3 dapat dilihat dari jenjang pendidikan terakhir mayoritas generasi Z ini pendidikan terakhirnya SMA yaitu berjumlah 85% atau 59 orang, generasi Z yang berpendidikan terakhir sarjana (S1) yaitu sebesar 14% atau 10 orang, dan paling sedikit generasi Z yang pendidikan terakhirnya diploma yaitu sebesar 1% orang atau 1 orang.

4.2.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan QRIS

Berdasarkan frekuensi penggunaan QRIS, responden dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi 3 (Tiga) jenis yaitu kelompok yang hanya pernah menggunakan QRIS sebanyak 1 hingga 3 kali penggunaan, kelompok yang pernah menggunakan QRIS sebanyak 3 hingga 5 kali penggunaan, dan kelompok yang menggunakan QRIS lebih dari 5 kali penggunaan. Data tersebut disajikan dalam gambar 4.4:

Gambar 4. 4

Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi QRIS



Sumber: Data diolah (2024)

Gambar 4.4 menunjukkan bahwa responden pengguna QRIS didominasi oleh responden yang menggunakan QRIS lebih dari 5 kali dengan persentase 44%. Sedangkan sisanya sisanya terdiri dari responden yang hanya menggunakan QRIS sebanyak 1 hingga 3 kali dengan persentase 36% dan responden yang menggunakan QRIS sebanyak 3 hingga 5 kali dengan persentase 20%.

4.3 Hasil Penelitian

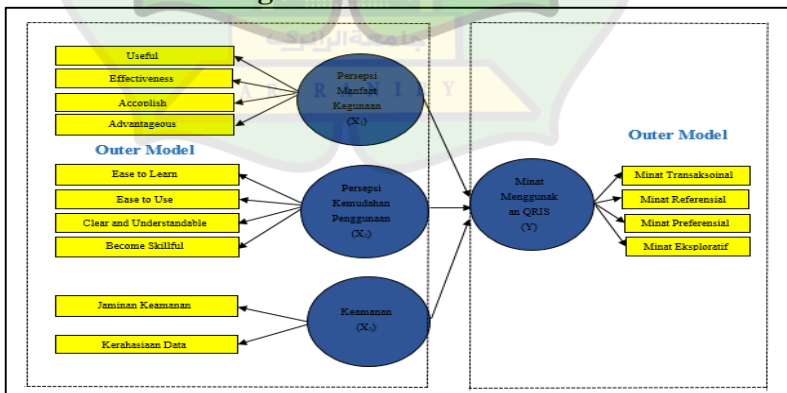
Pada penelitian ini terdiri dari beberapa variabel yaitu variabel persepsi manfaat kegunaan (X_1), persepsi kemudahan penggunaan (X_2), dan keamanan (X_3) terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran (Y). Data-data variabel didapatkan dari kuesioner yang telah dibagikan kepada 100 partisipan yang memenuhi persyaratan penelitian yakni penduduk Kota Banda Aceh, yang berusia antara 17 dan 29 tahun, dan setidaknya pernah menggunakan QRIS saat melakukan transaksi.

Data diolah menggunakan Teknik statistik SEM berbasis *Partial Least Square* (PLS) dengan menggunakan *software* smartPLS versi 4.0, adapun hasil penelitian yang didapatkan sebagai berikut:

4.3.1 Model Pengukuran (*Outer Model*)

Model pengukuran (*Outer Model*) adalah model yang digunakan dalam analisis metode *Partial Least Square* (PLS) untuk menguji keabsahan konsep dan keandalan alat ukur yang digunakan. Model pengukuran yang diukur dalam penelitian ini melibatkan persepsi manfaat kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, keamanan dan minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran dengan indikator-indikatornya sesuai dengan kajian teori yang telah dilakukan. Model pengukuran terdiri dari dua item yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Kerangka model pengukuran (*outer model*) dalam penelitian ini ditunjukkan dalam Gambar 4.5

Gambar 4.5
Kerangka *Outer Model* Penelitian



Sumber: *Data Diolah* (2024)

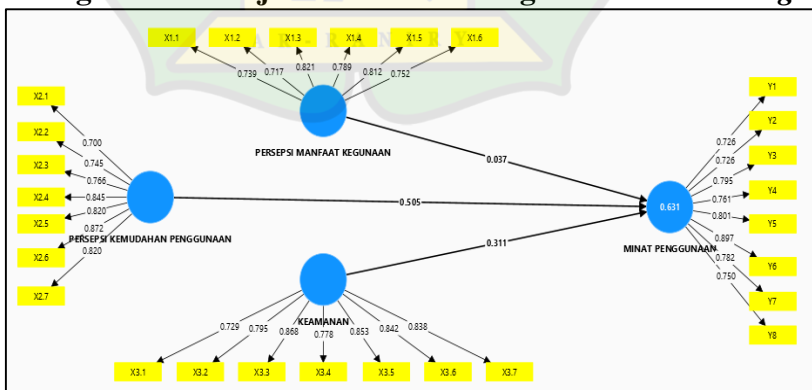
4.3.1.1 Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk menilai sejauh mana alat ukur tersebut mampu mengukur objek yang ingin diukur secara valid. Alat ukur dalam hal ini merupakan kuesioner yang digunakan untuk memperoleh jawaban dari responden dalam penelitian ini. Uji validitas dalam metode PLS diukur dengan dua jenis uji validitas antara lain sebagai berikut:

1. Uji Validitas Konvergen

Uji validitas konvergen dalam metode PLS dilakukan dengan cara melihat nilai outer loading dan nilai *Average Variance Extracted* (AVE). *Rule of thumb* yang digunakan dalam uji validitas konvergen adalah nilai *outer loading* $> 0,7$, dan *Average Variance Extracted* (AVE) $> 0,5$ (Abdillah & Hartono, 2015). Hasil uji validitas konvergen instrumen kuesioner dikatakan baik apabila memenuhi *rule of thumb* diatas. Hasil uji validitas konvergen dengan kriteria outer loading ditunjukkan pada Gambar 4.6.

Gambar 4. 6
Diagram Hasil Uji Validitas Konvergen – Outer Loading



Sumber: *Data diolah SmartPLS Versi 4 (2024)*

Gambar 4.6 menunjukkan bahwa seluruh indikator dalam instrumen penelitian ini memiliki nilai *outer loading* > 0,7 sehingga berdasarkan uji validitas konvergen kriteria *outer loading*, setiap indikator dinyatakan valid. Sedangkan hasil uji validitas konvergen dengan kriteria nilai *Average Extracted Variance* (AVE) ditunjukkan dalam Tabel 4.1.

Tabel 4. 1

Hasil Uji Validitas Konvergen-Average Variance Extracted (AVE)

Variabel	Nilai <i>Average Variance Extracted</i> (AVE)
Persepsi Manfaat Kegunaan (X_1)	0,666
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X_2)	0,611
Keamanan (X_3)	0,636
Minat Penggunaan QRIS Sebagai Metode Pembayaran (Y)	0,597

Sumber: *Data Diolah*, SmartPLS versi 4 (2024)

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa seluruh variabel yang digunakan dalam penelitian ini memiliki nilai AVE > 0,5 sehingga berdasarkan uji validitas konvergen kriteria nilai AVE, alat ukur dinyatakan valid. Karena telah memenuhi *rule of thumb* uji validitas konvergen, maka indikator valid secara konvergen terhadap konstruk target.

2. Uji Validitas Diskriminan

Uji validitas diskriminan dalam metode PLS dinilai berdasarkan nilai *cross loading* pengukuran dengan konstraknya. Cara lain yaitu dinilai dengan kriteria *Fornell-Lacker*. Data dianggap valid secara

diskriminan apabila nilai akar AVE untuk setiap konstruk lebih besar daripada korelasi antar variabel laten (Abdillah & Hartono, 2015). Hasil uji validitas dalam penelitian ini ditunjukkan dalam Tabel 4.2.

Tabel 4. 2
Hasil Uji Validitas Diskriminan - Nilai Cross Loading

Variabel	Keamanan (X3)	Minat Penggunaan (Y)	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2)	Persepsi Manfaat Kegunaan (X1)
PMP (X1.1)	0.545	0.472	0.546	0.739
PMP (X1.2)	0.192	0.310	0.372	0.717
PMP (X1.3)	0.415	0.438	0.578	0.821
PMP (X1.4)	0.362	0.290	0.448	0.789
PMP (X1.5)	0.363	0.359	0.458	0.812
PMP (X1.6)	0.366	0.451	0.510	0.752
PKP (X2.1)	0.520	0.579	0.700	0.617
PKP (X2.2)	0.647	0.526	0.745	0.398
PKP (X2.3)	0.573	0.561	0.766	0.398
PKP (X2.4)	0.561	0.694	0.845	0.542
PKP (X2.5)	0.650	0.644	0.820	0.517
PKP (X2.6)	0.667	0.597	0.872	0.563
PKP (X2.7)	0.689	0.664	0.820	0.535
KMN (X3.1)	0.729	0.546	0.602	0.421
KMN (X3.2)	0.795	0.533	0.600	0.403
KMN (X3.3)	0.868	0.675	0.735	0.424
KMN (X3.4)	0.778	0.628	0.672	0.510
KMN (X3.5)	0.853	0.607	0.609	0.398
KMN (X3.6)	0.842	0.566	0.560	0.360
KMN (X3.7)	0.838	0.523	0.597	0.335
MP (Y.1)	0.551	0.726	0.501	0.434
MP (Y.2)	0.548	0.726	0.534	0.566
MP (Y.3)	0.467	0.795	0.569	0.436
MP (Y.4)	0.438	0.761	0.646	0.433
MP (Y.5)	0.439	0.801	0.553	0.288
MP (Y.6)	0.664	0.897	0.707	0.427
MP (Y.7)	0.669	0.782	0.656	0.358
MP (Y.8)	0.662	0.750	0.603	0.311

Sumber: Data diolah SmartPLS versi 4 (2024)

Berdasarkan Tabel 4.2, dapat disimpulkan bahwa:

1. Nilai *loading factor* dari variabel indikator persepsi manfaat kegunaan pada variabel persepsi manfaat kegunaan telah memenuhi syarat nilai loading factor (λ), yaitu harus lebih besar dari 0,6. Maka dapat dikatakan bahwa variabel persepsi manfaat kegunaan memiliki validitas diskriminan yang baik.
2. Nilai *loading factor* dari variabel indikator persepsi kemudahan penggunaan pada variabel persepsi kemudahan penggunaan telah memenuhi syarat nilai loading factor (λ), yaitu harus lebih besar dari 0,6. Maka dapat dikatakan bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan memiliki validitas diskriminan yang baik.
3. Nilai *loading factor* dari variabel indikator keamanan pada variabel keamanan telah memenuhi syarat nilai loading factor (λ), yaitu harus lebih besar dari 0,6. Maka dapat dikatakan bahwa variabel keamanan memiliki validitas diskriminan yang baik.
4. Nilai *loading factor* dari variabel indikator minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran pada variabel minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran telah memenuhi syarat nilai loading factor (λ), yaitu harus lebih besar dari 0,6. Maka dapat dikatakan bahwa variabel minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran memiliki validitas diskriminan yang baik.

Selanjutnya dilakukan analisis lanjutan dengan melihat dan membandingkan antara discriminant validity dan *square root of Average Variance Extracted* (AVE). Jika nilai akar AVE masing-masing variabel lebih besar daripada nilai akar AVE korelasi dengan variabel lainnya dalam model, maka dikatakan memiliki nilai validitas diskriminan yang baik dan untuk nilai AVE yang diharapkan adalah $> 0,5$. Dalam penelitian ini nilai akar AVE dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4. 3
Korelasi Antar Konstruk Dengan Nilai Akar Kuadrat AVE

Variabel	Keamanan (X ₃)	Minat Penggunaan (Y)	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X ₂)	Persepsi Manfaat Kegunaan (X ₁)
Keamanan (X ₃)	0.816			
Minat Penggunaan (Y)	0.719	0.782		
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X ₂)	0.771	0.769	0.798	
Persepsi Manfaat Kegunaan (X ₁)	0.502	0.518	0.643	0.773

Sumber: Data diolah SmartPLS versi 4 (2024)

Berdasarkan Tabel 4.3 dapat dikatakan hasil validitas diskriminan sudah baik dan memenuhi kriteria validitas diskriminan karena nilai kuadrat AVE setiap variabel lebih besar dari nilai korelasi antar konstraknya.

