

SKRIPSI

**ANALISIS TINGKAT PEMAHAMAN GENERASI Z
TERHADAP PENGGUNAAN QRIS DI KOTA BANDA
ACEH**



Disusun Oleh:

**ASSYIFA FADMA SYOUQA
NIM. 190603098**

**PROGRAM STUDI PERBANKAN SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2023M/1445H**

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Assyifa Fadma Syouqa

NIM : 190603098

Program Studi : Perbankan Syariah

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

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

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 27 Oktober 2023
Yang Menyatakan



(Assyifa Fadma Syouqa)

PERSETUJUAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Analisis Tingkat Pemahaman Generasi Z Terhadap Penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh

Disusun Oleh:

Assyifa Fadma Syouqa

NIM: 190603098

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

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Israk Ahmadisyah, B.Ec., M.EC., M.Sc. - Ismail Rasyid Ridla Tarigan, M.A.
NIP. 197209072000031001 NIP. 198310282015031001

Mengetahui,
Ketua Prodi,



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

PENGESAHAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Analisis Tingkat Pemahaman Generasi Z Terhadap Penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh

Assyifa Fadma Syouqa

NIM: 190603098

Telah Disidangkan oleh Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh
dan Dinyatakan Lulus serta Diterima Sebagai Salah Satu Syarat untuk
Menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S-1) dalam Bidang Perbankan
Syariah

Pada Hari/Tanggal: Selasa, 21 November 2023 M
7 Jumadil Awal 1445 H

Banda Aceh
Dewan Penguji Sidang Skripsi

Ketua

Sekretaris

Israk Ahmadsyah, M.Ec., M.Sc., Ph.D
NIP. 197209072000031001

Ismail Rasyid Ridla Tarigan, M.A.
NIP. 198310282015031001

Penguji I

Penguji II

Dr. Muhammad Zuhilmi, S.Ag., M.A
NIP : 197204282005011003

Jalilah, S.H.I., M.Ag
NIDN : 2008068803

Mengetahui
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Dr. Hafas Edyqani, M.Ec
NIP. 198006252009011009



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

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Assyifa Fadma Syouqa
NIM : 190603098
Fakultas/Program Studi : Perbankan Syariah
E-mail : fadmasyouqaassyifa@gmail.com

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

Tugas Akhir KKU Skripsi

yang berjudul **Analisis Tingkat Pemahaman Generasi Z Terhadap Penggunaan QRIS 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 :

Pada tanggal :

Penulis

Assyifa Fadma Syouqa
190603098

Mengetahui

Pembimbing I

Israk Ahmadisyah, M.Ec., M.Sc., Ph.D.
NIP. 197209072000031001

Pembimbing II

Ismail Rasyid Ridha Tangan, M.A.
NIP 198310282015031001

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Analisis Tingkat Pemahaman Generasi Z Terhadap Penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh”**. Shalawat beriring salam tidak lupa kita curahkan kepada junjungan Nabi besar kita Nabi Muhammad SAW, yang telah mendidik seluruh umatnya untuk menjadi generasi terbaik di muka bumi ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa ada beberapa kesilapan dan kesulitan, namun berkat bantuan dari berbagai pihak Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. Hafas Furqani, M.Ec selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry.
2. Dr. Nevi Hasnita, S.Ag, M.Ag dan Ayumiati, SE., M.Si. selaku ketua dan sekretaris Program Studi Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, UIN Ar- Raniry Banda Aceh.
3. Hafiizh Maulana, S.P., S.HI., M.E selaku Ketua Laboratorium Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Israk Ahmadsyah, M.Ec., M.Sc., Ph.D dan Ismail Rasyid Ridla Tarigan, M.A. selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran dalam memberikan masukan-masukan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada Penguji I dan Penguji II yang telah memberikan kritik dan saran kepada penulis demi kesempurnaan skripsi ini.

6. Ismail Rasyid Ridla Tarigan, M.A. selaku dosen Penasehat akademik yang telah membimbing serta memberikan nasehat dan motivasi terbaik untuk penulis selama menempuh pendidikan di program studi strata satu (S1) Perbankan Syariah dan seluruh dosen dan civitas akademika Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
7. Kepada seluruh Generasi Z di Kota Banda Aceh yang telah mengisi kuesioner penelitian saya sehingga saya bisa menyelesaikan penelitian saya dengan baik.
8. Teritimewa kepada kedua orang tua tercinta, Papa Fadhil Yulizar dan Mama Maya Malinda yang selalu memberikan kasih sayang, do'a serta dorongan moril maupun materil yang tak terhingga
9. Kepada adik-adik yang sangat saya sayangi M. Dayyan Alfathani Syouqi dan M. Danish Fannani Syouqi, serta kepada mimi Ida Wati Yusuf dan Kakek Djamaluddin Majid karena turut membantu memberi semangat kepada penulis hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini tepat pada waktunya.
10. Kepada Teuku Razi Ghiffari yang telah membantu, menemani, mendengarkan keluh kesah penulis, serta memberikan semangat dan dukungan baik moril maupun materil.
11. Kepada teman-teman Azira Shavina, Cut Jihan Fathira, Rifanabila, Siti Elvira Aisysha, Irzatul Fira, dan Dalilla Nadifa dan seluruh teman seperjuangan Prodi Perbankan Syariah leting 19.

Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya dengan balasan Akhir kata penulis ucapkan ribuan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu. Semoga bantuan yang diberikan kepada penulis dibalaskan oleh Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat

bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Banda Aceh, 16 November 2023

Penulis

Assyifa

Assyifa Fadma Syouqa



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	ع	'
14	ص	Ṣ	29	ي	Y
15	ض	Ḍ			

2. Vokal

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

a. Vokal Tunggal

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

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

b. Vokal Rangkap

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

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf
◌ِ يَ	<i>Fathah</i> dan ya	Ai
◌ِ وَ	<i>Fathah</i> dan wau	Au

Contoh:

كيف : *kaifa*

هول : *haul*

3. Maddah

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

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

Contoh:

قَالَ	:	<i>qāla</i>
رَمَى	:	<i>ramā</i>
قِيلَ	:	<i>qīla</i>
يَقُولُ	:	<i>yaqūlu</i>

4. Ta Marbutah (ة)

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua.

- a. Ta *marbutah* (ة) hidup

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

- b. Ta *marbutah* (ة) mati

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

- c. Kalau pada suatu kata yang akhir katanya ta *marbutah* (ة) diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al,

serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta *marbutah* (ة) itu ditransliterasikan dengan h.

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *Rauḍah al-atfāl/ rauḍatulatfāl*

الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ : *Al-Madīnah al-Munawwarah/
alMadīnatul Munawwarah*

طَلْحَةَ : *Talḥah*

Catatan:

Modifikasi

1. Nama orang berkebangsaan Indonesia ditulis seperti biasa tanpa transliterasi, seperti M. Syuhudi Ismail, sedangkan nama-nama lainnya ditulis sesuai kaidah penerjemahan. Contoh: Hamad 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 : Assyifa Fadma Syouqa
Nim : 190603098
Fakultas/Program Studi : Ekonomi dan Bisnis Islam/Perbankan Syariah
Judul : "Analisis Tingkat Pemahaman Generasi Z Terhadap Penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh"
Pembimbing I : Dr. Israk Ahmadisyah, B.Ec., M.EC., M.Sc
Pembimbing II : Ismail Rasyid Ridla Tarigan, M.A.

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 QRIS (*Quick Response Indonesian Standard*). Sasaran dari aplikasi QRIS ini adalah para pelaku ekonomi khususnya didominasi oleh Gen Z (mahasiswa) sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh apakah tingkat pemahaman Gen Z terhadap penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif melalui penyebaran kuesioner kepada 100 orang responden yang merupakan Gen Z di Kota Banda Aceh yang menggunakan QRIS. Pengujian data menggunakan uji validitas dan reliabilitas, asumsi klasik dan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman gen z berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh.

Kata Kunci : Tingkat pemahaman Generasi Z, Penggunaan QRIS

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL KEASLIAN	i
HALAMAN JUDUL KEASLIAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
PENGESAHAN SKRIPSI	v
FORM PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK. ..	vi
KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN TRANSLITERASI	x
ABSTRAK	xiv
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	9
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.5 Sistematika Penulisan	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1 Penggunaan	12
2.1.1 Pengertian Penggunaan	12
2.1.2 Indikator Penggunaan	13
2.2 Pemahaman	14
2.2.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman ..	15
2.2.2 Indikator Pemahaman	15
2.2.3 Kesimpulan dalam Pemahaman	17
2.3 Generasi Z	18
2.3.1. Karakteristik Generasi Z	18
2.4 <i>Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)</i> ..	20
2.4.1 Defenisi <i>Quick Response Code</i>	21
2.4.2 Definisi <i>Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)</i>	23

2.4.3 Instrumen <i>Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)</i>	28
2.4.4 Landasan Hukum Implementasi <i>Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)</i>	30
2.4.5 <i>Standarisasi Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)</i>	32
2.4.6 Jenis pembayaran menggunakan QRIS	33
2.4.7 Kelebihan dan Kekurangan QRIS	34
2.5 Penelitian Terdahulu	36
2.6 Kerangka Pemikiran	44
2.7 Hipotesis Penelitian	45
BAB III METODE PENELITIAN	47
3.1 Desain Penelitian	47
3.1.1 Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian	47
3.1.2 Lokasi dan Objek Penelitian	48
3.2 Sumber Data	48
3.3 Populasi dan Sampel	48
3.3.1 Populasi	48
3.3.2 Sampel	49
3.4 Variabel Penelitian	50
3.5 Metode Pengumpulan Data	52
3.6 Metode Pengolahan Data	53
3.6.1 Instrumen Penelitian	53
3.6.2 Uji Asumsi Klasik	55
3.6.3 Regresi Linier Sederhana	56
3.6.4 Pengujian Hipotesis	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
4.1 Gambaran Umum Kota Banda Aceh	58
4.2 Hasil Penelitian	60
4.3 Deskripsi Data	60
4.3.1 Uji Validitas Instrumen	63
4.3.2 Uji Reliabilitas Instrumen	64
4.3.3 Uji Asumsi Klasik	65
4.4 Analisis Deskriptif	67
4.4.1 Variabel Bagi hasil	68
4.4.2 Variabel Penggunaan QRIS	69

4.5 Pengujian Hipotesis	72
4.5.1 Hasil Uji Secara Parsial (Uji t)	72
4.5.2 Hasil Analisis Linear Sederhana.....	73
4.5.3 Koefisien Korelasi dan Determinasi	74
4.6 Pembahasan	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	82