4.3.1.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan terhadap alat ukur penelitian dengan tujuan untuk mengukur ketepatan, konsistensi alat ukur. Uji reliabilitas dalam analisis PLS dapat diukur berdasarkan *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability*. Suatu konstruk dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,6$ dan nilai *Composite Reliability* (rco_c) $> 0,7$ (Abdillah & Hartono, 2015). Hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini ditunjukkan pada tabel 4.4.

Tabel 4. 4
Nilai Average Variance Extracted (AVE)

Variabel	<i>Cronbach's alpha</i>	<i>Composite reliability (rho_c)</i>
Keamanan (X_3)	0.916	0.933
Minat Penggunaan (Y)	0.908	0.926
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X_2)	0.904	0.924
Persepsi Manfaat Kegunaan (X_1)	0.865	0.899

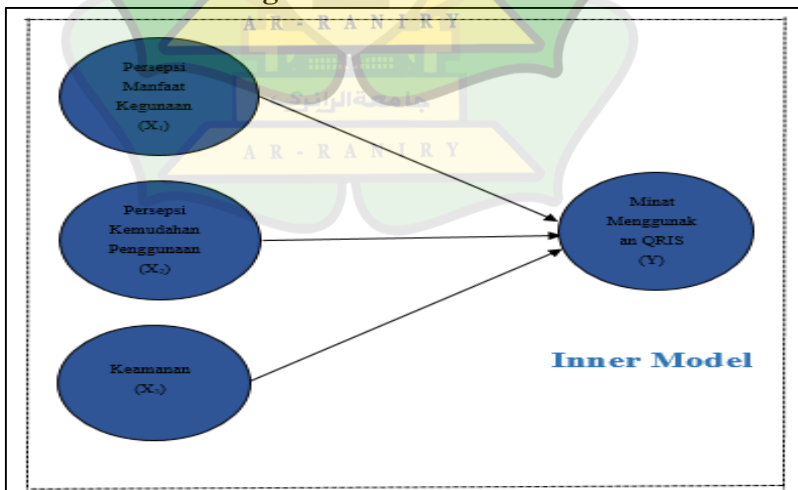
Sumber: Data diolah SmartPLS versi 4 (2024)

Table 4.4 menunjukkan bahwa seluruh variabel laten dalam penelitian ini memiliki nilai *Cronbach's alpha* $> 0,6$ dan memiliki nilai *Composite Reliability* ($rho-c$) $> 0,7$ yang artinya seluruh indikator mampu mengukur setiap variabel laten dengan baik, sehingga dapat dikatakan seluruh variabel yang digunakan dalam penelitian ini reliabel.

4.3.2 Analisis Model Struktural (Inner Model)

Setelah dilakukan uji kebaikan model pengukuran maka selanjutnya adalah mengevaluasi model struktural. Model struktural atau inner model adalah model yang digunakan untuk memprediksi hubungan kausalitas antar variabel laten secara langsung melalui bootstrapping. Inner model mengacu pada model struktural yang berfungsi untuk menguji hubungan antara variabel laten atau konstruk dalam sebuah kerangka konseptual. Pengujian model struktural dalam penelitian ini mengacu uji hipotesis dengan variabel independen persepsi manfaat kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan dan keamanan, dan variabel dependen minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran. Kerangka inner model dalam penelitian ini ditunjukkan dalam gambar 4.7.

Gambar 4. 7
Kerangka Inner Model Penelitian

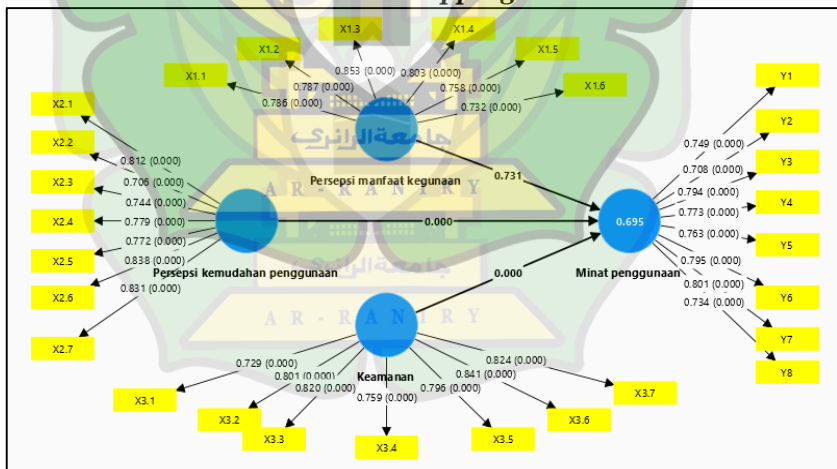


Sumber: Data diolah (2024)

4.3.2.1 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil pengujian *Inner Model* (model pengukuran), yang telah ditetapkan dilakukan dengan melihat nilai koefisien *path*, t-statistik, dan nilai *p-value* dengan skema *bootstrapping*. Dalam penelitian ini, aturan praktis yang digunakan adalah nilai t-statistik $> 1,96$ dan *p-value* $< 0,05$, maka ada pengaruh signifikan antar variabel. Sebaliknya, jika nilai t-statistik $< 1,96$ dan *p-value* $> 0,05$, maka tidak ada pengaruh signifikan antar variabel. Hasil pengujian hipotesis pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 4.8.

Gambar 4.8
Bootstrapping



Sumber: Data diolah SmartPLS versi 4 (2024)

Hasil pengujian lebih detail dari gambar 4.8 dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4. 5
Hasil Pengujian Hipotesis dengan Skema *Bootstrapping*

	<i>Original Sample (O)</i>	<i>T Statistics ((O/STDEV)</i>	<i>P Values</i>	<i>Keterangan</i>
Persepsi Manfaat Kegunaan (X_1) -> Minat penggunaan QRIS Sebagai Metode Pembayaran (Y)	0,028	0,344	0,731	Tidak Signifikan
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X_2) -> Minat Penggunaan QRIS Sebagai Metode Pembayaran (Y)	0,429	4,843	0,000	Signifikan
Keamanan (X_3)-> Minat Penggunaan QRIS Sebagai Metode Pembayaran (Y)	0,453	4,312	0,000	Signifikan

Sumber: Data diolah SmartPLS versi 4 (2024)

Berdasarkan data dalam Tabel 4.5 dapat dilihat bahwa pengaruh variabel eksogen (X) terhadap variabel endogen (Y) dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengaruh antara variabel persepsi manfaat kegunaan (X_1) terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran (Y) memiliki nilai original sampel (O) sebesar 0,028 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antar variabel positif. Pada α 0,05 (5%), variabel persepsi manfaat kegunaan (X_1) tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran (Y) dengan t-statistik $0,344 < 1,96$ dan *p-values* $0,731 > 0,005$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa persepsi manfaat kegunaan (X_1) tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan pembayaran digital QRIS sebagai metode

pembayaran pada generasi Z di Kota Banda Aceh (Y). Sehingga H_{01} diterima dan H_{a1} ditolak.

2. Pengaruh antara variabel persepsi kemudahan penggunaan (X_2) terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran (Y) memiliki nilai original sampel (O) sebesar 0,429 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antar variabel positif. Pada α 0,05 (5%), variabel persepsi kemudahan penggunaan (X_2) berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran (Y) dengan t-statistik $4,843 > 1,96$ dan *p-values* $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan (X_2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan pembayaran digital QRIS sebagai metode pembayaran pada generasi Z di Kota Banda Aceh (Y). Sehingga H_{a2} diterima dan H_{02} di tolak.
3. Pengaruh antara variabel keamanan transaksi (X_3) terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran (Y) memiliki nilai original sampel (O) sebesar 0,453 yang menunjukkan bahwa arah hubungan antar variabel positif. Pada α 0,05 (5%), variabel keamanan transaksi (X_3) berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran (Y) dengan t-statistik $4,312 > 1,96$ dan *p-values* $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa keamanan transaksi (X_3) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan pembayaran digital QRIS sebagai metode

pembayaran pada generasi Z di Kota Banda Aceh (Y). Sehingga H_{a3} diterima dan H_{03} di tolak.

4.3.3 R-Square (R^2)

Nilai R^2 mengukur seberapa besar varian pada variabel endogen yang mampu dijelaskan oleh varian variabel eksogen di dalam model. Oleh karena itu, nilai R^2 berkisar merupakan ukuran kekuatan penjelasan model. R^2 berkisar antara 0-1, semakin tinggi nilainya maka kekuatan prediktif model akan semakin baik. *Rule of thumb* dari nilai R^2 terbagi menjadi tiga kategori, yaitu jika $> 0,19$ maka termasuk kategori rendah, jika $> 0,33$ maka termasuk kategori moderat, dan jika $> 0,67$ maka termasuk kategori tinggi (Sudargini & Purwanto, 2021). Nilai *R-Squared* yang diperoleh dalam model penelitian ini ditunjukkan dalam tabel 4.6.

Tabel 4. 6
Nilai R-Square

Variabel	R-square	R-square adjusted
Minat Penggunaan QRIS Sebagai Metode Pembayaran (Y)	0,631	0,615

Sumber: Data diolah SmartPLS versi 4 (2024)

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa variabel minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran (Y) memiliki nilai *R-Square* sebesar 0,631. Artinya besarnya varians variabel minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran (Y) yang dapat dijelaskan oleh variabel persepsi manfaat kegunaan (X_1), variabel persepsi kemudahan penggunaan (X_2), dan variabel keamanan transaksi (X_3) sebesar 63,1% sedangkan sisanya sebesar 36,9% dijelaskan oleh variabel lain diluar model penelitian ini.

Berdasarkan *rule of thumb* nilai R-Square, nilai ini termasuk dalam kategori tinggi.

4.3.4 Effect Size F-Square (f^2)

Nilai f^2 adalah salah satu indikator yang mengukur sejauh mana variabel laten eksogen mempengaruhi variabel laten endogen. Oleh karena itu, nilai f^2 digunakan sebagai ukuran kekuatan hubungan antara variabel laten eksogen dengan variabel laten endogen. Nilai f^2 berkisar antara 0 hingga 1. Semakin tinggi nilai f^2 , maka semakin besar pengaruh variabel laten eksogen terhadap variabel laten endogen. *Rule of thumb* dari nilai f -square terbagi menjadi tiga kategori, yaitu jika nilai f -square lebih besar atau sama dengan 0,02 maka termasuk kategori lemah, jika nilai f -square lebih besar atau sama dengan 0,15 maka termasuk kategori sedang atau moderat, dan jika nilai f -square lebih besar atau sama dengan 0,35 maka termasuk kategori kuat (Cohen, 2013). Nilai f -square yang diperoleh dalam model penelitian ini ditunjukkan dalam tabel 4.7.

Tabel 4. 7
Nilai f -square (f^2)

Variabel	Nilai f -square (f^2)	Kategori
Persepsi Manfaat Kegunaan (X_1)	0,001	Lemah
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X_2)	0,253	Moderat
Keamanan (X_3)	0,318	Moderat

Sumber: Data diolah SmartPLS versi 4 (2024)

Berdasarkan Tabel 4.7 menunjukkan bahwa variabel yang mempunyai pengaruh sedang atau moderat terhadap minat

penggunaan pembayaran digital QRIS sebagai metode pembayaran adalah variabel persepsi kemudahan penggunaan (X_2) dengan nilai *f-square* sebesar 0,253 dan variabel keamanan (X_3) dengan nilai *f-square* sebesar 0,318. Sedangkan variabel persepsi manfaat kegunaan (X_1) memiliki nilai *f-square* sebesar 0,001, yang artinya memiliki pengaruh lemah terhadap minat penggunaan pembayaran digital QRIS sebagai metode pembayaran generasi Z.