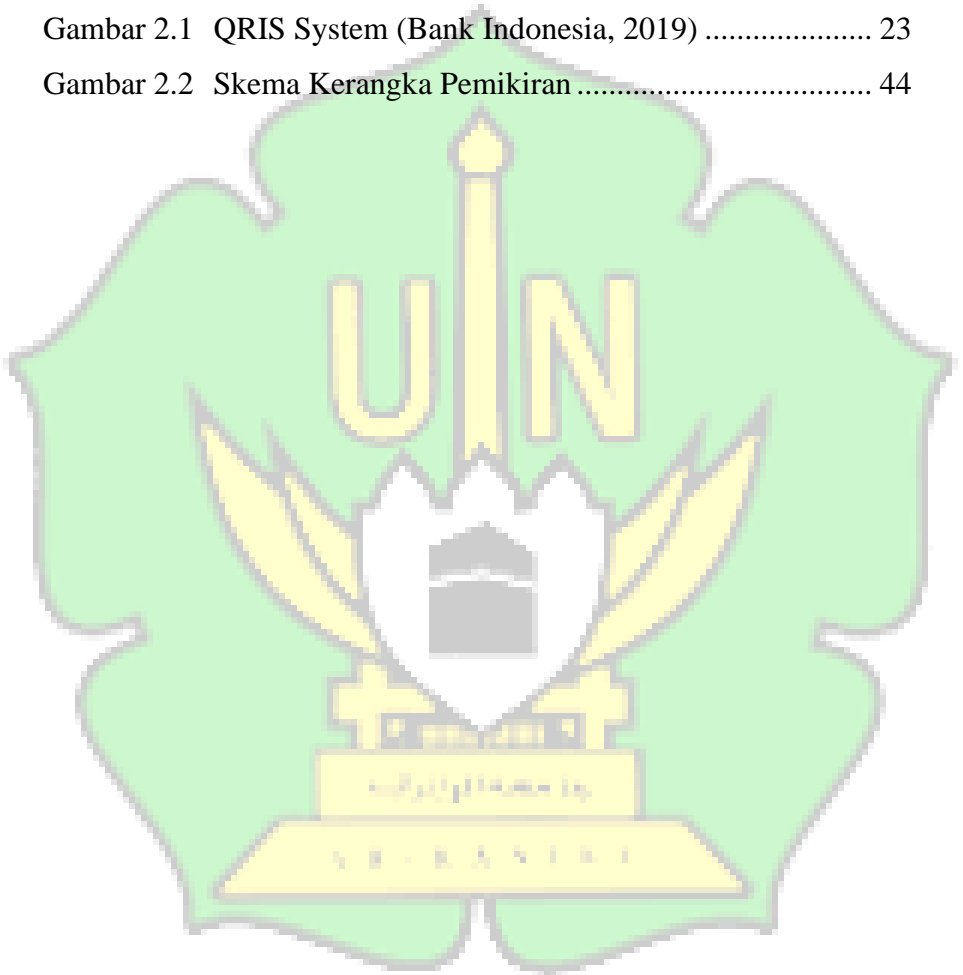


DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	40
Tabel 3.1	Operasional Variabel	50
Tabel 3.2	Penilaian pada Skala Likert	52
Tabel 4.1	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Karakteristik Gen Z di Kota Banda Aceh.....	59
Tabel 4.2	Deskripsi Rata-Rata Variabel Penelitian	61
Tabel 4.3	Hasil Uji Validitas	62
Tabel 4.4	Hasil Uji Reliabilitas.....	64
Tabel 4.5	One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test.....	65
Tabel 4.6	Distribusi Persepsi Responden terhadap Pemahaman Gen Z Tentang QRIS di Kota Banda Aceh	67
Tabel 4.7	Distribusi Persepsi Responden terhadap Penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh.....	69
Tabel 4.8	Hasil Analisis Uji t.....	71
Tabel 4.9	Hasil Analisis Model Regresi	72
Tabel 4.10	Hasil Koefisien Kolerasi dan Diterminasi	73

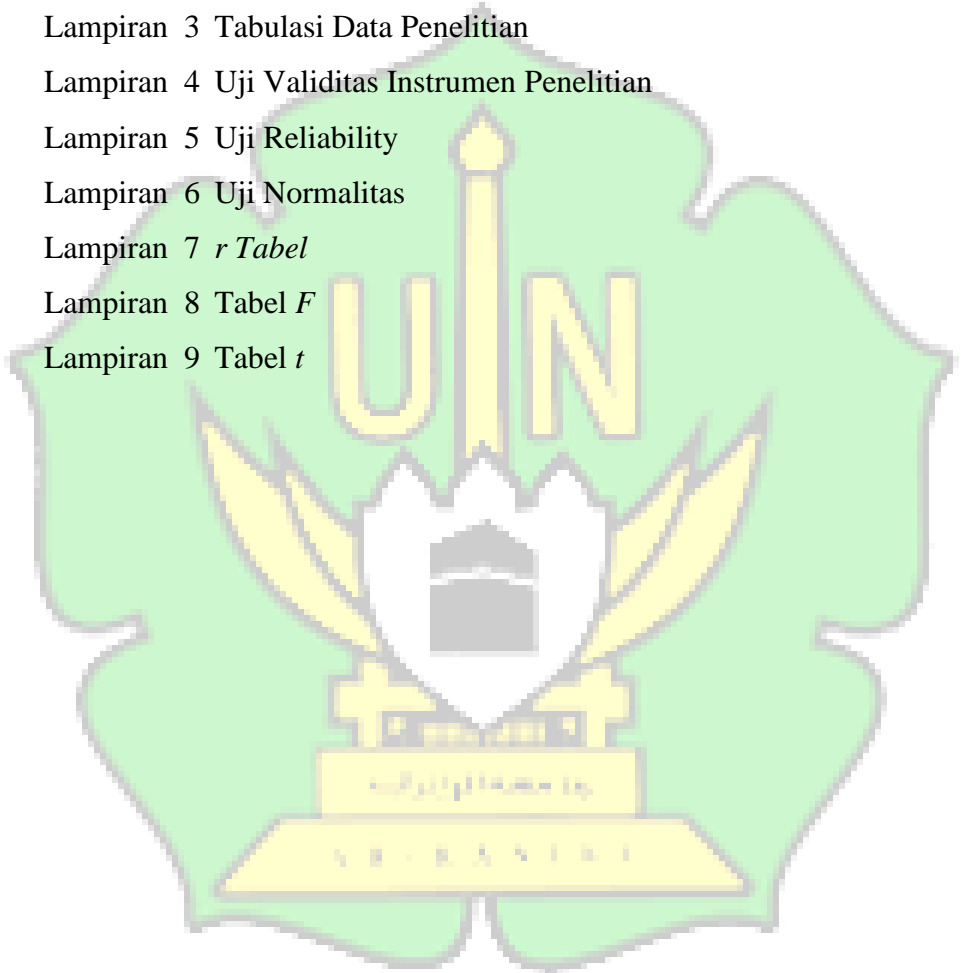
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Peningkatan Nilai Transaksi Belanja Uang Elektronik	7
Gambar 2.1 QRIS System (Bank Indonesia, 2019)	23
Gambar 2.2 Skema Kerangka Pemikiran	44



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Instrumen Penelitian
- Lampiran 2 Tabulasi Karakteristik Responden
- Lampiran 3 Tabulasi Data Penelitian
- Lampiran 4 Uji Validitas Instrumen Penelitian
- Lampiran 5 Uji Reliability
- Lampiran 6 Uji Normalitas
- Lampiran 7 *r* Tabel
- Lampiran 8 Tabel *F*
- Lampiran 9 Tabel *t*



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 anantara 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. Hal ini juga didukung oleh Bank Indonesia dengan mencangkan Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT). Gerakan ini dilakukan untuk menjawab tantangan era digital dengan bertujuan untuk mengedukasi masyarakat luas bahwa metode transaksi digital memiliki banyak sekali manfaat yakni, efisien, cepat, mudah, nyaman dan juga aman.

Terknologi yang semakin berkembang juga sudah memasuki ranah keuangan dan sistem pembayaran. Sistem pembayaran yang berbasis digital dapat mempermudah masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya yang beraneka ragam serta menjalankan kehidupan menjadi lebih efektif dan efisien (Tarantang et al., 2019). Model pembayaran yang bervariasi sudah banyak ditawarkan oleh

system 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 karna memberikan kecepatan dalam pendataan. Keunggulan yang dimiliki kode QR adalah pemanfaatan dan penyimpanan data yang akurat serta keunggulan fisiknya yang tahan lama.

Seiring dengan peningkatan akses teknologi dalam pembayaran digital *non-tunai*, aplikasi yang paling banyak digunakan saat ini adalah dompet digital (*digital wallet/e-wallet*). Dompet 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*. Kelebihan dari pembayaran menggunakan dompet digital ini terletak pada kepraktisan, kenyamanan serta keamanannya. Mekanisme pembayaran hanya dilakukan dengan beberapa tahapan sederhana yaitu dimana pihak penjual/merchant cukup menyediakan *Quick Response (QR) Code* atau kode QR dan konsumen hanya perlu melakukan *scan*/pengunduhan 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 dankoneksi 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. Penjual tidak harus bersusah payah lagi mencari uang kembalian dengan nominal kecil untuk pembeli dan pembeli juga tidak bersusah payah lagi harus membawauang tunai saat melakukan pembelian. Pembayaran non tunai ini juga dapat menghindari penjual mendapatkan uang palsu.

Hasil kajian awal terhadap beberapa Mahasiswa Universitas Negeri Ar-Raniry Kota Banda Aceh, menunjukkan bahwa banyak dari mereka belum mengetahui cara penggunaan QRIS di saat melakukan pembelian dan takut untuk melakukan transaksi dikarenakan minimnya pengetahuan terhadap QRIS ini.

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 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.

Layanan keuangan disektor pembayaran berbasis teknologi atau digital memberikan dampak yang positif bagi masyarakat dan juga perekonomian negara. Namun, tidak bisa dipungkiri bahwa perubahan era dapat memberikan dampak negatif bagi pengguna teknologi seperti adanya kemungkinan terjadi *abuse opportunity* pada layanandigital. Maka dari itu, kenyamanan dan kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi juga harus disertai dengan kesiapan masyarakat seperti pada tingkat literasi keuangan yang dimiliki untuk dapat meminimalisir risiko penipuan yang mungkin terjadi. Setiap individu memiliki tingkat literasi keuangan berbeda-beda dikarenakan adanya perbedaan pada faktor yang memberikan pengaruh terhadap pengetahuan, sikap, serta perilaku (Yusnita & Abdi, 2018).