4.3.5 *Goodness Of Fit Index (Gof)*

Evaluasi model struktural pada SEM-PLS juga menggunakan nilai *Goodness of Fit Index (GoF)*. *Goodness of Fit Index (GoF)* menguji kecocokan model secara keseluruhan, baik untuk outer model maupun inner model, apakah ada kecocokan dengan nilai yang diobservasi dengan nilai yang diharapkan dalam model. *Rule of thumb* dari nilai GoF terbagi menjadi tiga kategori, yaitu nilai 0,00-0,24 termasuk kategori kecil, nilai 0,25-0,37 termasuk kategori sedang atau moderat, dan nilai 0,38-1 termasuk kategori tinggi. Nilai GoF yang diperoleh dalam model penelitian ini ditunjukkan melalui perhitungan manual dengan menggunakan persamaan (3.1).

$$GoF = \sqrt{AVE \times R^2}$$

$$GoF = \sqrt{0,627 \times 0,631}$$

$$GoF = \sqrt{0,395}$$

$$GoF = 0,63$$

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan persamaan (3.1) didapatkan nilai GoF minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran sebesar 0,63. Karena telah memenuhi *rule of thumb* nilai GoF, maka minat penggunaan pembayaran digital QRIS sebagai metode pembayaran memiliki model struktural yang besar.

4.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan seberapa besar pengaruh dari variabel independen yaitu persepsi manfaat kegunaan (X_1), persepsi kemudahan penggunaan (X_2), dan keamanan (X_3) terhadap variabel dependen yaitu minat penggunaan pembayaran digital QRIS pada generasi Z di Kota Banda Aceh (Y). Berikut adalah pembahasan dari pengaruh antar variabel independen terhadap variabel dependen.

4.4.1 Pengaruh Persepsi Manfaat Kegunaan Terhadap Minat Menggunakan QRIS Pada Generasi Z Di Kota Banda Aceh

Hipotesis pertama dalam penelitian ini menyatakan bahwa persepsi manfaat kegunaan (*perceived usefulness*) tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS pada generasi Z di Kota Banda Aceh. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil pengolahan data dengan metode PLS yang menunjukkan nilai t-hitung persepsi manfaat kegunaan (X_1) sebesar 0,344 yaitu lebih kecil dari 1,96 dan nilai *p-value* sebesar 0,731 yang menggambarkan hal ini lebih besar dari nilai alpha 0,05. Nilai ini

menunjukkan bahwa variabel persepsi manfaat kegunaan tidak memiliki hubungan signifikan dengan minat penggunaan. Dengan demikian, hipotesis pertama dalam penelitian ini ditolak.

Dalam perspektif ekonomi syariah, manfaat suatu transaksi tidak hanya diukur dari sisi efisiensi dan keuntungan finansial, tetapi juga dari sisi keadilan dan transparansi. Prinsip masalah dalam ekonomi syariah menekankan bahwa setiap teknologi atau sistem yang diterapkan harus memberikan manfaat yang adil dan tidak merugikan salah satu pihak. QRIS, sebagai sistem pembayaran digital yang diatur oleh Bank Indonesia, diharapkan dapat menciptakan manfaat sosial dan ekonomi, termasuk kemudahan transaksi antarbank, serta menjaga prinsip keadilan ekonomi dan kebermanfaatn sosial. Namun, meskipun persepsi manfaat kegunaan (*perceived usefulness*) QRIS tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS pada generasi Z di Kota Banda Aceh, aspek manfaat dalam ekonomi syariah tetap sangat relevan.

Dalam konteks teori *Technology Acceptance Model* (TAM), persepsi manfaat merupakan salah satu variabel utama yang mempengaruhi penerimaan teknologi oleh individu. TAM mengemukakan bahwa semakin besar manfaat yang dirasakan oleh individu dalam penggunaan teknologi, semakin besar pula kemungkinan mereka untuk menerima dan menggunakannya. Namun, hasil yang tidak signifikan ini mengindikasikan bahwa persepsi manfaat mungkin bukan merupakan faktor utama yang

mendorong Generasi Z di Banda Aceh untuk menggunakan QRIS. Hal ini bisa jadi disebabkan oleh beberapa faktor kontekstual, salah satunya adalah kebiasaan dan preferensi generasi ini yang cenderung lebih responsif terhadap aspek lain, seperti kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), kepercayaan, dan kecepatan transaksi dibandingkan dengan manfaat jangka panjang yang ditawarkan oleh QRIS, yang mencakup transparansi dan keadilan ekonomi.

Generasi Z dikenal sebagai generasi yang sangat melek teknologi, sehingga mereka sering kali memiliki ekspektasi tinggi terhadap kepraktisan dan inovasi teknologi yang mereka gunakan. Dalam hal ini, meskipun QRIS memberikan manfaat seperti efisiensi dalam pembayaran, keserbagunaan antar platform, dan dukungan terhadap transaksi non-tunai, manfaat tersebut mungkin sudah dianggap standar oleh Generasi Z. Dengan kata lain, manfaat QRIS mungkin tidak lagi dirasakan sebagai sesuatu yang luar biasa atau unik, tetapi lebih sebagai kebutuhan dasar yang tidak cukup untuk meningkatkan minat mereka secara signifikan. Faktor ini berpotensi mengurangi pengaruh persepsi manfaat terhadap minat menggunakan QRIS.

Selain itu, hasil ini juga bisa dipengaruhi oleh tingkat pemahaman Generasi Z terhadap manfaat QRIS yang sebenarnya. Sebagian besar responden dalam penelitian ini adalah generasi Z yang berpendidikan SMA, yang mungkin belum sepenuhnya menyadari atau memahami prinsip-prinsip masalah dalam

ekonomi syariah, seperti keadilan sosial dan pengurangan ketidakpastian (gharar) dalam transaksi. Dalam konteks ini, mereka mungkin lebih menghargai kemudahan dan kecepatan yang ditawarkan oleh QRIS daripada manfaat jangka panjang seperti keadilan dalam transaksi atau inklusi keuangan yang lebih luas. Dalam teori TAM, hal ini dapat dijelaskan oleh rendahnya pemahaman terhadap perceived usefulness QRIS, di mana generasi Z lebih menilai teknologi dari sisi kemudahan penggunaan daripada manfaat yang lebih abstrak dan jauh lebih besar.

Dalam perspektif ekonomi syariah, QRIS seharusnya tidak hanya dilihat sebagai alat transaksi yang mudah dan efisien, tetapi juga sebagai sistem yang dapat mengurangi ketimpangan dalam akses ke layanan keuangan, mengurangi biaya transaksi, dan memperkenalkan prinsip keadilan dalam ekonomi. Akan tetapi, generasi Z dengan pendidikan terakhir SMA mungkin belum sepenuhnya merasakan atau menyadari manfaat masalah yang lebih luas ini. Hal ini berkaitan dengan prinsip dalam TAM yang menyatakan bahwa penerimaan teknologi sangat dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap kemudahan dan kegunaan teknologi tersebut. Meskipun QRIS menawarkan manfaat dalam hal keadilan dan transparansi, generasi Z mungkin belum mampu merasakan atau menghargai nilai sosial dan ekonomi yang lebih besar tersebut, karena mereka lebih tertarik pada aspek praktis dan langsung terlihat dari penggunaan QRIS. Hal ini menunjukkan pentingnya

edukasi yang lebih dalam mengenai nilai masalah dan keadilan sosial yang ditawarkan oleh teknologi ini.

Penelitian dari Annisa, et al (2023) juga menemukan bahwa persepsi manfaat kegunaan tidak berpengaruh terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS). Begitu juga dengan penelitian Shasanti (2024) juga menemukan bahwa variabel persepsi manfaat kegunaan (*perceived usefulness*) tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS, yang mana responden beranggapan segala aktivitas sudah menggunakan bantuan teknologi agar kegiatan tersebut dapat diselesaikan dengan cepat dan tepat, sehingga penggunaan QRIS dirasa sudah menjadi suatu kebiasaan yang dirasakan manfaatnya tanpa perlu adanya keuntungan tambahan.

Selanjutnya hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Silaen & Sepbeariska (2021) yang menyatakan bahwa persepsi manfaat kegunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat merchant dalam menggunakan QRIS, artinya para pengguna (merchant) tidak merasakan banyak manfaat dalam penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital, seperti masih kurang efisien dan efektif, masih terjadi kesalahan dalam transaksi dan sulit dalam melakukan konversi. Hal ini menunjukkan bahwa penerimaan teknologi tidak hanya dipengaruhi oleh manfaat yang dirasakan, tetapi juga oleh faktor lain yang relevan dengan pengalaman dan konteks sosial individu. Oleh karena itu, strategi pemasaran dan edukasi untuk QRIS perlu dirancang dengan

mempertimbangkan dinamika preferensi dan nilai-nilai unik yang dimiliki oleh Generasi Z.

4.4.2 Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Menggunakan QRIS Pada Generasi Z Di Kota Banda Aceh

Hipotesis kedua dalam penelitian ini menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS pada generasi Z di Kota Banda Aceh. Berdasarkan hasil pengolahan data dengan metode PLS diketahui bahwa t-hitung persepsi kemudahan penggunaan (X_2) sebesar 4,843 yaitu lebih besar dari 1,96 dan nilai p-value sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai alpha 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan minat penggunaan. Sehingga, H_{a2} yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS pada generasi Z di Kota Banda Aceh diterima dan H_{02} ditolak. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Annisa, et al. (2023) yang menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik berbasis *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS). Karena semakin meningkat persepsi kemudahan penggunaan maka keputusan penggunaan uang elektronik berbasis QRIS akan semakin meningkat. Dengan kata lain generasi Z merasa uang elektronik mudah dipelajari, mudah digunakan dan mempermudah

proses transaksi sehingga berminat dan memutuskan untuk menggunakan QRIS. Penelitian ini juga sejalan dengan konstruk teori TAM.

Dalam kerangka TAM, persepsi kemudahan penggunaan adalah salah satu faktor utama yang menentukan sejauh mana individu bersedia menerima dan menggunakan teknologi baru. Kemudahan penggunaan yang dirasakan akan mengurangi hambatan yang mungkin dirasakan pengguna dalam memahami dan mengoperasikan teknologi, sehingga mereka lebih cenderung untuk menggunakannya. Dalam konteks Generasi Z di Banda Aceh, temuan ini mencerminkan bahwa karakteristik generasi ini yang sangat akrab dengan teknologi digital membuat mereka memiliki ekspektasi tinggi terhadap kemudahan dan efisiensi teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, persepsi kemudahan penggunaan tidak hanya mempengaruhi minat secara langsung, tetapi juga secara tidak langsung melalui peningkatan persepsi manfaat (*perceived usefulness*). Dalam teori TAM, kemudahan penggunaan yang tinggi meningkatkan pandangan pengguna bahwa teknologi tersebut bermanfaat. Ketika Generasi Z merasa QRIS mudah digunakan, mereka cenderung menyadari manfaat seperti efisiensi waktu, fleksibilitas pembayaran, dan pengurangan ketergantungan pada uang tunai. Kombinasi ini semakin memperkuat minat mereka untuk menggunakan QRIS dalam berbagai transaksi sehari-hari.

Dari perspektif ekonomi syariah, penggunaan QRIS oleh generasi Z mencerminkan upaya untuk memperkenalkan sistem

pembayaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip Islam, yakni menghindari transaksi yang tidak transparan atau berbasis pada riba. QRIS memfasilitasi transaksi yang lebih adil dan efisien, serta memberikan kesempatan kepada generasi muda untuk berpartisipasi dalam ekonomi syariah yang lebih inklusif. Hal ini juga sejalan dengan maqashid syariah yang menekankan perlindungan terhadap harta (*hifz al-mal*), di mana QRIS dapat mengurangi potensi kerugian yang timbul dari penggunaan uang tunai. Dengan demikian, QRIS berfungsi sebagai alat yang mendukung terciptanya ekonomi yang lebih adil, aman, dan sesuai dengan prinsip syariah.