Dengan kondisi indeks literasi keuangan pada tahun 2019 yang hanya sebesar 38,03%, bukanlah hal yang mudah untuk memperkenalkan QRIS sebagai suatu inovasi teknologi baru kepada masyarakat di Indonesia. Tingkat pengetahuan keuangan memiliki peran yang penting dalam menentukan frekuensi penggunaan i-banking, sebab individu merasa tidak percaya diri untuk

menggunakan layanan *financial technology* tersebut sebab kurangnya keterampilan mengenai financial dan digital (Adinda, 2022). Maka dari itu, dibutuhkannya edukasi untuk meningkatkan literasi keuangan masyarakat mengenai QRIS melalui suatu kegiatan iklan dan promosi yang disesuaikan dengan karakteristik sasaran pengguna.

Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan dari salah satu pedagang minuman thai tea di Luembata bahwa dengan adanya QRIS ini mempermudah proses transaksi, tidak perlu lagi mencari nominal kecil untuk mengembalikan uang pembeli, penjual juga mengatakan dengan adanya QRIS ini transaksi lebih simple dan mempersingkat waktu disaat penjualan sedang ramai walaupun sejauh ini masih sedikit yang menggunakannya, mungkin dikarenakan banyak orang belum memahami dompet digital ini.

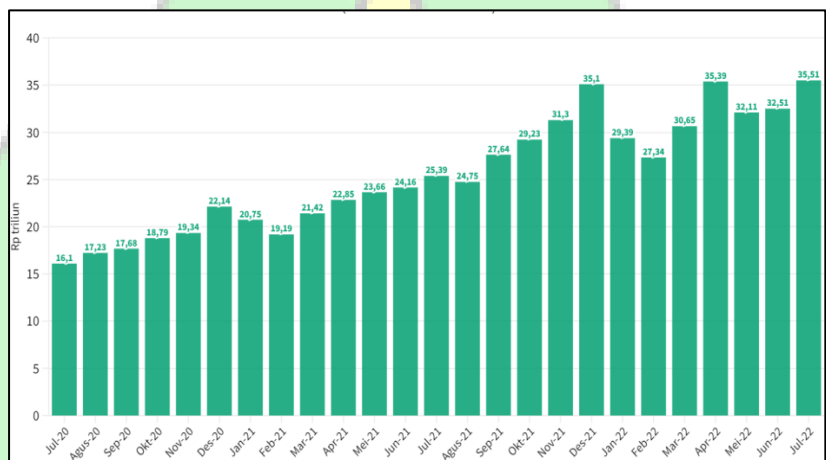
Dewasa ini, penerapan QR ini telah bertransformasi menjadi sebuah platform khusus yaitu *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS). Menurut Bank Indonesia, (2020), QRIS adalah standarisasi pembayaran menggunakan metode *QR Code* dari Bank Indonesia agar proses transaksi dengan *QR Code* menjadi lebih mudah, cepas, dan terjaga keamanannya. QRIS adalah penyatuan berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan *QR Code*. Sehingga QRIS bukanlah aplikasi baru, melainkan sebuah standar nasional *QR Code* yang diwajibkan bagi seluruh Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang menggunakan QR. Sasaran dari aplikasi

QRIS ini adalah para pelaku ekonomi khususnya didominasi oleh Generasi Z (selanjutnya akan disebutkan dengan Gen Z) yang menurut segala aspek kehidupan. Rata-rata Gen Z yang berumur 15-26 tahun sudah melakukan transaksi menggunakan QRIS, oleh karena itu, peneliti lebih focus terhadap gen Z yang berumur 15-26 tahun. Menurut BPS (2022) jumlah populasi Gen Z di Indonesia Tahun 2022 adalah 34.717.318 jiwa, sementara di Kota Banda Aceh diketahui jumlah populasi Gen Z adalah 60.385 jiwa dari total jumlah penduduk di Kota Banda Aceh sebanyak 257.635 jiwa.

Koulopoulos & Keldsen, (2014) menyebutkan bahwa Gen Z memiliki kemampuan di berbagai bidang diantaranya adalah bidang Teknologi. Gen Z adalah generasi yang dari lahir berinteraksi dengan kemajuan teknologi. Bahkan pengasuhan mereka banyak dibantu oleh teknologi dan internet. Gen Z terlahir antara tahun 1997 sampai 2012 dan usia saat ini 11-26 tahun, mereka tidak sempat merasakan kehidupan tanpa teknologi dan internet, karna pada masa mereka teknologi dan internet terus berkembang hingga sekarang ini, dan teknologi dan internet juga menjadi elemen penting dari kehidupan mereka. Bagi Gen Z teknologi dan internet merupakan satu hal yang harus ada, bukan sebuah inovasi seperti generasi lainnya. Kemajuan teknologi yang pesatnya arus informasi melalui media sangat mempengaruhi kehidupan Gen Z. mereka terbiasa berkomunikasi dengan *smartphone* yang mereka punya, melihat berita didalam maupun diluarnegeri melalui internet, bermain game dan bahkan berbelanja *online* melalui aplikasi-aplikasi terkini.

Perkembangan uang elektronik di Indonesia sendiri mengalami peningkatan, Bank Indonesia (BI) melaporkan nilai transaksi belanja uang elektronik pada Juli 2022 sebesar Rp.35,51 triliun. Jumlah tersebut meningkat 9,22% dibandingkan pada bulan sebelumnya yang sebanyak Rp32,51 triliun.

Gambar 1.1 Peningkatan Nilai Transaksi Belanja Uang Elektronik



Sumber: Dataindonesia.id.(2022).

Dari hasil observasi peneliti sudah banyak *cafe* di Kota Banda Aceh yang menyediakan sistem QRIS seperti Harvies Coffe, Amala, Rumoh Mirah, Teras Banda, dan lain-lain. Hasil pra penelitian banyak dari Gen Z masih suka menggunakan transaksi tunai dibandingkan dengan non tunai dikarenakan Gen Z masih ragu terhadap keamanan QRIS dan tingkat pemahaman yang masi kurang. Walaupun dengan adanya transaksi non tunai ini dapat menghindari penjual dari pembayaran uang palsu, tapi masih sedikit juga yang menggunakan QRIS. Banyak juga kejadian-kejadian penipuan yang bisa buat bukti transfer QRIS yang palsu dengan nominal berapapun,

Bentuk modus ini sudah banyak dilakukan oleh *cyber* yang melakukan penipuan dengan pura-pura membayar, mereka bisa memalsukan kode pembayaran, termasuk nominal dan nama toko, sehingga pemilik toko pun percaya bahwa pembayaran telah berhasil dilakukan. Ada juga yang memberikan bukti *screenshot* namun bukan pembayaran atas *merchant* tersebut. Penipuan ini mengincar kelengahan *merchant* yang tidak teliti untuk mengecek ulang apakah pembayaran sudah masuk atau belum. Dengan adanya fenomena tersebut banyak yang belum menggunakan QRIS karena masih ada yang ragu dengan keamanan QRIS. Serta masih banyak tempat usaha disekitar kampus yang belum menerapkan pembayaran QRIS.

Penggunaan QRIS oleh masyarakat selaku konsumen dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu pengetahuan masyarakat, kemudahan penggunaan, dan kredibilitas. Ketiga variabel tersebut berkaitan dengan model *Technology Acceptance Model (TAM)* yaitu salah satu model perilaku yang menjelaskan tentang pendekatan penerimaan teknologi informasi, teori ini dikembangkan oleh Davis, dkk dalam Adinda, (2022) yang dirancang untuk memprediksi penerimaan penggunaan teknologi oleh pengguna dan manfaat dalam pekerjaan. Variabel-variabel tersebut dipilih karena variabel tersebut relevan digunakan dalam penelitian ini berdasarkan fenomena dan isu yang terjadi.

Jadi, peneliti ingin meneliti lebih dalam lagi mengenai tingkat pemahaman Gen Z terhadap *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* sebagai transaksi digital. Sebagai salah

satu generasi Z, mahasiswa harusnya memanfaatkan pembayaran digital melalui QRIS, sekaligus turut menjadi pelopor dalam menyuarakan QRIS ke seluruh kalangan masyarakat. Penelitian ini dilakukan pada Gen Z di Kota Banda Aceh. Mahasiswa merupakan bagian dari masa remaja yang mana dapat disebut juga Gen Z. Generasi ini identik dengan adanya perkembangan teknologi, khususnya penggunaan internet dan media sosial. Mahasiswa juga dominan dengan teknologi tidak terkecuali dalam melakukan transaksi.

Maka dari latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Analisis Tingkat Pemahaman Generasi Z Terhadap Penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh.”**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah tingkat pemahaman Generasi Z berpengaruh terhadap penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah diatas adalah untuk mengetahui pengaruh apakah tingkat pemahaman Generasi Z terhadap penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk melengkapi kajian teoritis yang berkaitan tentang pengaruh apakah tingkat pemahaman Generasi Z terhadap penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hal ini dapat bermanfaat bagi:

- a. Bagi Mahasiswa, diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan diharapkan juga dapat memahami pengaruh apakah tingkat pemahaman Generasi Z terhadap penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh.
- b. Bagi Masyarakat, diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan berguna untuk mengetahui dan memahami pengaruh apakah tingkat pemahaman Generasi Z terhadap penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian ini, maka disusunlah suatu sistematika penulisan yang berisi informasi mengenai materi dan hal yang dibahas dalam tiap-tiap bab, Adapun sistematika penulisan penelitian adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai fokus dan subfokus penelitian yang diangkat oleh penulis. Teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang diangkat oleh peneliti. Disamping itu juga, bab ini berisi penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan, baik penelitian yang serupa maupun penelitian yang masi berkaitan dengan tema penelitian skripsi yang diangkat oleh penulis.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang waktu dan wilayah penelitian, jenis penelitian, populasi, sampel, Teknik pengambilan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, variable penelitian, definisi operasional variable dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang gambaran umum penelitian, pengujian, dan hasil analisis data, dan pembahasan hasil analisis data (pembuktian hipotesis).

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini menyajikan secara singkat mengenai apa yang telah diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam bagian simpulan. Dalam bab ini ditutup dengan keterbatasan dan saran yang dapat dipertimbangkan terhadap hasil penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penggunaan

2.1.1 Pengertian Penggunaan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia penggunaan diartikan sebagai proses, cara perbuatan memakai sesuatu, pemakaian (KBBI, 2002). Penggunaan sebagai aktivitas memakai sesuatu atau membeli sesuatu berupa barang dan jasa. Pembeli dan pemakai yang dapat disebut pula sebagai konsumen barang dan jasa.

Menurut Nasri & Charfeddine, (2012) dalam penelitian Bangkara & Mimba, (2016) menjelaskan bahwa Penggunaan merupakan kepercayaan seseorang dimana dalam penggunaan suatu sistem baru dapat dengan mudah digunakan dan dipahami.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan merupakan kepercayaan seseorang dimana penggunaan sesuatu dapat dengan mudah untuk digunakan dan dipahami sehingga akan meringankan pekerjaan penggunanya.

Penggunaan Qris (*Quick Response Code Indonesian Standard*) merupakan cara pembayaran non tunai terbaru yang di luncurkan oleh Bank Indonesia merupakan penyatuan berbagai macam Code QR dari berbagai penyelenggara sistem pembayaran (Maulina, 2021). Penggunaan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) yang dimaksud dalam judul penelitian ini adalah penggunaan fitur QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) pada aplikasi *Mobile*.

2.1.2 Indikator Penggunaan

Menurut Laloan et al., (2023) mengemukakan bahwa penggunaan terdiri dari tiga indikator, yaitu:

1. Mudah untuk dipelajari.

Merupakan kondisi dimana kemudahan yang dirasakan bahwa suatu sistem yang baru mudah untuk dipelajari. Kemudahan dalam mempelajari suatu produk atau layanan dapat mempengaruhi seberapa cepat pengguna dapat menguasai fungsionalitasnya. Antarmuka yang intuitif, panduan yang jelas, dan pengalaman pengguna yang mulus dapat membantu pengguna merasa nyaman dan percaya diri saat menggunakan produk atau layanan baru. Produk yang mudah dipelajari dapat mengurangi hambatan untuk adopsi dan mengurangi waktu yang diperlukan bagi pengguna untuk menjadi terampil dalam menggunakannya.

2. Mudah untuk didapatkan.

Merupakan suatu kondisi dimana sistem baru yang akan digunakan mudah untuk diperoleh. Aksesibilitas produk atau layanan juga merupakan faktor kunci. Produk yang mudah diakses atau ditemukan oleh calon pengguna memiliki peluang lebih besar untuk mendapatkan perhatian dan digunakan. Ini mungkin melibatkan strategi distribusi yang baik, ketersediaan online, atau keberadaan di tempat-tempat yang ramai dikunjungi oleh target pasar

3. Mudah untuk dioperasikan.

Merupakan kondisi dimana sistem baru yang akan digunakan akan mudah dalam pengoperasiannya. Kemudahan dalam

mengoperasikan produk atau layanan adalah hal yang penting untuk meminimalkan frustrasi pengguna saat mereka menggunakannya. Antarmuka yang sederhana, navigasi yang jelas, dan instruksi yang mudah diikuti dapat membuat pengguna merasa nyaman saat berinteraksi dengan produk atau layanan. Kesederhanaan ini juga dapat membantu mengurangi risiko kesalahan pengguna yang mungkin terjadi saat beroperasi.

2.2 Pemahaman

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia pemahaman berarti proses, cara, perbuatan memahami atau memahamkan. Secara etimologi pemahaman berasal dari kata “paham” yang berarti mengerti benar atau mengetahui dengan pasti, pemahaman merupakan proses berfikir dan belajar. Dikatakan demikian karena untuk menuju kearah pemahaman perlu diikutidengan belajar dan berfikir. Sedangkan secara terminology menurut ahli pendidikan adalah sebagai berikut:

Natalia et al., (2017) Pemahaman diartikan sebagai kemampuan membangun suatu makna dari suatu hal yang meliputi kemampuan menangkap arti, menerangkan, menyimpulkan, melihat hubungan dan menerapkan apa yang dimengerti ke dalam keadaan dan situasi lainnya. Sedangkan tingkat pemahaman adalah seberapa mampukah seseorang dalam menangkap arti, menerangkan, menyimpulkan, melihat hubungan serta mampu menerapkan apa yang dimengerti ke dalam keadaan dan situasi lainnya.

Arikunto, (2017) pemahaman (*Comprehension*) adalah

bagaimana seseorang mempertahankan, membedakan, menduga (*estimates*), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggenerelisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan. Dengan pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep.

Menurut pendapat ahli pemahaman dapat di definisikan sebagai kemampuan untuk menyerap/menangkap makna dan arti dari suatu objek yang diberikan. Kemampuan tersebut dapat dinyatakan dengan menerjemahkan suatu objek (menjelaskan dengan susunan kalimat sendiri dan meringkas), meramalkan akibat dari suatu kejadian, membuat pikiran tentang kecendrungan yang terlihat dalam susunan tertentu (seperti grafik, gambar dan lain-lain), serta menguraikan isi pokok dari suatu objek.

2.2.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

Menurut Sudaryanto (2011) dalam Riska & Amri, (2021) 2 faktor yaitu faktor internal yang meliputi (usia, pengalaman, inteligensi, dan jenis kelamin) dan faktor eksternal yang meliputi (pendidikan, pekerjaan, sosial, ekonomi, lingkungan dan informasi.

2.2.2 Indikator Pemahaman

Menurut Anderson & Krathwohl, (2010) ada tujuh indikator yang berkaitan dengan tingkat pemahaman dalam proses kognitif yaitu:

- a. *Interpreting* (Interpretasi). Ini melibatkan kemampuan untuk menerima informasi dari objek tertentu dan menjelaskannya

dalam bentuk lain, seperti menerjemahkan atau menggambarkan suatu materi.

- b. *Exemplifying* (Mencontohkan). Ini adalah kemampuan memberikan contoh spesifik dari konsep yang dipelajari, termasuk mengidentifikasi definisi atau ciri-ciri dari objek umum.
- c. *Classifying* (Mengklasifikasikan): Ini mencakup kemampuan mengelompokkan sesuatu berdasarkan ciri-ciri yang ditemukan dan menguraikan konsep serta mengklasifikasikannya.
- d. *Summarizing* (Meringkas): Ini melibatkan kemampuan mengembangkan ringkasan atau abstraksi untuk menggambarkan isi informasi atau tema secara keseluruhan.
- e. *Inferring* (Menyimpulkan): Ini adalah kemampuan menemukan pola dari materi dan membuat kesimpulan berdasarkan informasi yang relevan.
- f. *Comparing* (Membandingkan): Ini mencakup kemampuan mendeteksi persamaan dan perbedaan antara objek, peristiwa, ide, atau masalah yang berbeda.
- g. *Explaining* (Menjelaskan): Ini adalah kemampuan mengembangkan dan menggunakan penyebab atau pengaruh dari objek yang diberikan, termasuk menjelaskan hubungan sebab-akibat dalam suatu sistem

Sementara menurut Sanjaya, (2008) Indikator pemahaman adalah sebagai berikut:

- a. Kemampuan pemahaman yang lebih tinggi daripada

- pengetahuan.
- b. Kemampuan menjelaskan makna atau konsep daripada hanya mengingat fakta.
 - c. Kemampuan mendeskripsikan dan menerjemahkan.
 - d. Kemampuan menafsirkan secara variabel.
 - e. Kemampuan untuk melakukan eksplorasi dan membuat estimasi.

2.2.3 Kesimpulan dalam Pemahaman

Ketika konsumen terlibat dalam proses pemahaman yang dalam rinci, menciptakan kesimpulan. Kesimpulan adalah pengetahuan atau kepercayaan yang tidak didasarkan pada informasi yang tidak berbelit-belit (jelas) di lingkungan. Penyimpulan memiliki peran yang besar dalam penyusunan dalam rantai akhir. Dengan melakukan penyimpulan selama pemahaman, konsumen dapat menghubungkan arti ciri fisik suatu produk dengan arti yang lebih abstrak tentang konsekuensi fungsionalnya, dan bahkan mungkin konsekuensi psikososial serta nilai dari penggunaan produk (Sanjaya, 2008).

Penyimpulan sangat dipengaruhi oleh pengetahuan yang ada dalam ingatan konsumen saat ini. Jika diaktifkan selama pemahaman, pengetahuan yang relevan dapat menjadi dasar untuk membentuk kesimpulan. Konsumen sering menggunakan ciri produk yang nyata dan bentuk sebagai arahan dalam membuat kesimpulan tentang ciri, konsekuensi, dan nilai yang abstrak. Dalam situasi yang sangat akrab, penyimpulan dapat dibuat secara otomatis

tanpa membutuhkan kesadaran penuh.

2.3 Generasi Z

Generasi adalah sekelompok individu yang mengidentifikasi kelompoknya berdasarkan kesamaan tahun kelahiran, umur, lokasi, dan kejadian-kejadian dalam kehidupan kelompok individu tersebut yang memiliki pengaruh signifikan dalam fase pertumbuhan (Budiati et al., 2018). Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia berdasarkan hasil Sensus Penduduk yang lahir dalam kurun waktu antara tahun 1997 sampai dengan tahun 2012 dengan perkiraan usia saat ini 11-26 tahun. Sebagian juga mengatakan bahwa generasi ini merupakan generasi internet atau generasi digital. Gen Z atau penduduk asli era digital ini lahir saat dunia teknologi digital lengkap seperti *Personal Computer* (PC), ponsel, perangkat gaming dan internet. Gen Z menghabiskan waktu luang untuk menjelajahi web, lebih suka tinggal di dalam ruangan, dan bermain online daripada pergi keluar dan bermain di luar ruangan.

Peralihan generasi ini terjadi saat berkembang pesatnya teknologi global, yang kemudian melahirkan Gen Z punya pola pikir cenderung menginginkan hal serba instan. Gen Z punya keterkaitan erat dengan teknologi, kebutuhan bergantung pada internet baik di dunia sosial, pendidikan, pengetahuan akan suatu hal, yang membuat mereka kaku berkomunikasi di dunia nyata. Sejarah era digital sendiri ditandai dengan jalur komunikasi secara bersamaan. Semua bentuk media yang mengandalkan kode digital. Perangkat digital untuk menyimpan dan mengedarkan informasi, menjadi

sebuah dasar pada komputasi, media, dan telekomunikasi, digital, dipandang sebagai inti dari mono-media (Zisa et al., 2021).

Dibandingkan generasi lain, Gen Z adalah generasi yang berpengaruh di komunitasnya. Ini adalah akibat terpaan berbagai hal yang ada di internet. Jika memiliki pengalaman baik atau buruk mereka tidak akan diam saja mereka akan mengungkapkannya di media sosial. selain itu Gen Z menggunakan media sosial untuk berhubungan dengan orang-orang yang ada di berbagai belahan dunia yang terhubung dengan internet. Menurut survei yang dilakukan oleh *Parent Survei* 34% Gen Z menggunakan internet untuk berhubungan dengan kenalan yang berada di daerah lain (Rastati, 2018).

Bagi Gen Z internet menjadi sumber utama untuk belajar hal-hal yang sedang terjadi di dunia baik untuk tujuan hiburan, relaksasi, sekedar melepas penat, menghilangkan kesepian, atau mengisi waktu luang mereka. Bagi mereka dunia menonton yang menarik adalah apapun yang letaknya begitu dekat dengan genggamannya mereka, seperti melalui *smartphone*. 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).