Minat generasi Z terhadap QRIS yang dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan ini menunjukkan adanya potensi besar untuk memperkenalkan ekonomi syariah di kalangan mereka. Mengingat generasi Z memiliki potensi untuk menjadi agen perubahan, penggunaan QRIS bisa menjadi salah satu langkah strategis dalam mengedukasi mereka tentang pentingnya transaksi yang halal dan sesuai syariah. Melalui QRIS, generasi muda dapat belajar mengenai pentingnya transaksi yang transparan, mudah, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, QRIS tidak hanya memfasilitasi transaksi, tetapi juga mendidik generasi muda untuk lebih memahami ekonomi syariah dan bagaimana mereka dapat berkontribusi dalam menciptakan ekonomi yang lebih adil.

Berdasarkan temuan penelitian ini, pemerintah dan lembaga keuangan syariah di Banda Aceh dapat merancang program-program edukasi dan sosialisasi yang berfokus pada kemudahan

penggunaan QRIS untuk meningkatkan literasi keuangan syariah di kalangan generasi Z. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip ekonomi syariah yang menekankan inklusi keuangan bagi seluruh lapisan masyarakat. Dengan memperkenalkan QRIS sebagai alat transaksi yang sesuai dengan prinsip syariah, generasi Z dapat didorong untuk lebih aktif dalam memanfaatkan teknologi finansial yang dapat mendukung pembangunan ekonomi yang berkelanjutan dan sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran pada generasi Z di Kota Banda Aceh mempertegas validitas teori TAM dalam menjelaskan penerimaan teknologi. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Agustina & Muslini, (2022) penelitiannya menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Menurut Ramdhani et al. (2024) efisiensi dan kenyamanan yang ditawarkan oleh QRIS menjadikannya pilihan yang disukai oleh generasi Z, yang mengutamakan kenyamanan dalam bertransaksi, sehingga persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran digital pada generasi Z di Kota Bandung.

Selain itu, hasil penelitian ini juga di dukung oleh Safitri & Yuniarti (2024) yang mana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa keputusan penggunaan QRIS dipengaruhi oleh persepsi kemudahan

penggunaan. Selanjutnya penelitian Harahap & Zoraya (2024) menjelaskan bahwa persepsi kemudahan penggunaan memiliki dampak secara langsung yang signifikan terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran. Semakin QRIS dirasa mudah digunakan dan dipahami, maka minat seseorang untuk menggunakan QRIS akan semakin tinggi. Generasi Z dengan gaya hidup yang dinamis dan digital, membutuhkan teknologi yang tidak hanya bermanfaat tetapi juga mudah digunakan. QRIS telah berhasil memenuhi ekspektasi tersebut, sehingga menarik minat Generasi Z untuk menggunakannya. Oleh karena itu, strategi pengembangan QRIS di masa depan perlu terus mengedepankan aspek kemudahan penggunaan agar adopsi teknologi ini semakin luas dan berkelanjutan.

4.4.3 Pengaruh Keamanan Terhadap Minat Menggunakan QRIS Pada Generasi Z Di Kota Banda Aceh

Hipotesis ketiga dalam penelitian ini menyatakan bahwa keamanan berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS pada generasi Z di Kota Banda Aceh. Berdasarkan hasil pengolahan data dengan metode PLS diketahui bahwa t -hitung keamanan (X_3) sebesar 4,312 yaitu lebih besar dari 1,96 dan nilai p -value sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai alpha 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa variabel keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan. Sehingga, H_{a3} yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS pada generasi Z di Kota Banda Aceh diterima dan H_{03} ditolak.

Hasil penelitian ini memberikan wawasan penting tentang peran krusial rasa aman dalam penerimaan teknologi keuangan.

Dalam konteks teori *Technology Acceptance Model* (TAM), meskipun faktor keamanan tidak secara eksplisit disebutkan sebagai variabel utama, keamanan dapat dipandang sebagai elemen penting yang mempengaruhi persepsi manfaat (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Keamanan dalam transaksi keuangan digital, seperti QRIS, memberikan landasan kepercayaan kepada pengguna, yang pada akhirnya meningkatkan minat untuk mengadopsi teknologi ini.

Generasi Z, sebagai generasi yang tumbuh di era digital, sangat terbiasa dengan teknologi tetapi juga sangat sadar akan risiko yang terkait dengan keamanan data dan transaksi online. Mereka memahami bahwa penggunaan teknologi keuangan, termasuk QRIS, tidak hanya melibatkan kenyamanan tetapi juga berpotensi menghadirkan risiko seperti penipuan, pencurian data, atau kerugian finansial. Oleh karena itu, persepsi bahwa QRIS adalah sistem yang aman akan memberikan rasa percaya diri yang lebih besar kepada Generasi Z untuk menggunakan teknologi ini. Keamanan yang terjamin mencakup berbagai aspek, seperti enkripsi data, perlindungan dari akses tidak sah, serta kebijakan perlindungan pengguna jika terjadi kesalahan transaksi atau penyalahgunaan.

Dalam perspektif ekonomi syariah, penggunaan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) dapat dilihat melalui prinsip-prinsip keadilan, transparansi, dan kemudahan dalam

transaksi. QRIS, sebagai sistem pembayaran digital yang memungkinkan transaksi keuangan yang aman dan efisien, sejalan dengan prinsip ekonomi syariah yang mengedepankan keamanan dalam bertransaksi. Dalam kajian ekonomi syariah, keamanan bertransaksi sangat penting karena dapat mencegah adanya unsur riba (bunga) dan gharar (ketidakjelasan), yang dapat menimbulkan ketidakadilan dalam transaksi. Oleh karena itu, bagi Generasi Z di Banda Aceh, rasa aman saat menggunakan QRIS merupakan faktor utama yang mendorong mereka untuk terus menggunakan metode pembayaran ini.

Selain itu, prinsip transparansi dalam ekonomi syariah juga sejalan dengan kemudahan dan kejelasan yang ditawarkan oleh QRIS. QRIS memungkinkan transaksi yang cepat dan jelas tanpa adanya biaya tersembunyi, yang sesuai dengan prinsip syariah yang mengharuskan kejelasan dalam semua bentuk transaksi. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa Generasi Z lebih cenderung memilih metode pembayaran yang tidak hanya praktis, tetapi juga transparan dan terjamin keamanannya. Hal ini membuktikan bahwa generasi muda, yang cenderung mengutamakan kenyamanan dan kecepatan dalam bertransaksi, membutuhkan sistem pembayaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip syariah.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Fadlillah *et al.* (2021) menunjukkan bahwa keamanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan QRIS. Keamanan yang ditawarkan sangat

mempengaruhi minat responden untuk menggunakan QRIS. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Harahap & Zoraya (2024) hasilnya menunjukkan bahwa keamanan memiliki pengaruh secara positif terhadap minat penggunaan, karena semakin tinggi tingkat keamanan suatu aplikasi, semakin tinggi minat individu untuk menggunakannya. Selanjutnya penelitian Silaen & Sepbeariska (2021) menyatakan bahwa keamanan berpengaruh signifikan terhadap minat pedagang dalam menggunakan QRIS. Keamanan tidak hanya berpengaruh terhadap minat penggunaan seseorang, tetapi juga berpengaruh terhadap penggunaan kembali layanan yang diberikan. Dalam penelitian Safitri & Yuniarti (2024) menyatakan bahwa semakin semakin tinggi tingkat keamanan seperti perlindungan terhadap serangan siber dan keamanan data pribadi, maka akan semakin besar minat dan keputusan seseorang untuk menggunakan QRIS.

Secara keseluruhan, keamanan adalah faktor fundamental dalam penerimaan teknologi keuangan. Dalam kerangka teori TAM, keamanan tidak hanya mendukung persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan, tetapi juga menciptakan rasa percaya yang menjadi kunci utama dalam adopsi teknologi. Bagi Generasi Z, yang sangat memperhatikan aspek keamanan dalam dunia digital, kehadiran sistem pembayaran yang aman seperti QRIS tidak hanya meningkatkan kenyamanan tetapi juga memastikan pengalaman pengguna yang bebas dari kekhawatiran, sehingga mendorong minat mereka untuk menggunakan teknologi ini secara konsisten.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Persepsi Manfaat Kegunaan (*Perceived Usefulness*) tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan pembayaran digital QRIS sebagai metode pembayaran pada generasi Z di Kota Banda Aceh.
2. Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan pembayaran digital QRIS sebagai metode pembayaran pada generasi Z di Kota Banda Aceh.
3. Keamanan transaksi juga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan pembayaran digital QRIS sebagai metode pembayaran pada generasi Z di Kota Banda Aceh.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menambahkan variabel independen seperti kepercayaan, norma sosial, dan pengalaman pengguna untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan QRIS di kalangan Generasi Z di Banda Aceh.

2. masyarakat disarankan untuk aktif mengikuti program edukasi tentang QRIS dan mencoba menggunakan sistem pembayaran ini dalam transaksi sehari-hari agar lebih familiar dan percaya diri.
3. Pemerintah perlu mengadakan sosialisasi yang terstruktur tentang QRIS melalui media sosial, seminar, dan pendidikan, serta memastikan akses internet yang merata di seluruh wilayah, termasuk di daerah terpencil.
4. Bank Indonesia harus meningkatkan standar keamanan QRIS dan menawarkan insentif seperti cashback untuk mendorong adopsi yang lebih luas di masyarakat. selain itu adakan program edukasi dan pelatihan praktis tentang QRIS untuk meningkatkan pemahaman dan kepercayaan masyarakat dalam menggunakan sistem pembayaran digital ini.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dituliskan, terdapat kelemahan dan keterbatasan dalam penelitian ini, diantara lain:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di Kota Banda Aceh, sehingga hasilnya mungkin tidak mencerminkan kondisi di wilayah lain dengan karakteristik sosial dan budaya yang berbeda.
2. Responden hanya terdiri dari Generasi Z dengan usia tertentu, sehingga kurang mencakup pandangan dari kelompok usia lain yang juga berpotensi menjadi pengguna QRIS.

3. Penelitian hanya menyoroti manfaat, kemudahan, dan keamanan sebagai faktor, tanpa mempertimbangkan variabel lain yang mungkin relevan, seperti inovasi teknologi atau daya tarik promosi.



\

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, W., & Hartono, J. (2015). *Partial Least Square (PLS): Alternatif Structural Equation Modeling (SEM) dalam Penelitian Bisnis (1st ed.)*. CV Andi Offset.
- Adinda, M. (2022). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi generasi Z dalam penggunaan *quick response code indonesian standard* (Qris) sebagai teknologi pembayaran digital. *Contemporary Studies in Economic, Finance and Banking*, 1(1), 167–176. <https://doi.org/10.21776/csefb.2022.01.1.14>
- Afghani, M. F., & Yulianti, E. (2016). Pengaruh Kepercayaan, Keamanan, Persepsi Risiko, serta Kesadaran Nasabah Terhadap Adopsi E-Banking di Bank BRI Surabaya. *Journal of Business and Banking*, 6(1), 113– 128. <https://doi.org/10.14414/jbb.v6i1.656>
- Agustina, K. E., & Muslini, L.S. (2022). Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, Dan Kredibilitas terhadap Minat Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard* (Qris) (Studi Pada Generasi Z di Provinsi Bali). *Vokasi : Jurnal Riset Akuntansi*, 11(2), 127-137.
- Ahmad & Pambudi, B. S. (2014). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Keamanan dan Ketersediaan Fitur Terhadap Minat Ulang Nasabah Bank Dalam Menggunakan Internet Banking (Studi pada Program Layanan Internet