2.3.1. Karakteristik Generasi Z

Ahmad sudrajat berpendapat, Gen Z memiliki perilaku dan kepribadian yang kuat berbeda apabila dipandang dari dua generasi

sebelumnya. Lebih lanjut dijelaskan bahwa karakteristik umum Gen Z diantaranya adalah:

- a. Generasi digital karena pada saat lahir dunia digital atau teknologi telah berkembang pesat.
- b. Kehidupan sosialnya kebanyakan dihabiskan dengan memanfaatkan dunia maya.
- c. Dapat melakukan banyak hal dalam waktu yang bersamaan.
- d. Ingin mendapat pengakuan.
- e. Memiliki ambisi yang cukup besar.
- f. Menyukai sesuatu yang kekinian (berhubungan dengan internet).

Karakteristik Gen Z adalah tingginya pemahaman mereka akan teknologi. Hal ini disebabkan karena sejak lahir mereka sudah bersentuhan dengan smartphone (Zorn, 2017). Mereka bisa disebut juga sebagai penduduk asli digital karena sejak usia dini mereka telah terpapar oleh internet dan telepon genggam (Francis & Hoefel, 2018).

Karakteristik yang telah dijelaskan di atas memiliki aspek positif, yang dapat memberikan manfaat bagi Gen Z dan lingkungan sekitarnya, namun juga memiliki sisi negatif yang berpotensi merugikan mereka sendiri dan lingkungan. *Internet Famous*, istilah yang digunakan oleh Gen Z untuk merujuk pada selebritas media sosial seperti *Youtuber* dan *Selebgram*, menjadi role model yang lebih populer bagi mereka daripada selebritas umum. Mereka cenderung mengikuti tren yang dianggap "keren" di media sosial, dan pengaruh iklan di platform ini memainkan peran besar dalam

keputusan pembelian mereka.

Gen Z memiliki ciri-ciri tertentu seperti kefasihan dalam teknologi dan media sosial, intensitas interaksi sosial melalui platform digital, toleransi terhadap perbedaan budaya, kecenderungan multitasking, dan kesediaan untuk berbagi. Mereka juga cenderung cepat beralih antara pemikiran atau tugas, dan cenderung menghindari hal-hal yang terlalu rumit. Namun, karakteristik ini juga dapat memiliki implikasi negatif, seperti kecenderungan untuk melupakan loyalitas terhadap produk, dan harga cenderung kurang mempengaruhi keputusan pembelian mereka. Dalam buku "Gen Z dan Revolusi Industri 4.0," beberapa karakteristik Gen Z secara umum disorot. Mereka mahir dalam teknologi, aktif di media sosial, ekspresif dalam mengekspresikan perasaan dan pikiran, cenderung berpindah dari satu pemikiran atau tugas ke tugas lain dengan cepat, dan senang berbagi informasi dengan orang lain.

2.4 *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

2.4.1 *Defenisi Quick Response Code*

Menurut David (2007) dalam (Tedy, 2013) *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. 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. Pada 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.

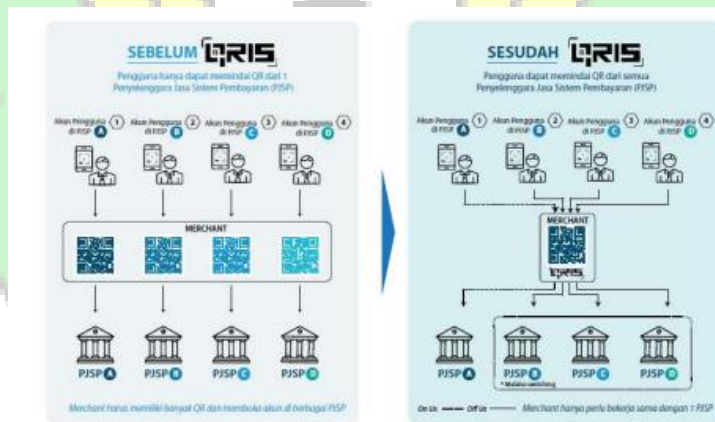
Quick Response (QR) Codes adalah suatu metode untuk mencatat informasi yang berisi angka, huruf, symbol dan kanji dalam bentuk garis atau kotak hitam 2 dimensi. QR pertama kali ditemukan pada tahun 1994 oleh perusahaan Denso wave di Jepang untuk kebutuhan pengecekan stock yang akurat dan cepat. Kelebihan *QR Codes* dibandingkan *barcodes* adalah kemampuan *QR Codes* untuk dibaca secara horizontal maupun vertical, jumlah informasi yang di simpan lebih besar dibandingkan Bar codes, dan kemampuan untuk menyimpan informasi seperti URL, *Text* dan berbagai macam jenis data, *QR Codes* digunakan sebagai metode pembayaran pertama kali diperkenalkan oleh asosiasi bank di czech republic pada November 2012.

Keunggulan dari *QR Code* adalah mampu menyimpan informasi secara horizontal dan vertical. Oleh karena itu, *QR Code* dapat menampung informasi yang lebih banyak dibandingkan dengan *barcode* satu dimensi. Saat ini, untuk penggunaan *QR Code* telah banyak diimplementasikan 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 dari kamera *handphone* (Anastasia et al., 2010).

2.4.2 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 dengan *QR Code* 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 *QR Code* yang diwajibkan bagi seluruh Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang menggunakan *QR Code*.



Gambar 2.1 QRIS System (Bank Indonesia, 2019)

QRIS (*Quick Response Indonesia Standard*) adalah salah satu kebijakan dari Bank Indonesia dengan tujuan untuk memenuhi

inisiatif dari BSPI (*Blue Print System Pembayaran Indonesia 2025*), QRIS berfungsi sebagai *payment gateway* dengan menggunakan QR Code sebagai metode pembayaran, hal ini memungkinkan institusi financial di Indonesia untuk saling terkoneksi dalam melakukan transaksi pembayaran pada *merchant intitusi financial* lain yang tergabung dalam system QRIS, berikut dibawah ini perbedaan antara pembayaran QR sebelum dan sesudah tergabung dalam system QRIS.

Quick Response Code Indonesian Standard atau biasa disingkat QRIS (dibaca KRIS) adalah penyatuan berbagai macam QR dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan QR Code. QRIS dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan Bank Indonesia agar proses transaksi dengan QR Code dapat lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya. Semua Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran yang akan menggunakan QR Code Pembayaran wajib menerapkan QRIS.

QRIS adalah kependekan dari "*Quick Response Code Indonesian Standard*." QRIS adalah suatu standar kode QR yang dikembangkan oleh Bank Indonesia (BI) untuk memfasilitasi pembayaran elektronik di Indonesia. QRIS memungkinkan berbagai jenis aplikasi pembayaran dan dompet digital untuk saling berinteraksi dan menerima pembayaran dari berbagai sumber, termasuk kartu kredit/debit, dompet digital, serta 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.

Menurut Bank Indonesia, *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. Dalam sistem pembayaran, *QR Code* adalah pengembangan teknologi yang membantu perangkat dalam mengirim sejumlah data kegiatan yang dilakukan bisa terlaksana dengan cepat, efisien, dan simpel khususnya dalam transaksi pembayaran.

Bank Indonesia meluncurkan standard Quick Response (QR) *Code* untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik server based, dompet elektronik, atau *mobile banking* yang disebut *QR Code Indonesian Standard*, 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 dapat dilihat pada No. 21/16/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran

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 juga memudahkan merchant dalam menerima pembayaran dari aplikasi apapun hanya dengan membuka akun pada salah satu PJSP penyelenggara QRIS. Merchant sudah memiliki banyak QR Code dari berbagai PJSP juga dimudahkan karena seluruh akun yang dimilikinya dapat menerima pembayaran hanya dengan satu QR Code QRIS.

Menurut Pramitha & Kusumaningtyas, (2020) Bank Indonesia resmi merilis standar untuk penggunaan QR Code Indonesia atau QRIS. Setiap penyedia Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) berbasis QR wajib menggunakan QRIS yang diatur dalam Bank Indonesia pada ketentuan Peraturan Anggota Dewan Gubernur (PADG) No. 21/18/2019 tentang Implementasi Standar Internasional QRIS untuk Pembayaran. QRIS merupakan satusatunya standar QR Code pembayaran untuk sistem pembayaran di Indonesia yang dikembangkan oleh Bank Indonesia dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). QR Code agar satu kode bisa dipakai melalui layanan pembayaran yang berbeda. Standar Nasional QR Code diperlukan untuk mengantisipasi inovasi

teknologi dan perkembangan kanal pembayaran menggunakan QR Code yang berpotensi menimbulkan fragmentasi baru industri sistem pembayaran serta untuk memperluas akseptasi pembayaran nontunai nasional secara lebih efisien (Maryanti, 2020).

Dengan satu QR Code, penyedia barang dan jasa (merchant) tidak perlu memiliki berbagai jenis QR Code dari berbagai penerbit. QRIS disusun dengan menggunakan standar *internasional europay, mastercard, visa* (EMV) Co. Standar ini diadopsi untuk 24 mendukung interkoneksi yang lebih baik dan bersifat *open source* (*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, Singapore, Malaysia, Korea Selatan, dll. Menurut Pramitha & Kusumaningtyas, (2020) Bank Indonesia sendiri mengusung tema semangat “UNGGUL” dari adanya QRIS, yaitu:

1. Universal QRIS bersifat inklusif, digunakan untuk seluruh lapisan masyarakat dan bisa digunakan untuk transaksi pembayaran di domestik maupun luar negeri.
2. Gampang Masyarakat bisa bertransaksi dengan mudah dan aman cukup dengan menggunakan smartphone/ponsel.
3. Untung QRIS menguntungkan pembeli dan penjual karena transaksi berlangsung efisien melalui satu kode QR yang bisa digunakan untuk semua aplikasi pembayaran pada ponsel.
4. Langsung Pembayaran dengan QRIS langsung diproses

seketika.

Karena prosesnya cepat sehingga mendukung kelancaran sistem pembayaran. Jadi tujuan adanya QRIS ini agar pembayaran digital jadi lebih mudah bagi masyarakat dan dapat diawasi oleh regulator dari satu pintu, maksudnya adalah ‘satu sistem untuk semua model pembayaran’. Maka QRIS bisa digunakan di semua merchant yang kerja sama dengan PJSP seperti OVO, LinkAja, Gopay, DANA, Bukalapak, dan lainnya.