- Banking BRI). *Jurnal Studi Manajemen*, 8 (1): 1-11. <https://doi.org/10.21107/kompetensi.v8i1.589>
- Annisa, A., Syarifuddin, S., & Rura, Y. (2023). Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan, dan Risiko Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Elektronik Berbasis *Quick Response Code Indonesian Standard*. *Akrual: Jurnal Bisnis Dan Akuntansi Kontemporer*, 133–144. <https://doi.org/10.26487/akrual.v16i2.25714>
- Aprianti, R. D., Esya, A., & Markoni, B. (2023). Pengaruh Kemudahan dan Keamanan Terhadap Keputusan Nasabah dalam Menggunakan Qris *Livin' By Mandiri* pada Bank Mandiri. *Jurnal Terapan Ilmu Ekonomi, Manajemen dan Bisnis*, 3(2), 65-75.
- Ar Rasyid, R., Sunarya, E., & Ramdan, A.A. (2020). Analisis Minat Menggunakan Mobile Payment dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model* pada Pengguna Link aja Sukabumi. *Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis*, 2(2), 116–125. <https://doi.org/10.30606/hirarki.v2i2.387>
- Bahar, A., & Herman, S. (2015). Pengaruh Kualitas Produk dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen dan Minat Beli Ulang. *Jurnal Organisasi Dan Manajemen*, 3, 14-29. [10.31219/osf.io/tc2fe](https://doi.org/10.31219/osf.io/tc2fe)
- Bank Indonesia (2019). Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/ 18 /PADG/2019 Tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* Untuk Pembayaran

- Bank Indonesia (2020). Apa Itu Elektronikasi. Tersedia pada <http://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistempembayaran/ritel/elektronifikasi/default.aspx> (diakses pada 8 juli 2024)
- Bank Indonesia (2024). Penyampaian Data Penelitian Ilmiah Mahasiswa UINAR. 19.12.2024_kirim. (n.d.).
- Chawla, D., & Joshi, H. (2019). *Consumer Attitude and Intention to Adopt Mobile Wallet in India – An Empirical Study. International Journal of Bank Marketing*, 37(7), 1590–1618. <https://doi.org/10.1108/IJBM-09-2018-0256>
- Citra, C. L., & Nurul, I. P. (2020). Generasi Z dan Pemeliharaan Relasi Antar Generasi dalam Perspektif Budaya Jawa. *Jurnal Komunikasi dan Kajian Media*, 4(2), 84-105.
- Cohen, J. (2013). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. Taylor & Francis Group, 567. <https://doi.org/10.4324/9780203771587>
- Davis, F. D. (1989). *Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.5962/bhl.title.33621>
- Davis, F. D. (1989). *User acceptance of computer technology: a comparison of two theoretical models. Management Science*, 35(8), 982–1003.
- Dimock, M. (2019, January 17). *Defining generations: Where millennials end and post-millennials begin*. <https://>

www.Pewresearch.Org/Short-Reads/2019/01/17/Where-Millennials-End-and-Generation-z-Begins/.

DSN-MUI. (2017). Fatwa Nomor 116/DSN-MUI/IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah. Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia.

Ernawati. N., & Noersanti, L. (2020) Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kepercayaan Terhadap Minat Penggunaan pada Aplikasi Ovo. *Jurnal Manajemen STEI*, 3(2), 27-37.

Fadillah, S. A., Nugroho, J.A., & Sangka, K.B. (2021). Pengaruh Kemudahan dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* Pada Pelaku Umkm Binaan Bank Indonesia Kpw Solo. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi*, 7(1), 1-13. <https://doi.org/10.20961/bise.v7i1.72989>

Fatmawati, E. (2015). Technology Acceptance Model (TAM) untuk Menganalisis Sistem Informasi Perpustakaan. Iqra'. *Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 9(1), 1–13. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/iqra/article/view/66>

Fatonah, F., & Christiawan, H. (2020). Menguji Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Generasi Millennial Menggunakan E-Money. *Jurnal Manajemen*, 12(2), 209-217.

Gabrielova, K., & Buchko, A. A. (2021). Here comes generation Z: Millennials as managers. *Business Horizons*, 64(4), 489–499. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2021.02.013>

- Ghozali, I., & Latan, H. (2015). *Konsep, Teknik, Aplikasi Menggunakan Smart PLS 3.0 Untuk Penelitian Empiris*. Universitas Diponegoro Semarang.
- Hamrul, H., Soedijono, B., & Amborowati, A. (2013). Analisis Perbandingan Metode Tam dan Utaut dalam Mengukur Kesuksesan Penerapan Sistem Informasi Akademik (Studi Kasus Penerapan Sistem Informasi Stmik Dipanegara Makassar). *Seminar Nasional Informatika*, 1(1), 140-147.
- Harahap, R. A., & Zoraya, I. (2024). *The Influence of Perceived Ease of use, Usefulness, and Security on Gen Z's Interest in using Q-Ris (Quick Response Code Indonesian Standard) as a Payment Method*. *Formosa Journal of Applied Sciences (FJAS)*, 3(3), 853-866.
<https://doi.org/10.55927/fjas.v3i3.8407>
- Hardey, M. (2007). *Going live: Converging mobile technology and the sociability of the igeration*. *M/C Journal*, 10(1).
<https://doi.org/10.5204/mcj.2609>
- Haroen, N. (2007). *Fiqh Muamalah (2nd ed.)*. Gaya Media Pertama.
- Hartono, J. (2018). *Metode Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia Pada Generasi Z di Indonesia?. *Jurnal Manajemen Informatika*, 10(1), 12–28.

- Jogiyanto, H. M. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: ANDI.
- Kademaunga, C. K., & Phiri, J. (2019). *Factors Affecting Successful Implementation Of Electronic Procurement in Government Institutions Based on the Technology Acceptance Model*. *Open Journal Business and Management*, 1705-1714. <https://doi.org/10.4236/ojbm.2019.74118>
- Kyrousi, A. G., Tzoumaka, E., & Leivadi, S. (2022). *Business employability for late millennials: exploring the perceptions of generation Z students and generation X faculty*. *Management Research Review*, 45(5), 664- 683. <https://doi.org/10.1108/MRR-04-2021-0328>
- Laloan, W.T.J., Wenas, R.S., & Loindong, S.S.R. (2023). *The Influence Of Ease Of Use, Perceived Benefits, and Risks on Interest in Qris E-Payment Users in Students of the Faculty of Economics and Business, Sam Ratulangi University Manado*, *Jurnal EMBA*, 11(2), 375-386.
- Lanier, K. 2017. *5 Things HR professionals need to know about generation Z: thought leaders share their views on the HR profession and its direction for the future*. *Strategic HR review*.
- Lyons, S., & Kuron, L. (2014). *Generational differences in the workplace: A review of the evidence and directions for future research*. *Journal of Organizational Behavior*, 35(1), 139–157. <https://doi.org/10.1002/job>

- Nurdiansyah, A., Azizah, S. P., Nur, K. (2022). Literatur Review Pengaruh Kepercayaan, Kemudahan, Dan Kepuasan Terhadap E-Commerce. *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(1), 297-303. <https://doi.org/10.38035/jim.v1i1.42>
- Nurdin, N., Ningrum, R., Bacmid, S., & Jalil, A. (2021). Pengaruh Manfaat, Kepercayaan dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Minat Nasabah Menggunakan Mobile Banking di Bank Mega Syariah Cabang Palu. *Jurnal Ilmu Perbankan dan Keuangan Syariah*, 3(1), 30-45. [10.24239/jipsya.v3i1.37.30-45](https://doi.org/10.24239/jipsya.v3i1.37.30-45)
- Octavianingrum, P. E., Suprihati, S., & Kusuma, I.L. (2023). *The Effect of Financial Literacy, Perceived Usefulness and Perceived Ease of Use To Interest in Use Indonesian Quick Response Standards (Qris) for Creative Industry (Msmes) in Surakarta City*. *International Journal of Economics, Business and Accounting Research*, 7(4), 1565-1573.
- Pamuji, W. C. Fortuna, Z. H., & Nidia, S. (2023). Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kredibilitas terhadap Behavioral Intention dalam Penggunaan Qris. *Seminar Nasional Riset Terapan Administrasi Bisnis & Mice XII*, 12(1), 268-293.
- Paramitha, D. A & Kusumaningtyas, D. (2020). *QRIS*. Kediri: Fakultas Ekonomi, Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Permana, I. K. (2021). Peran Generasi Z untuk Bela Negara serta Pemahaman Pancasila dalam Berbangsa dan Bernegara. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Studi Media*, 6(2), 160–167.

- Prakosa, A., & Wintaka, D. J. (2020). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Ulang E-Wallet pada Generasi Milenial di Daerah Istimewa Yogyakarta. *The Journal Of Business and Management*, 3, 72–85. <https://doi.org/10.37112/bisman.v3i1.623>
- Pratama, A. P. A. E. (2015). *E-Commerce, E-Bisnis and Mobile Commerce*. Bandung: Informatika.
- Priambodo, S., & Probawani, B. (2016). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus Pada Masyarakat di Kota Semarang). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 5(2), 127-135. <https://doi.org/10.14710/jiab.2016.11294>
- Primasari, A., & Yuniarti, K. W. (2012). *What Make Teenagers Happy? An Exploratory Study Using Indigenous Psychology Approach*. *International Journal of Research Studies in Psychology*, 1(2), 53–61.
- Purwanto, A., & Yuli, S. (2021). *Partial Least Squares Structural Squation Modeling (PLS-SEM) Analisis for Social and Management Research: A Literature Review*. *Journal of Industrial & Management Research*. 2(4), 114-123. <https://doi.org/10.7777/jiemar.v2i4.168>
- Rafidah, I., & Djawoto. D. (2017). Analisis Keamanan, Kemudahan dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Pembelian Secara

Online di Lazada. *Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen*, 6(2), 1-7.

- Rahmawati, S., & Arfiansyah, M.A. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Penggunaan Qris pada Umkm Kota Surakarta. *Journal Management, Business, and Accounting*, 22(3), 435-449.
- Ramdhani, A., Syifa. S, Dea, R. A., Kiki, L., & Alief. P. A. (2024). *The Influence of Perceived Ease of Use and Perceived Usefulness on the Decision to Use of Qris as A Digital Payment in Generation Z in the City of Bandung*. *Journal of Business and Economics*, 2(3), 371-389. <https://doi.org/10.61597/jbe-ogzrp.v2i3.44>
- Robaniyah, L., & Kurnianingsih, H. (2021). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Keamanan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Ovo. *Journal IMAGE*, 10(1), 53-62.
- Rodiah, S. R., & Melati, I.S. (2020). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet pada Generasi Milenial Kota Semarang. 1(2), 66-80. <https://doi.org/10.31331/jeee.v1i2.1293>
- Rouillard, J. (2008). *Contextual Qr codes*. *Proceedings Of The Third International Multi-Conference on Computing in The Global Information Technology*, 50-55. <https://doi.org/10.1109/ICCGI.2008.25>

- Safitri, A., & Yuniarti, F. (2024) *The Influence of Perceived Ease of Use and Security on Qris Usage Decisions Among the Community in Lampung Province. International Journal of Entrepreneurship And Management.* 1(4), 189-198.
<https://doi.org/10.61132/epaperbisnis.v1i4.145>
- Sati, R. A. S., & Ramaditya, M. (2019). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan E-Money (Studi Kasus pada Konsumen yang Menggunakan Metland Card). *Jurnal Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia*, 1-20.
- Sebayang, N. I. T. B., & Rahmawati. (2023). Pengaruh Persepsi Kepercayaan dan Persepsi Keamanan Terhadap Minat Penggunaan Qris Sebagai Alat Pembayaran Digital Umkm Halal Kota Medan. *Jurnal Tabarru' : Islamic Banking and Finance*, 6(2), 491-502.
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2017). *Metode Penelitian Untuk Bisnis: Pendekatan Pengembangan Keahlian Edisi 6 Buku 1.*
- Seputri, W., Soemitra, A., & Bi Rahmani, N. A. (2022). Pengaruh *Technology Acceptance Model* Terhadap Minat Mahasiswa Menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (Qris) Sebagai *Cashless Society*. *MES Management Journal*, 2(1), 116–126.
<https://doi.org/10.56709/mesman.v2i1.57>
- Shasanti, A. N. (2024). *Interest Preference In Using Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) as a Digital*