2.4.3 Instrumen *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS)

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) adalah sebuah sistem standar pembayaran digital di Indonesia yang menggunakan kode QR (*Quick Response*) untuk melakukan transaksi keuangan. QRIS memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran dengan mudah dan cepat menggunakan ponsel pintar atau perangkat lain yang dapat membaca kode QR. Berikut adalah instrumen-instrumen yang terkait dengan QRIS:

1. Kode QR QRIS. Ini adalah instrumen utama dalam QRIS. Kode QR QRIS adalah gambar dua dimensi yang dapat dipindai oleh perangkat pembaca QR, seperti kamera ponsel pintar. Kode QR 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 kode QR. 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 kode QR 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: Ini 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 dan 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

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

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

1. Peraturan Bank Indonesia Nomor 18/40/PBI/2016 tentang Penyelenggaraan Pemrosesan Transaksi Pemabayaran (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 236, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5945).
2. Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/9/PBI/2017 tentang Gerbang Pembayaran Nasional (Nasional Payment Gateway) (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 134, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6081)
3. Peraturan Bank Indonesia Nomor 20/6/PBI/2018 tentang uang elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 70, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6203)

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

tidak hanya untuk pembayaran. Namun disini yang dibahas adalah *QR Code* untuk pembayaran. Para Gen Z dan masyarakat sekitar pun sudah menggunakannya untuk kemudahan dan berbagai manfaat yang menguntungkan dan praktis.

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

2.4.5 Standarisasi Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)

QRIS disusun dengan menggunakan standar internasional 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 antara instrumen, termasuk antar negara. Saat ini standard tersebut juga telah digunakan di berbagai negara seperti India, Thailand, Singapura, Malaysia, Korea Selatan (Citra & Nurul, 2020).

QRIS terdiri dari spesifikasi *QR Code MPM (Merchant*

Presented Mode) dan didukung oleh spesifikasi interkoneksi penyelenggara. Yang dimaksud dengan Metode *Merchant Presented Mode*, *merchant* menampilkan QR Code yang kemudian di scan dengan ponsel. Metode ini terdiri dari 2 media display yaitu:

1. QRIS MPM Statis merupakan model pembayaran QR yang praktis dan murah karena tidak membutuhkan device khusus untuk menampilkan kode QR Code. QRIS MPMStatis belum memuat nominal transaksi sehingga konsumen harus menginput nilai pembayaran pada aplikasinya.
2. QRIS MPM Dinamis merupakan model pembayaran QR yang lebih akurat dan cepat karena kode QR yang dihasilkan sudah memuat nominal transaksi. konsumen tidak perlu memasukkan nilai pembayaran secara manual. QRIS MPM Dinamis memerlukan device atau aplikasi khusus yang akan membuat QR Code berbeda setiap kali transaksi. Oleh karena itu, QRIS MPM Dinamis lebih cocok digunakan oleh usaha yang berskala menengah besar dengan volume transaksi yang cukup tinggi. Nominal Transaksi QRIS dibatasi paling banyak sebesar Rp. 2000.000,00 (dua juta rupiah) per transaksi. PJSP dapat menetapkan batas nominal kumulatif harian dan/atau bulanan atas Transaksi QRIS yang dilakukan oleh setiap Pengguna QRIS, yang ditetapkan berdasarkan manajemen risiko PJSP.

2.4.6 Jenis pembayaran menggunakan QRIS

Dari laman bank Indonesia dijelaskan bahwa terdapat tiga jenis pembayaran dalam menggunakan QRIS, yaitu:

- a) *Merchant Presented Mode* (MPM) Statis Paling mudah, merchant cukup memajang satu sticker atau print-out QRIS dan gratis. Pengguna hanya melakukan scan, masukkan nominal, masukkan PIN dan klik bayar. Notifikasi transaksi langsung diterima pengguna ataupun merchant. QRIS MPM Statis sangat cocok bagi usaha mikro dan kecil.
- b) *Merchant Presented Mode* (MPM). Dinamis QR dikeluarkan melalui suatu *device* seperti mesin EDC atau smartphone. Merchant harus memasukkan nominal pembayaran terlebih dahulu, kemudian pelanggan melakukan scan QRIS yang tampil atau tercetak. QRIS MPM Dinamis sangat cocok untuk merchant skala usaha menengah dan besar atau dengan volume transaksi tinggi.
- c) *Customer Presented Mode* (CPM). Pelanggan cukup menunjukkan QRIS yang ditampilkan dari aplikasi pembayaran pelanggan untuk discan oleh merchant. QRIS CPM lebih ditujukan untuk merchant yang membutuhkan kecepatan transaksi tinggi seperti penyedia transportasi, parkir dan ritel *modern*.

2.4.7 Kelebihan dan Kekurangan QRIS

Ada beberapa kelebihan QRIS yang berdampak positif, diantaranya (Pramitha, A., & Kusumaningtyas. 2020) :

1. Pembayaran nontunai lebih efisien Sesuai dengan anjuran pemerintah untuk meningkatkan Gerakan Nontunai ini bisa menjadi salah satu dukungannya, yaitu meningkatkan

penggunaan uang elektronik. Di mana untuk memenuhi suatu kebutuhan dalam bertransaksi secara tunai, harus membawa uang kas yang memerlukan tempat dan perhitungan dalam bertransaksi.

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

Ada beberapa kekurangan QRIS yang berdampak negatif, diantaranya (goldenfast.net/blog/apa-itu-qr-is/) :

1. Nominal Transaksi Terbatas Ada batasan nominal yang ditentukan untuk sekali transaksi QRIS. Jadi, dalam sekali transaksi, Anda hanya dapat bertransaksi maksimal dua juta

rupiah. Jadi, untuk Anda yang ingin bertransaksi di atas 2 juta, kita bisa menggunakan kartu debit, kredit, atau bayar tunai.

2. Ancaman Kejahatan Digital Ada yang berpikir bahwa membawa uang tunai akan rawan terjadinya pencopetan, maka memilih uang digital akan dirasa lebih aman. Tapi, tentunya ancaman kejahatan itu masih ada sekalipun kita menggunakan alat pembayaran dengan sistem digital. Keamanan infrastruktur sistem pembayaran elektronik ini harus selalu update dan penggunaannya harus bijak agar tidak terkena kejahatan siber karena ancaman kejahatan digital ini selalu mengintai.
3. Adanya Biaya Transaksi Biaya transaksi QRIS dibebankan kepada merchant. Namun, biaya tersebut dihitung kecil bila dibanding GPN. Biaya transaksi ini adalah 0,7% dari transaksi. Sedangkan GPN adalah 1%. Selain manfaat yang didapat, kelemahan dalam penggunaan QRIS untuk saat ini, dikarenakan perkembangan pembangunan di Indonesia yang belum merata ini juga diimbangi belum meratanya jangkauan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) untuk masyarakat. Masih banyak jaringan internet di Indonesia yang belum stabil. Bahkan di beberapa daerah pun penggunaan handphone masih hanya dinikmati kaum millennial. Tentunya ini menjadi tidak merata dalam segi penggunaannya, untuk masyarakat yang tergolong ekonomi rendah dan usia tua belum sepenuhnya paham mengoperasikan *gadget* (Pramitha, A., & Kusumaningtyas, 2020).

2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang didasarkan atas penelitian penelitian-penelitian yang telah ada sebelumnya terhadap penggunaan QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) dan juga memiliki penelitian beragam, maka peneliti menarik beberapa penelitian tersebut antara lain:

Pertama, Adinda, (2022) dalam penelitiannya yang berjudul Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Gen-Z Dalam Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) Sebagai Teknologi Pembayaran Digital menemukan bahwa variabel *Financial Literacy*, *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, dan *Promotion and Advertising* berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Gen-Z. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan variabel sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* pada objek penelitian masing-masing. Perbedaan penelitian ini terletak pada penggunaan variabel *Financial Literacy*, *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, dan *Promotion and Advertising* sebagai variabel independen.

Kedua, Rahman & Supriyanto, (2022) yang meneliti tentang Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Qris Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi, hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel Pengetahuan (X1), Manfaat (X2), dan Risiko (X3) secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan QRIS (Y). Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda diperoleh

persamaan persamaan $Y = -0,790 + 0,571 X1 + 0,305 X2 + 0,153 X3 + e$, dari ketiga variabel tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel pengetahuan memiliki pengaruh yang paling besar, yaitu sebesar 57,1%. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan variabel sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* pada objek penelitian masing-masing. Perbedaan penelitian ini terletak pada penggunaan variabel pengetahuan sebagai variabel independen.

Ketiga Makaba, (2023), melakukan penelitian yang berjudul Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Behavior Intention Masyarakat Gen Y dalam Menggunakan QRIS pada Berbagai Toko Ritel di Kota Batam, hasil penelitian menunjukkan bahwa *Perceived Ease to Use* berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Usefulness*, kemudian *Perceived Usefulness & Perceived Ease to Use* berpengaruh terhadap Attitude, serta variabel kontrol PEU, PE, Attitude, & *Perceived Behavior* berpengaruh signifikan terhadap *behavior intention* sedangkan variabel *Subjective Norms* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *behavior intention*. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan variabel sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* pada objek penelitian masing-masing. Perbedaan penelitian ini terletak pada penggunaan variabel *Perceived Ease to Use* sebagai variabel independen.

Keempat, Danda, (2023) yang meneliti tentang Pengaruh Media Sosial dan Pengetahuan Terhadap Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Di Kalangan Generasi

Z” (Kajian Pada Mahasiswa FEBI UIN Ar-Raniry). Hasil penelitian dengan uji simultan menunjukkan bahwa media sosial dan pengetahuan secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan variabel sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* pada objek penelitian masing-masing. Perbedaan penelitian ini terletak pada penggunaan variabel minat dan pengetahuan sebagai variabel independen

Kelima, Agustin, (2022) yang berjudul analisis Pengaruh Pengetahuan Terhadap Minat Menggunakan Teknologi Qris Dengan Persepsi Manfaat Dan Persepsi Risiko Keamanan Sebagai Variabel Intervening (Studi Kasus pada Mahasiswa di Kabupaten Banyumas). Hasil penelitian ini yaitu 7 hipotesis yang diajukan, empat hipotesis dapat diterima dan tiga hipotesis ditolak. Hipotesis yang diterima yaitu pengetahuan terhadap persepsi manfaat dan persepsi risiko keamanan, persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS dan sebagai variabel intervening full mediation antara pengetahuan terhadap minat menggunakan QRIS. Sedangkan hipotesis yang ditolak yaitu pengetahuan dan persepsi risiko keamanan tidak berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS dan variabel persepsi risiko keamanan bukan variabel intervening (no mediation) antara pengetahuan terhadap minat menggunakan QRIS. Dari hasil hipotesis yang diterima sesuai dengan Q.S. AlJatsiyah ayat 12 yang menjelaskan bahwa segala apa yang ada dibumi telah Allah ciptakan untuk manusia agar menjadi suatu yang

bermanfaat. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan variabel sistem pembayaran *Quick Response Code Indonesian Standard* pada objek penelitian masing-masing. Perbedaan penelitian ini terletak pada penggunaan variabel minat sebagai variabel independen

Keenam, Rangkuti, (2021), Pengaruh Persepsi kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS Terhadap Efisiensi Pembayaran Digital Pada Mahasiswa UINSU, dari hasil pengujian hipotesis secara simultan pada variabel Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS diperoleh nilai F hitung (96,947) > F table (3,09), dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, artinya Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS secara simultan (bersama-sama) berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital. Selain itu dari hasil uji determinasi diketahui nilai koefisien determinasi pada kolom R Square sebesar 0,667 artinya variabel Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS memiliki pengaruh sebesar 66,7% terhadap variabel Efisiensi Pembayaran Digital, sedangkan 33,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dijelaskan pada penelitian ini. Untuk variabel Kemanfaatan QRIS secara parsial diperoleh t hitung (4,269) > t tabel (1,988), berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital. Variabel Kemudahan QRIS secara parsial diperoleh t hitung (6,538) > t table (1,988) berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital. Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan variabel QRIS, perbedaan penelitian ini terletak pada metode analisis, variabel independen dan

lokasi penelitian.

Ketujuh, Agustina & Musmini, (2022) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, Dan Kredibilitas Terhadap *Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* (Studi Pada Generasi Z Di Provinsi Bali). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan kredibilitas secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan metode analisis dan perbedaan penelitian ini terletak pada variabel independen dan lokasi penelitian.

Tabel 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Adinda, (2022) dalam penelitiannya yang berjudul Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Gen-Z Dalam Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris) Sebagai Teknologi Pembayaran Digital	Penelitian Kuantitatif PengumpulanData: Kuesioner, Wawancara Metode AnalisisData: Uji regresi Linear Berganda	Variabel <i>Financial Literacy, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use</i> , dan <i>Promotion and Advertising</i> berpengaruh signifikan terhadap Keputusan Penggunaan QRIS Gen-Z

2	<p>Rahman & Supriyanto, (2022) yang meneliti tentang Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Qris Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi</p>	<p>Metode Kuantitatif, Teknik Pengumpulan Data: Observasi, wawancara, dokumentasi Metode Analisis Data: Regresi linear berganda</p>	<p>variabel Pengetahuan (X1), Manfaat (X2), dan Risiko (X3) secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan QRIS (Y). Berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda diperoleh persamaan persamaan $Y = -0,790 + 0,571 X1 + 0,305 X2 + 0,153 X3 + e$, dari ketiga variabel tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel pengetahuan memiliki pengaruh yang paling besar, yaitu sebesar 57,1%</p>
3	<p>Makaba, (2023), Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Behavior Intention Masyarakat Gen Y dalam Menggunakan QRIS pada Berbagai Toko Ritel di Kota Batam,</p>	<p>Metode Kuantitatif, Teknik Pengumpulan Data: Observasi, wawancara, dokumentasi Metode Analisis Data: Regresi linear berganda</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>Perceived Ease to Use</i> berpengaruh signifikan terhadap <i>Perceived Usefulness</i>, kemudian <i>Perceived Usefulness & Perceived Ease to Use</i> berpengaruh terhadap Attitude, serta variabel kontrol PEU, PE, Attitude, & <i>Perceived Behavior</i> berpengaruh signifikan terhadap <i>behavior intention</i> sedangkan variabel <i>Subjective Norms</i> tidak berpengaruh secara signifikan terhadap <i>behavior intention</i>.</p>

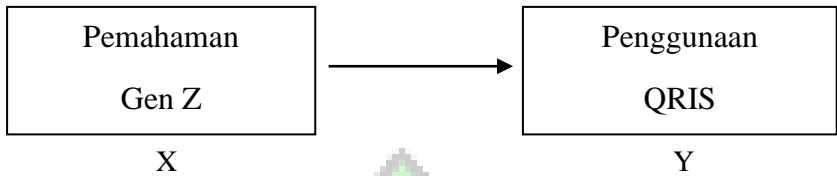
4	<p>Danda, (2023) yang meneliti tentang Pengaruh Media Sosial dan Pengetahuan Terhadap Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Di Kalangan Generasi Z” (Kajian Pada Mahasiswa FEBI UIN Ar-Raniry)</p>	<p>Metode Kuantitatif, Teknik Pengumpulan Data: Observasi, wawancara, dokumentasi Metode Analisis Data: Regresi linear berganda</p>	<p>Hasil penelitian dengan uji simultan menunjukkan bahwa media sosial dan pengetahuan secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa.</p>
5	<p>Agustin, (2022) Analisis Pengaruh Pengetahuan Terhadap Minat Menggunakan Teknologi Qris Dengan Persepsi Manfaat Dan Persepsi Risiko Keamanan Sebagai Variabel Intervening (Studi Kasus pada Mahasiswa di Kabupaten Banyumas).</p>	<p>Metode Kuantitatif, Teknik Pengumpulan Data: Observasi, wawancara, dokumentasi Metode Analisis Data: Regresi linear berganda</p>	<p>Pengetahuan terhadap persepsi manfaat dan persepsi risiko keamanan, persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat menggunakan QRIS dan sebagai variabel intervening full mediation antara pengetahuan terhadap minat menggunakan QRIS</p>
6	<p>Rangkuti, (2021), Pengaruh Persepsi kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS Terhadap Efisiensi Pembayaran Digital Pada Mahasiswa UINSU,</p>	<p>Metode Kuantitatif, Teknik Pengumpulan Data: Observasi, wawancara, dokumentasi Metode Analisis Data: Regresi linear berganda</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara simultan pada variabel Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS diperoleh nilai F hitung (96,947) > F table (3,09), dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, artinya Kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS secara simultan (bersama-sama) berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi</p>

			Pembayaran Digital
7	Agustina & Musmini, (2022) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan, Dan Kredibilitas Terhadap <i>Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)</i> (Studi Pada Generasi Z Di Provinsi Bali).	Metode Kualitatif Teknik Pengumpulan Data: Wawancara	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan, kemudahan penggunaan, dan kredibilitas secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.

2.6 Kerangka Pemikiran

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) adalah pembayaran yang menggunakan metode QR Code dari Bank Indonesia dan dapat memudahkan transaksi QR Code menjadi lebih mudah, menghemat waktu dan terjamin keamanannya. Sehingga Generasi Z menggunakan QR Code ini memudahkan proses transaksi saat pembayaran. Dalam sistem pembayaran, QR Code ini menggunakan teknologi yang membantu perangkat bekerja dalam mengirimkan sejumlah data agar kegiatan yang dilakukan terlaksana dengan cepat, mudah, dan simple khususnya dalam proses transaksi pembayaran. Penelitian ini membahas mengenai Analisis Tingkat Pemahaman Gen Z terhadap Penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh. Adapun berikut kerangka pemikiran dari penelitian ini:

Gambar 2.2 Skema Kerangka Pemikiran



Pemahaman mendalam Gen Z tentang teknologi cenderung mempercepat adopsi QRIS sebagai alat pembayaran. Gen Z lebih terbuka terhadap inovasi dan cenderung merasa nyaman dalam menggunakan aplikasi pembayaran digital yang berbasis QRIS. Pemahaman Gen Z tentang proses yang sederhana dan intuitif dalam menggunakan QRIS dapat membuat mereka lebih condong untuk memilihnya sebagai alternatif pembayaran.

2.7 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono, (2017) hipotesis adalah pernyataan atau dugaan yang diajukan untuk diuji melalui penelitian atau eksperimen. Ini adalah asumsi awal tentang hubungan antara variabel-variabel tertentu atau fenomena yang dapat diuji dan diverifikasi melalui metode ilmiah. Hipotesis berfungsi sebagai landasan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan tujuan untuk menguji kebenaran atau kevalidan dugaan tersebut. Hipotesis dari kerangka pemikiran yang digunakan peneliti diatas, maka peneliti berhipotesis sebagai berikut :

H0 : Pemahaman tidak berpengaruh positif terhadap Penggunaan QRIS pada Gen Z di Kota Banda Aceh.

H1 : Pemahaman berpengaruh positif terhadap Penggunaan QRIS pada Gen Z di Kota Banda Aceh.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan pada penelitian ini yaitu pendekatan deskriptif asosiatif. Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Definisi lain menyebutkan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan hasilnya. Demikian pula pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik bila disertai dengan gambar, tabel, grafik, atau tampilan lainnya (Sukmadinata, 2015).

Sifat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang dilakukan untuk mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, dan kejadian yang terjadi secara faktual, sistematis, dan akurat. Pada penelitian ini, penulis berusaha mendeskripsikan peristiwa yang menjadi pusat penelitian tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut.

Menurut Sugiyono, (2017), Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri,

baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel yang lain. dimaksud yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh tingkat pemahaman terhadap penggunaan QRIS pada Gen Z.

3.1.2 Lokasi dan Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada nasabah gen Z sebagai objek penelitian. Peneliti memilih generasi Z yang menggunakan QRIS di Kota Banda Aceh karena populasi yang menggunakan QRIS di Kota Banda Aceh lebih dominan digunakan oleh generasi Z.

3.2 Sumber Data

Sumber data terbagi atas dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Menurut Sugiyono (2017) yang dimaksud data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sedangkan data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada para responden. Pengumpulan data tersebut dilakukan untuk mengatasi masalah riset yang sedang diteliti. Sumber dari data diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada Gen Z.

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 dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah generasi Z di Kota Banda Aceh yang menggunakan QRIS. Jumlah generasi Z di Kota Banda Aceh sebesar 60.385 jiwa dari total jumlah penduduk di Kota Banda Aceh sebanyak 257.635 jiwa (BPS, 2022b).

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik purposive sampling. Sugiyono (2017: 133) mengemukakan bahwa teknik purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, dimana seseorang atau sesuatu diambil sebagai sampel karena peneliti menganggap bahwa seseorang atau sesuatu tersebut memiliki informasi yang diperlukan bagi penelitiannya. Sampel dalam penelitian ini yaitu generasi Z yang sudah menggunakan QRIS di Kota Banda Aceh. Jumlah sampel menggunakan rumus Slovin $n = N/(1+Ne^2)$ dimana n adalah ukuran sampel, N adalah ukuran populasi, dan e adalah persen kelonggaran ketidaktelitian sehingga sampel yang diambil sebanyak 100 orang responden. Sehingga perhitungan sampelnya sebagai berikut:

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

Keterangan:

n = Jumlah sampel/responden

N = Jumlah populasi

E = Presentase kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir; $e = 0,1$

$$n = \frac{60.385}{1 + 60.385(0.1)^2}$$

$$n = \frac{60.385}{604,85}$$

$$n = 99,8$$

Dengan demikian sampel yang peneliti ambil pada populasi ini sebesar 100 responden

Kriteria sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Lahir Tahun 1997-2008
- b. Usia 15-26 Tahun
- c. Menggunakan QRIS

3.4 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh, dimana terdapat dua variabel penelitian yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Peran sosialisasi sebagai variabel bebas dilambangkan dengan (X), dan peningkatan minat sebagai variabel terikat dilambangkan dengan (Y).