- Payment Tool (Case Study: Burjo and Warmindo Consumers in Semarang City). Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 5(2), 3259-3272.
- Shihab, Q. (2002). *Tafsir Al-Misbah (Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an (Vol.12)*, Jakarta Pusat; Penerbit Lentera Hati.
- Silaen. M. F., & Sepbeariska, M. (2021). *Effect Analysis of Benefit Perception, Ease Perception, Security and Risk Perception of Merchant Interest in Using Quick Response Indonesia Standard (Qris). International Journal Of Science. Technology & Management*, 2(5), 1574-1581.
<https://doi.org/10.46729/ijstm.v2i5.313>
- Simatupang, A. D.R., & Achmad, F. R. (2023). Analisis Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Kemanfaatan terhadap Minat Pelaku Umkm dalam Menggunakan QRIS Bank Syariah Indonesia. *Journal of Islamic Economics, Business and Finance*, 13(1), 61-73.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, Dan R&D* (Sutopo, Ed.; 1st ed). Alfabeta.
- Sukmawati, K., & Kowanda, D. (2022). Keputusan Penggunaan E-Wallet Gopay Berdasarkan Pengaruh Keamanan, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Manfaat. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(05), 66–72.
<https://doi.org/10.56127/jukim.v1i05.481>

- Umaningsih, W. P., & Wardani, D. K. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan, dan Keamanan Terhadap Niat Menggunakan E-Money. *Jurnal Akuntansi Dan Ekonomi*, 5(21), 113–119. <https://doi.org/10.29407/jae.v5i3.14057>
- Wildan, Muhammad. (2019). *Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas dan Risiko terhadap Minat Bertransaksi Menggunakan Financial Technology (Fintech)*. (Disertasi Thesis, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang). Diakses dari <https://onsearch.id/Record/IOS2754.9646>
- Yasar, I. N., Handayani, T., & Puspita, L. (2022). Persepsi Penggunaan Uang Elektronik Qris Pada Generasi Milenial di DKI Jakarta. *Jurnal Manajemen Dewantara*, 6(1), 70-83. <http://dx.doi.org/10.35448/jiec.v6i1.12844>

LAMPIRAN

Lampiran 1: Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* Pada Generasi Z di Kota Banda Aceh Menurut Perspektif Ekonomi Syariah

Kepada Yth.
Saudara/i responden
Di Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan ini saya:

Nama : Sinar Tiara
Nim : 210602097
Jurusan : Ekonomi Syariah
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Saat ini saya sedang melakukan penelitian dengan judul skripsi **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* Pada Generasi Z di Kota Banda Aceh Menurut Perspektif Ekonomi Syariah**. Penelitian ini merupakan syarat untuk kelulusan di jenjang pendidikan Strata Satu (S1).

Saya mohon bantuan teman-teman untuk bersedia mengisi kuesioner ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan. Bantuan teman-teman sangat saya harapkan demi terlaksananya penelitian

ini. Semua informasi responden akan dijamin kerahasiaannya dan hanya akan digunakan untuk penelitian ini. Saya mengucapkan terima kasih atas kesediaan teman-teman untuk berkontribusi dalam mengisi kuesioner ini.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb



A. Karakteristik Responden

Isi dan berilah tanda centang (✓) dengan jawaban yang paling sesuai dengan identitas anda.

Nama Responden :

Jenis Kelamin : Laki-laki Perempuan

Usia Responden : 17-18 Tahun 19 – 22 Tahun

23-27 Tahun

Pendidikan Terakhir : SMA/SMK/MAN/Sederaj

Diploma

Sarjana (S1)

Pasca (S2)

Domisili : Kuta Alam Jaya Baru

Meuraxa

Banda Raya

Syiah Kuala

Kutaraja

Baiturrahman

Ulee Kareng

Leung Bata

Apakah saudara pernah bertransaksi menggunakan QRIS: Ya

Tidak

Berapa kali saudara menggunakan QRIS dalam sebulan: 1-3 kali

3-5 kali

> 5 kali

B. Keterangan Opsi Jawaban dan Skor Penilaian

Penelitian ini ingin melihat faktor-faktor yang mempengaruhi minat generasi Z dalam penggunaan QRIS. Petunjuk pengisian, berikan tanda (✓) pada salah satu jawaban yang paling sesuai menurut pendapat anda.

Keterangan Skor:

STS : Sangat Tidak Setuju (Skor 1)

TS : Tidak Setuju (Skor 2)

KS : Kurang Setuju (Skor 3)

S : Setuju (Skor 4)

SS : Sangat Setuju (Skor 5)

Daftar Pertanyaan

1. Variabel Persepsi Manfaat Kegunaan (X_1)

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1.	QRIS dapat meningkatkan produktivitas saya ketika melakukan transaksi sehari-hari.					
2.	Saya nyaman menggunakan QRIS karena dapat melakukan transaksi tanpa uang cash					
3.	Saya merasa dengan memakai QRIS banyak memberi manfaat dan membuat transaksi saya lebih efektif.					
4.	QRIS dapat membuat transaksi lebih cepat, sehingga mengurangi antrian dan meningkatkan efisien.					
5.	Saya merasa QRIS memudahkan generasi Z dalam melacak pengeluaran melalui aplikasi.					
6.	QRIS merupakan alternatif yang lebih efisien daripada metode pembayaran tradisional.					

2. Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (X₂)

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya dapat melakukan registrasi dengan mudah saat pertama kali mengakses dan membuka QRIS.					
2.	QRIS sangat praktis, karena tidak memerlukan uang kembalian pada saat transaksi.					
3.	Saya dapat menggunakan QRIS dimana saja karena sudah banyak <i>merchant</i> yang menyediakan pembayaran QRIS.					
4.	Menurut saya transaksi menggunakan QRIS sangat jelas dan mudah dimengerti.					
5.	Saya merasa semakin terampil dalam menggunakan pembayaran QRIS seiring waktu.					
6.	Saya merasa percaya diri dalam mengoperasikan pembayaran QRIS.					
7.	Saya merasa mampu menggunakan fitur-fitur tambahan dari pembayaran QRIS.					

3. Variabel Keamanan (X₃)

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya percaya QRIS memiliki tingkat keamanan sistem yang tinggi.					
2.	QRIS merupakan pembayaran non tunai yang memiliki reputasi yang baik.					
3.	Saya merasa yakin bahwa risiko kehilangan uang saat menggunakan pembayaran QRIS sangat kecil.					
4.	Keamanan transaksi dengan QRIS menjadi faktor utama dalam keputusan saya untuk menggunakan layanan ini.					
5.	Saya percaya pada kemampuan QRIS untuk melindungi privasi saya.					
6.	Menggunakan pembayaran QRIS dapat meminimalisir dari risiko kehilangan dan pencurian.					
7.	Saya yakin BI, ASPI, dan PJSP menjamin sistem keamanan dan bertanggung jawab pada QRIS.					

4. Minat penggunaan QRIS

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya merasa nyaman dengan kemudahan dan kecepatan pembayaran QRIS.					
2.	QRIS sesuai dengan kebutuhan dan gaya hidup saat ini.					
3.	Saya berminat mereferensikan QRIS kepada orang lain.					
4.	Saya tertarik menggunakan pembayaran QRIS karena, QRIS telah menjadi metode utama dalam melakukan pembayaran digital di Indonesia.					
5.	Saya lebih suka menggunakan pembayaran QRIS daripada metode pembayaran tradisional seperti uang tunai atau kartu kredit.					
6.	Saya ingin mencoba fitur-fitur baru yang ditawarkan oleh QRIS.					
7.	Saya memilih pembayaran QRIS karena lebih praktis dan tidak perlu membawa uang tunai.					
8.	Saya tertarik untuk mencoba pembayaran QRIS untuk melihat bagaimana cara kerjanya.					

Lampiran 2: Tabulasi Karakteristik Hasil Kuesioner

NO	Nama	Jenis Kelamin	Usia	Pendidikan	Pekerjaan	Domisili	PAKAI ORIS	frekuensi
1	sinar	Perempuan	15-18 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	2-5 Kali
2	Erni	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	>5 Kali
3	VK	Perempuan	15-18 Tahun	Sarjana (S1)	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	>5 Kali
4	K	Laki-Laki	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Kuta Alam	Ya	>5 Kali
5	Indah Zahara	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Lueng Bata	Ya	>5 Kali
6	Liza	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Ulee Kareng	Ya	>5 Kali
7	Boy	Laki-Laki	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Jaya Baru	Ya	1-2 Kali
9	W	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	2-5 Kali
9	Triana Musdhalifah	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Banda Raya	Ya	2-5 Kali
10	cipa	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Baiturrahman	Ya	>5 Kali
11	Cut natasha ladika	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Baiturrahman	Ya	>5 Kali
12	Maisyu	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Banda Raya	Ya	>5 Kali
14	Zaki	Laki-Laki	22-27 Tahun	Sarjana (S1)	Lainnya	Ulee Kareng	Ya	>5 Kali
14	Erni Sabila	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	>5 Kali
15	Arina mans sikana	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	>5 Kali
16	Febri	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Banda Raya	Ya	2-5 Kali
17	Jian	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	>5 Kali
19	NA	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Jaya Baru	Ya	>5 Kali
19	Mifya	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	1-2 Kali
20	Ruaida	Perempuan	19-22 Tahun	Sarjana (S1)	Mahasiswa	Baiturrahman	Ya	1-2 Kali
21	Nova Ilya Rahmi	Perempuan	19-22 Tahun	Sarjana (S1)	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	1-2 Kali
22	I	Perempuan	19-22 Tahun	Diploma	Lainnya	Ulee Kareng	Ya	2-5 Kali
22	Ibnu	Laki-Laki	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	1-2 Kali
24	Abdul aziz	Laki-Laki	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Ulee Kareng	Ya	1-2 Kali
25	ela	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Banda Raya	Ya	1-2 Kali
26	dara	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	>5 Kali
27	MA	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	1-2 Kali
28	Noval	Laki-Laki	19-22 Tahun	Sarjana (S1)	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	1-2 Kali
29	Ikrani	Laki-Laki	22-27 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Lainnya	Baiturrahman	Ya	>5 Kali
30	Agam	Laki-Laki	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Jaya Baru	Ya	>5 Kali
31	Muetia Maulisa	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	1-2 Kali
32	Nadellah safutri	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	1-2 Kali
33	Gusti Wiranda	Laki-Laki	22-27 Tahun	Sarjana (S1)	Mahasiswa	Ulee Kareng	Ya	>5 Kali
34	julyan Rizkiansyah	Laki-Laki	15-18 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Kuta Raja	Ya	2-5 Kali
35	mifsa	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	1-2 Kali
36	Occa	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Lainnya	Lueng Bata	Ya	>5 Kali
37	Jihan Alifiah	Perempuan	19-22 Tahun	Sarjana (S1)	Mahasiswa	Lueng Bata	Ya	1-2 Kali
39	R	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	>5 Kali
39	Rico	Laki-Laki	22-27 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	1-2 Kali
40	Edy	Laki-Laki	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Meuraxa	Ya	1-2 Kali
41	Raisyu	Perempuan	15-18 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Kuta Raja	Ya	1-2 Kali
42	CAHAYA BURHANI	Laki-Laki	15-18 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	>5 Kali
42	Rajul Hakim	Laki-Laki	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	>5 Kali
44	Ade sulfa	Perempuan	15-18 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	1-2 Kali
45	Razaq	Laki-Laki	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Lueng Bata	Ya	>5 Kali
46	iban	Laki-Laki	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	2-5 Kali
47	saskis	Perempuan	15-18 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Ulee Kareng	Ya	1-2 Kali
48	Miftah	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Kuta Alam	Ya	1-2 Kali
49	NF	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	>5 Kali
50	Hirzie Geubrie F	Laki-Laki	15-18 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Kuta Alam	Ya	2-5 Kali
51	RH	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	1-2 Kali
52	RPA	Laki-Laki	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Meuraxa	Ya	2-5 Kali
53	M. aqsal nuzqullah	Laki-Laki	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Meuraxa	Ya	2-5 Kali
54	yzd	Laki-Laki	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	2-5 Kali
55	Wiwik Septiana	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Meuraxa	Ya	>5 Kali
56	Khalisul umam	Laki-Laki	19-22 Tahun	Sarjana (S1)	Lainnya	Lueng Bata	Ya	>5 Kali
57	NRRP	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	>5 Kali
58	raisyu almadae	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Ulee Kareng	Ya	>5 Kali
59	HM	Laki-Laki	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	2-5 Kali
60	Zuhra	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	>5 Kali
61	Ryan	Laki-Laki	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Lueng Bata	Ya	1-2 Kali
62	AMG	Laki-Laki	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Lueng Bata	Ya	2-5 Kali
63	Novia Fitriani	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	1-2 Kali
64	dilla	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Ulee Kareng	Ya	2-5 Kali
65	Fitri	Perempuan	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	>5 Kali
66	Ulfa	Perempuan	19-22 Tahun	Sarjana (S1)	Lainnya	Ulee Kareng	Ya	>5 Kali
67	Abizhia	Laki-Laki	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Banda Raya	Ya	>5 Kali
68	naifa	Perempuan	19-22 Tahun	Sarjana (S1)	Mahasiswa	Baiturrahman	Ya	1-2 Kali
69	Ardi	Laki-Laki	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	1-2 Kali
70	Rafif	Laki-Laki	19-22 Tahun	SMA/SMK/MAN/Sederajat	Mahasiswa	Syah Kuala	Ya	1-2 Kali

Lampiran 3: Tabulasi Jawaban Hasil Kuesioner

1. Persepsi Manfaat Kegunaan (X₁)

NO	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6
1	3	5	4	4	5	5
2	4	5	5	5	5	5
3	4	5	4	3	5	4
4	4	3	4	3	3	3
5	4	5	4	4	5	5
6	5	5	5	5	4	5
7	4	4	4	4	5	5
8	4	4	4	4	4	4
9	4	4	4	5	4	5
10	5	5	5	5	5	5
11	4	5	4	5	5	4
12	5	4	5	4	4	4
13	5	5	5	5	5	5
14	4	4	4	4	4	4
15	4	4	4	4	4	4
16	5	5	5	5	5	5
17	5	5	5	5	5	5
18	4	4	4	4	4	4
19	4	4	5	4	4	4
20	4	4	3	4	3	4
21	4	4	4	4	4	4
22	4	4	4	4	4	4
23	4	4	4	4	4	4
24	5	5	5	5	5	5
25	4	5	4	4	5	5
26	5	5	5	5	5	5
27	4	4	4	4	4	4
28	5	5	5	5	5	5
29	4	4	4	4	4	3
30	5	5	4	5	5	4
31	3	5	4	4	5	4
32	5	5	5	5	5	5
33	5	5	5	5	5	5
34	5	5	5	5	5	5
35	4	4	4	4	5	5
36	4	5	4	4	5	3
37	4	3	4	4	4	4
38	5	5	5	5	5	5
39	4	5	5	5	3	3
40	4	4	4	4	4	4
41	4	5	4	4	4	3
42	4	5	4	3	4	4
43	5	4	5	5	5	4
44	5	5	5	4	5	5
45	5	5	5	5	4	5
46	4	4	5	4	5	4
47	4	4	3	3	4	3
48	4	4	4	4	4	4
49	4	5	5	4	4	3
50	4	5	5	5	5	5
51	4	4	4	4	4	4
52	4	5	4	3	4	4
53	5	5	5	5	5	5
54	4	4	4	4	4	4
55	4	4	5	5	5	5
56	5	5	5	5	5	4
57	5	5	4	5	5	5
58	5	5	5	5	5	5
59	4	4	5	5	5	3
60	5	5	5	5	5	5
61	4	5	5	5	4	4
62	5	4	5	5	4	4
63	4	5	4	5	4	5
64	5	5	4	4	4	4
65	5	5	5	5	5	5
66	5	5	5	5	5	5
67	3	5	5	4	4	5
68	4	4	4	4	4	4
69	5	4	5	5	3	4
70	3	3	2	4	1	3

2. Persepsi Kemudahan Penggunaan (X₂)

No	X _{2.1}	X _{2.2}	X _{2.3}	X _{2.4}	X _{2.5}	X _{2.6}	X _{2.7}
1	4	4	4	4	4	4	5
2	5	5	4	4	4	4	4
3	4	5	4	4	4	4	3
4	3	4	3	4	5	4	3
5	5	5	4	5	4	5	4
6	5	5	5	5	5	5	5
7	5	5	5	5	5	5	5
8	5	5	4	4	4	4	4
9	4	4	4	5	4	4	4
10	5	5	5	5	5	5	5
11	4	5	4	4	5	5	4
12	4	5	5	5	5	5	4
13	5	5	5	5	5	5	5
14	4	4	4	4	4	4	4
15	3	4	3	3	4	4	4
16	5	5	5	5	5	5	5
17	5	5	5	5	5	5	5
18	4	4	4	4	4	4	4
19	4	5	4	4	4	4	4
20	4	4	3	3	3	4	4
21	4	5	3	4	4	4	4
22	4	4	4	4	4	3	4
23	4	4	4	5	5	4	4
24	5	5	5	5	5	5	5
25	4	4	4	4	4	5	4
26	5	5	5	5	5	5	5
27	4	4	4	4	4	4	4
28	5	5	5	5	5	5	5
29	4	4	4	4	4	4	4
30	4	5	5	5	5	5	5
31	4	4	4	5	3	3	3
32	5	5	5	5	5	5	5
33	5	5	5	5	5	5	5
34	5	5	5	5	5	5	5
35	4	4	3	4	5	5	4
36	4	4	3	4	4	4	4
37	4	5	3	3	4	4	4
38	5	5	5	5	5	5	5
39	5	5	3	4	5	4	4
40	4	4	4	4	4	4	4
41	3	4	4	4	3	4	4
42	4	5	5	4	4	4	4
43	4	5	5	5	5	5	5
44	5	5	5	5	5	5	5
45	5	5	5	5	5	5	5
46	5	4	5	5	5	4	5
47	4	4	4	3	4	3	3
48	4	4	4	4	4	4	4
49	3	4	4	4	4	4	4
50	4	5	5	5	5	5	5
51	4	4	4	4	4	4	4
52	4	5	4	5	5	5	5
53	5	5	5	5	5	5	5
54	3	4	1	4	4	4	3
55	4	5	5	5	5	5	5
56	5	5	5	5	5	5	5
57	5	5	2	5	5	4	4
58	5	5	5	5	5	5	5
59	5	5	4	4	5	5	4
60	5	5	5	5	5	5	5
61	3	4	5	5	5	5	3
62	4	5	4	5	5	4	4
63	4	4	3	4	4	4	3
64	5	4	4	4	5	4	5
65	5	5	5	5	5	5	5
66	5	5	5	5	5	5	5
67	3	5	2	5	5	3	4
68	4	4	4	4	4	4	4
69	3	4	2	4	4	4	3
70	2	5	3	3	4	3	3

3. Keamanan (X3)

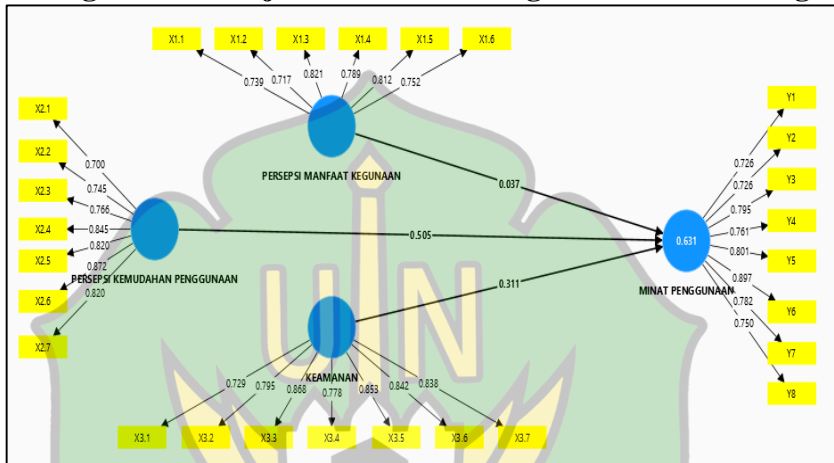
No	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	X3.6	X3.7
1	4	4	4	5	4	4	4
2	5	5	4	4	4	5	4
3	4	4	4	5	5	4	3
4	4	4	5	4	4	3	4
5	5	5	5	5	5	5	5
6	4	4	5	5	5	5	5
7	4	4	5	5	5	5	5
8	4	4	4	5	4	4	4
9	4	5	4	4	4	4	4
10	5	4	4	5	5	4	5
11	4	4	4	5	5	4	4
12	5	4	5	5	5	5	5
13	4	5	5	5	5	5	5
14	4	4	4	4	4	4	4
15	4	4	4	4	4	4	4
16	5	5	5	5	5	5	5
17	5	5	5	5	5	5	5
18	4	4	4	4	4	4	4
19	4	4	4	4	4	4	4
20	4	4	3	3	3	3	4
21	4	4	4	4	4	4	5
22	4	4	4	4	4	4	4
23	3	3	4	4	3	3	3
24	5	5	5	5	5	5	5
25	4	4	4	4	4	4	4
26	5	5	5	5	5	5	5
27	4	4	4	4	4	4	4
28	5	5	5	5	5	4	5
29	4	4	4	4	4	4	4
30	5	5	5	5	4	5	5
31	3	4	3	3	4	3	3
32	5	5	5	4	5	5	5
33	5	5	5	5	5	5	5
34	5	5	5	5	5	5	5
35	4	4	4	4	4	5	4
36	4	4	5	4	4	4	4
37	4	4	4	5	5	4	4
38	5	5	5	5	5	5	5
39	4	5	5	4	5	5	5
40	4	4	4	4	4	4	4
41	4	4	4	4	4	4	4
42	5	5	4	3	4	4	4
43	4	5	5	5	5	5	5
44	5	5	5	5	5	5	5
45	4	5	5	5	5	5	5
46	4	4	4	5	4	5	4
47	5	4	4	4	4	4	4
48	4	4	4	4	4	4	4
49	3	3	4	4	3	3	3
50	5	5	5	5	1	3	3
51	4	4	4	4	4	4	4
52	3	3	5	4	4	2	4
53	5	5	5	5	5	5	5
54	3	3	4	3	4	4	4
55	5	5	4	4	4	4	4
56	5	5	5	5	5	4	5
57	5	4	4	2	4	4	4
58	5	5	5	5	5	5	5
59	4	4	4	4	4	4	4
60	5	5	5	5	5	5	5
61	3	4	4	4	3	5	5
62	4	4	5	4	4	5	5
63	4	4	4	4	4	4	4
64	4	4	4	5	5	5	5
65	5	5	5	5	5	5	5
66	5	5	5	5	5	5	5
67	4	4	4	5	5	4	4
68	4	4	4	4	4	4	4
69	5	5	5	5	5	5	5
70	3	5	4	3	5	5	5

4. Minat Penggunaan QRIS Sebagai Metode Pembayaran (Y)

No	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8
1	5	5	4	4	5	5	4	4
2	5	5	5	4	4	5	5	4
3	4	5	4	4	5	5	5	4
4	3	4	3	3	3	3	3	3
5	4	5	5	4	5	5	5	4
6	4	5	5	5	5	5	5	5
7	5	5	5	5	5	5	5	5
8	4	5	4	4	5	4	4	4
9	5	5	4	4	4	4	4	4
10	4	5	4	5	4	5	5	5
11	4	5	4	4	4	4	4	4
12	4	5	5	4	5	5	5	4
13	5	5	5	5	5	5	5	5
14	4	4	4	4	4	4	4	4
15	4	4	4	4	4	4	4	4
16	5	5	5	5	5	5	5	5
17	5	5	5	5	5	5	5	5
18	4	4	4	4	4	4	4	4
19	4	4	4	4	4	4	4	4
20	5	4	4	3	4	4	4	4
21	4	4	4	4	4	4	4	4
22	4	4	4	4	3	4	4	4
23	4	4	5	5	4	4	4	5
24	5	4	4	5	4	5	5	5
25	4	5	4	4	4	4	4	4
26	5	5	5	5	5	5	5	4
27	4	4	4	4	4	4	4	4
28	5	5	4	4	5	5	5	5
29	4	4	4	4	4	4	4	4
30	4	5	4	4	4	4	5	5
31	4	4	4	3	3	4	5	5
32	5	5	5	4	5	5	5	5
33	5	5	5	5	5	5	5	5
34	5	5	5	5	5	5	5	5
35	4	5	3	5	4	4	4	4
36	4	5	4	4	4	4	4	4
37	3	4	3	4	3	4	4	4
38	5	5	5	5	5	5	5	5
39	5	4	4	4	3	5	5	5
40	4	4	4	4	4	4	4	4
41	4	4	4	4	3	4	4	4
42	4	4	4	5	5	4	5	5
43	4	4	4	5	4	5	5	5
44	5	5	5	5	3	5	5	5
45	4	5	5	5	5	5	5	3
46	5	5	4	3	3	4	4	4
47	4	5	4	4	3	3	4	4
48	4	4	4	4	4	4	4	4
49	4	4	4	4	4	4	4	4
50	3	3	4	4	3	5	5	3
51	4	4	4	4	4	4	4	4
52	4	4	4	4	3	5	4	4
53	5	5	5	5	5	5	5	5
54	3	3	1	4	4	4	4	4
55	4	5	4	4	4	5	4	4
56	4	3	5	5	5	5	5	5
57	3	3	3	3	3	3	3	3
58	5	5	5	5	5	5	5	5
59	4	4	4	4	4	4	4	4
60	5	4	4	4	4	5	5	5
61	5	4	4	5	4	5	4	4
62	5	5	4	4	5	4	5	5
63	4	3	4	4	3	3	4	3
64	5	4	5	5	4	4	5	5
65	5	4	5	4	5	5	5	5
66	5	5	5	5	5	5	5	5
67	4	4	4	4	4	5	5	4
68	4	4	4	4	4	4	4	4
69	5	4	4	4	3	5	4	4
70	4	3	3	3	3	4	2	5

Lampiran 4: Hasil Pengujian Menggunakan SmartPLS

Diagram Hasil Uji Validitas Konvergen – Outer Loading



Hasil Uji Validitas Konvergen-Average Variance Extracted (AVE)

Variabel	Nilai Average Variance Extracted (AVE)
Persepsi Manfaat Kegunaan (X ₁)	0,666
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X ₂)	0,611
Keamanan (X ₃)	0,636
Minat Penggunaan QRIS Sebagai Metode Pembayaran (Y)	0,597

Hasil Uji Validitas Diskriminan - Nilai *Cross Loading*

Variabel	Keamanan (X3)	Minat Penggunaan (Y)	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X2)	Persepsi Manfaat Kegunaan (X1)
PMP (X1.1)	0.545	0.472	0.546	0.739
PMP (X1.2)	0.192	0.310	0.372	0.717
PMP (X1.3)	0.415	0.438	0.578	0.821
PMP (X1.4)	0.362	0.290	0.448	0.789
PMP (X1.5)	0.363	0.359	0.458	0.812
PMP (X1.6)	0.366	0.451	0.510	0.752
PKP (X2.1)	0.520	0.579	0.700	0.617
PKP (X2.2)	0.647	0.526	0.745	0.398
PKP (X2.3)	0.573	0.561	0.766	0.398
PKP (X2.4)	0.561	0.694	0.845	0.542
PKP (X2.5)	0.650	0.644	0.820	0.517
PKP (X2.6)	0.667	0.597	0.872	0.563
PKP (X2.7)	0.689	0.664	0.820	0.535
KMN (X3.1)	0.729	0.546	0.602	0.421
KMN (X3.2)	0.795	0.533	0.600	0.403
KMN (X3.3)	0.868	0.675	0.735	0.424
KMN (X3.4)	0.778	0.628	0.672	0.510
KMN (X3.5)	0.853	0.607	0.609	0.398
KMN (X3.6)	0.842	0.566	0.560	0.360
KMN (X3.7)	0.838	0.523	0.597	0.335
MP (Y.1)	0.551	0.726	0.501	0.434
MP (Y.2)	0.548	0.726	0.534	0.566
MP (Y.3)	0.467	0.795	0.569	0.436
MP (Y.4)	0.438	0.761	0.646	0.433

MP (Y.5)	0.439	0.801	0.553	0.288
MP (Y.6)	0.664	0.897	0.707	0.427
MP (Y.7)	0.669	0.782	0.656	0.358
MP (Y.8)	0.662	0.750	0.603	0.311

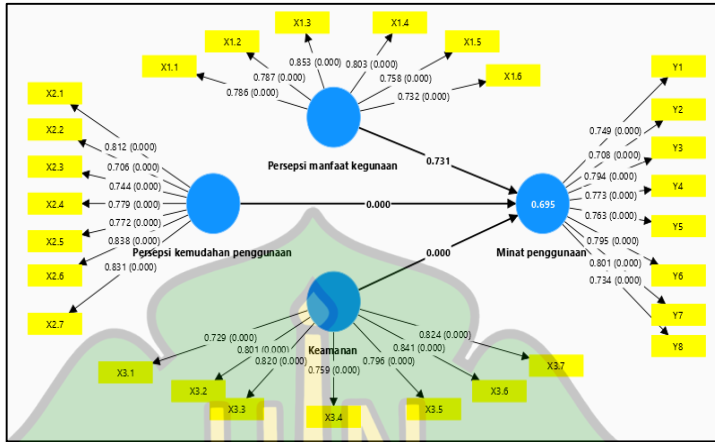
Korelasi Antar Konstruk Dengan Nilai Akar Kuadrat AVE

Variabel	Keamanan (X ₃)	Minat Penggunaan (Y)	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X ₂)	Persepsi Manfaat Kegunaan (X ₁)
Keamanan (X ₃)	0.816			
Minat Penggunaan (Y)	0.719	0.782		
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X ₂)	0.771	0.769	0.798	
Persepsi Manfaat Kegunaan (X ₁)	0.502	0.518	0.643	0.773

Nilai Reliabilitas

Variabel	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_c)
Keamanan (X ₃)	0.916	0.933
Minat Penggunaan (Y)	0.908	0.926
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X ₂)	0.904	0.924
Persepsi Manfaat Kegunaan (X ₁)	0.865	0.899

Bootstrapping



Hasil Pengujian Hipotesis Dengan Skema *Bootstrapping*

	Original Sample (O)	T Statistics (O/STD EV)	P Values	Keterangan
Persepsi Manfaat Kegunaan (X ₁) -> Minat penggunaan QRIS Sebagai Metode Pembayaran (Y)	0,028	0,344	0,731	Tidak Signifikan
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X ₂) -> Minat Penggunaan QRIS Sebagai Metode Pembayaran (Y)	0,429	4,843	0,000	Signifikan
Keamanan (X ₃)-> Minat Penggunaan QRIS Sebagai Metode Pembayaran (Y)	0,453	4,312	0,000	Signifikan

Nilai *R-Square*

Variabel	R-square	R-square adjusted
Minat Penggunaan QRIS Sebagai Metode Pembayaran (Y)	0,631	0,615

Nilai *f-square* (f^2)

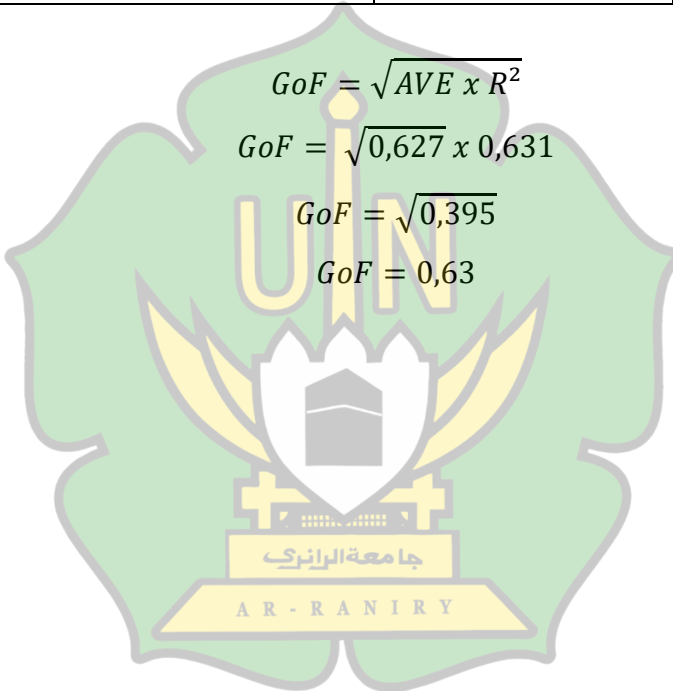
Variabel	Nilai <i>f-square</i> (f^2)	Kategori
Persepsi Manfaat Kegunaan (X_1)	0,001	Lemah
Persepsi Kemudahan Penggunaan (X_2)	0,253	Moderat
Keamanan (X_3)	0,318	Moderat

$$GoF = \sqrt{AVE \times R^2}$$

$$GoF = \sqrt{0,627 \times 0,631}$$

$$GoF = \sqrt{0,395}$$

$$GoF = 0,63$$



Lampiran 5: Surat Permohonan Data



No. 26/1237/Bna/Srt/B
Lampiran: 1 (satu) set

Banda Aceh, 19 Desember 2024

Kepada Yth.
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam
BANDA ACEH

Perihal : **Penyampaian Data Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Menunjuk surat Saudara nomor 1901/Un.08/FEBI./TL.00/12/2024 tanggal 11 Desember 2024 perihal Penelitian Ilmiah Mahasiswa, serta memperhatikan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik (UU KIP) dan Peraturan Anggota Dewan Gubernur Intern Nomor 19/11/PADG INTERN/2017 tentang Layanan Informasi Publik di Bank Indonesia, berikut disampaikan data jumlah *user/pengguna* dan *merchant Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* di Provinsi Aceh dan Kota Banda Aceh sebagaimana terlampir.

Dalam hal diperlukan informasi lebih lanjut, sekiranya dapat menghubungi pegawai kami Sdr. Irwan S. (No.HP: +62 823-6456-9832) atau Sdr. Langitanyo (No.HP: +62 822-2773-4223).

Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

KANTOR PERWAKILAN BANK INDONESIA
PROVINSI ACEH
Kepala Tim



Rachmat Ryanto
Asisten Direktur

Tembusan:
Sdri. Sinar Tiara (Mahasiswi Prodi Ekonomi Syariah FEBI UIN Ar-Raniry)
Dokumen ini Ditandatangani secara Elektronik
Validasi dapat dilihat melalui Scan QR-Code

5448D47F-0849-4185-085F-08DD1FC07EFO

Lampiran Surat No.26/1237/Bna/Srt/B tanggal 19 Desember 2024

1. Data User/Pengguna QRIS di Provinsi Aceh

Periode	Jumlah
Posisi Desember 2021	26.538
Posisi Desember 2022	281.391
Posisi Desember 2023	513.418
Posisi November 2024	652.682

Sumber: Bank Indonesia, 2024

2. Data Merchant QRIS di Kota Banda Aceh

Periode	Jumlah
Posisi Desember 2019	3.427
Posisi Desember 2020	11.129
Posisi Desember 2021	26.093
Posisi Desember 2022	35.640
Posisi Desember 2023	43.524
Posisi Oktober 2024	50.596

Sumber: Bank Indonesia, 2024

Lampiran 6: Daftar Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP

Nama : Sinar Tiara
NIM : 210602097
Tempat/ Tgl. Lahir : Lhang, 03 Agustus 2004
Status : Belum Menikah
Alamat : Desa Lhang, Kec. Setia,
Kab. Aceh Barat Daya
No. Hp : 0821 3736 6989
Email : sinartiara64@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. SDN 3 Setia : 2009-2015
2. SMP 1 Blangpidie : 2015-2018
3. SMAN 1 Aceh Barat Daya : 2018-2021
4. Fakultas Ekonomi dan Bisnis UIN Ar-Raniry Banda Aceh : 2021-Sekarang

Data Orang Tua

Nama Ayah : Muhammad Nasir Ali
Pekerjaan : Wiraswasta
Nama Ibu : Eli
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Alamat Orang tua : Desa Lhang, Kec. Setia,
Kab. Aceh Barat Daya