Tabel 3. 1 Operasional Variabel

Jenis Variabel	Definisi	Indikator	Pertanyaan	Pengukuran
<p>Tingkat Pemahaman (X)</p>	<p>Pemahaman (Comprehension) adalah bagaimana seseorang mempertahankan, membedakan, menduga (estimates), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan. Dengan pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep. (SuharsimiArikunto 2021)</p>	<p>Pemahaman lebih tinggi tingkatannya dari pengetahuan</p>	<p>P1</p>	<p>Skala <i>Likert</i></p>
		<p>Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan menjelaskan makna atau suatu konsep</p>	<p>P2</p>	
		<p>Dapat mendeskripsikan mampu menerjemahkan</p>	<p>P3</p>	
		<p>Mampu menafsirkan, mendeskripsikan secara variabel</p>	<p>P4</p>	
		<p>Pemahaman eksplorasi, mampu membuat estimasi</p>	<p>P5</p>	

Penggunaan QRIS (Y)	Penggunaan sebagai aktivitas memakai sesuatu atau membeli sesuatu berupa barang dan jasa. Pembeli dan pemakai yang dapat disebut pula sebagai konsumen barang dan jasa (Rajendra Prasada Bangkara, 2012).	Mudah dipelajari	P1	Skala <i>Likert</i>
		Mudah didapatkan	P2	
		Mudah dioperasikan	P3	

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan angket. Angket (kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden (Iskandar, 2008).

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan *google form* yang disebarluaskan melalui *smartphone* kepada generasi Z yang ada di Kota Banda Aceh. Seseorang dapat dikategorikan sebagai generasi Z apabila lahir di antara periode 1997 sampai 2012. Secara garis besar penelitian ini menggunakan pengumpulan data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari nasabah sebagai responden dengan mengajukan kuesioner kepada para responden. Pertanyaan dan pernyataan dalam kuesioner diukur dengan

menggunakan skala likert (*method of summated ratings*). Skala likert adalah skala yang dipergunakan untuk mengukur sikap, suatu gejala atau fenomena dengan pilihan jawaban: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) (Sugiyono, 2017).

Berdasarkan uraian diatas maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pemberian skor dimulai dari 5 untuk item pernyataan positif dan 1 dimulai untuk item pernyataan negatif. Lebih jelasnya akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. 2 Penilaian pada Skala Likert

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

Sumber: Sugiyono (2017)

3.6 Metode Pengolahan Data

Metode pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan analisis secara kuantitatif yang dinyatakan dengan menggunakan angka-angka yang perhitungannya menggunakan statistik dibantu dengan program pengolah data statistik.

3.6.1 Instrumen Penelitian

3.6.1.1 Uji Validitas

Uji validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang diukur. Jika seorang peneliti mengukur

kuesioner dalam pengumpulan data, maka kuesioner yang akan disusunnya harus dapat mengukur apa yang diukurinya (Lupiyoadi & Hamdani, 2006). Uji validasi dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS. Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat validitas adalah *Pearson Correlation Product Moment*, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

rx_y = r hitung (koefisien korelasi) n = Jumlah responden

x = Jumlah skor item

y = Jumlah skor total (seluruh item)

3.6.1.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah pengujian yang dapat menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan (Lupiyadi & Hamdani, 2006). Adapun untuk menguji reliabilitas instrumen rumus yang digunakan adalah koefisien *Alpha Cronbach* sebagai berikut (Silalahi, 2015):

$$ac = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right]$$

Keterangan :

Ac = koefisien Alpha Cronbach k = Jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma b^2$ = Jumlah varian butir

σt^2 = Varian total

3.6.2 Uji Asumsi Klasik

3.6.2.1 Uji Normalitas

Menurut Ghozali, (2016), uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk menguji apakah variabel residual atau pengganggu dalam model regresi ber distribusi secara normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan Uji Kolmogrow-Smirnow. Dasar pengambilan keputusannya adalah apabila nilai Sig < 0,05 berarti tidak terdistribusi dengan normal dan apabila nilai Sig > 0,05 maka terdistribusi secara normal.

3.6.2.2 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas adalah suatu kondisi dimana varian residual dari pengamatan dalam model regresi tidak sama. Model regresi yang baik adalah tidak terjadi heteroskedastisitas. Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah terdapat ketidaksamaan varian pada model regresi dari satu pengamatan ke pengamatan residual lainnya (Husaini, 2019)

Menurut Ghozali (2018) menyatakan bahwa salah satu cara untuk mengamatinya dengan uji menggunakan metode *scatterplot* yaitu dengan melihat plot antara nilai prediksi dari variabel dependen (terikat), yaitu ZPRED, dan nilai residualnya, yaitu SRESID. Jika grafik memiliki pola tertentu yang teratur dan data tersebar secara acak di atas serta di bawah 0 pada sumbu y, hal ini

menunjukkan tidak terjadi heteroskedastisitas.

3.6.3 Regresi Linier Sederhana

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode regresi linier sederhana yaitu hubungan secara linier satu variabel dependen dengan variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah masing-masing variabel independen berhubungan positif atau negatif, dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasio (Sugiyono, 2017). Rumus yang digunakan yaitu:

$$Y = a + b_1X_1 + e$$

Keterangan:

Y = Penggunaan QRIS

a = Konstanta

b_1 = Koefisien regresi X_1

b_2 = Koefisien regresi X_2

X_1 = Pemahaman Gen Z

e = Error/variabel pengganggu

3.6.4 Pengujian Hipotesis

Menurut Sugiyono, (2017), hipotesis dapat didefinisikan

sebagai jawaban sementara yang kebenarannya harus diuji atau rangkuman kesimpulan secara teoritis yang diperoleh melalui tinjauan pustaka. James E. Greighton dalam Sugiyono, (2017), hipotesis merupakan sebuah dukungan tentative atau sementara yang memprediksi situasi yang akan diamati. Lungberg dalam Sugiyono, (2017), mendefinisikan hipotesis sebagai sebuah generalisasi yang bersifat tentative, sebuah generalisasi tentative yang valid yang masih harus diuji. Menurut Goode dan Han dalam Sugiyono, (2017), hipotesis adalah sebuah proposisi yang harus dimasukkan untuk menguji dan menentukan validitas, sebuah hipotesis menyatakan apa yang akan dicari.

3.6.4.1 Uji T (Parsial)

Uji T pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh suatu variabel penjelas/independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen (Ghozali, 2016). Hipotesis yang digunakan adalah:

H_0 : Tingkat pemahaman tidak berpengaruh signifikan terhadap Penggunaan QRIS.

H_1 : Tingkat pemahaman berpengaruh signifikan terhadap Penggunaan QRIS.

Uji T dapat dilakukan dengan membandingkan nilai T hitung terhadap nilai T tabel dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika $T \text{ hitung} > T \text{ tabel}$, maka ditolak dan diterima.
- 2) Jika $T \text{ hitung} < T \text{ tabel}$, maka diterima dan ditolak.

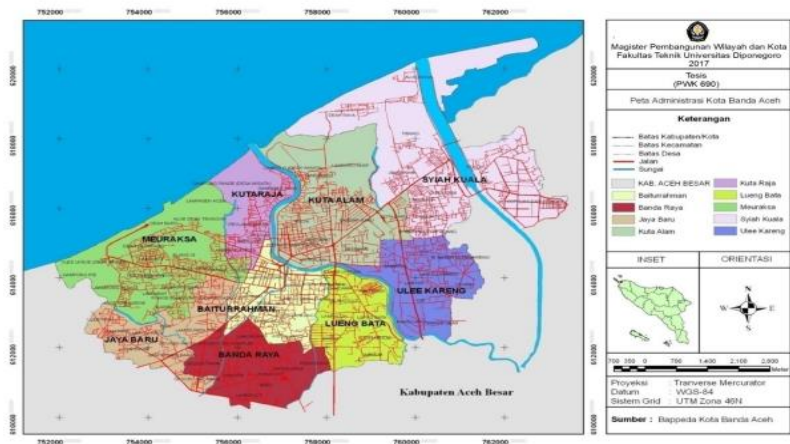
BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Kota Banda Aceh

Secara geografis wilayah Kota Banda Aceh mempunyai luas 1,36 km² dengan batas-batas sebagai berikut:

- Batas Utara : Selat Malaka,
- Batas Selatan : Samudera Hindia,
- Batas Timur : Kabupaten Aceh Besar,
- Batas Barat : Kabupaten Aceh Besar.



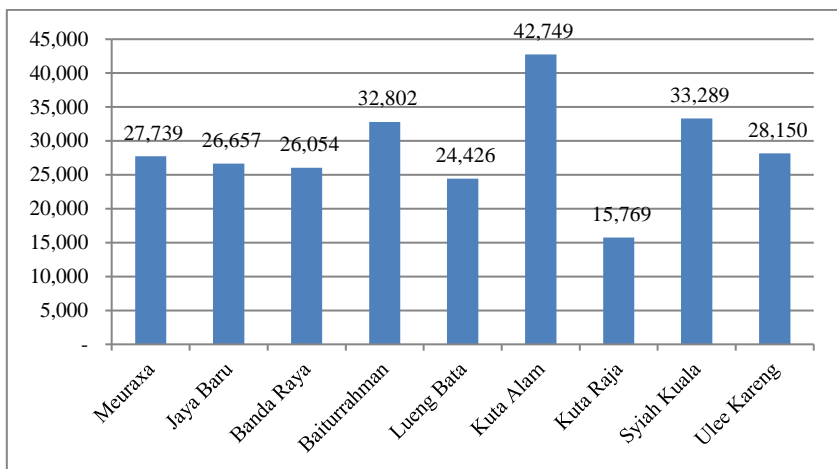
Gambar 4. 1 Peta Kota Banda Aceh

Berdasarkan data BPS Kota Banda Aceh terdiri dari 9 Kecamatan dan 90 Gampong (desa), Kecamatan:

1. Baiturrahman, Luas Wilayah 455 Km²
2. Kuta Alam, Luas Wilayah 1.005 Km²
3. Meuraxa, Luas Wilayah 726 Km²

4. Syah Kuala, Luas Wilayah 1.424 Km²
5. Leung Bata, Luas Wilayah 534 Km²
6. Kuta Raja, Luas Wilayah 521 Km²
7. Banda Raya, Luas Wilayah 479 Km²
8. Jaya Baru, Luas Wilayah 378 Km²
9. Ulee Kareng, Luas Wilayah 615 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 dengan Muslim. Diantara agama yang terdapat di Kota Banda Aceh adalah Islam sebanyak 222.582 jiwa, Protestan sebanyak 717 jiwa, Katolik sebanyak 538 jiwa, Hindu sebanyak 39 jiwa, Budha sebanyak 2755 jiwa. Selain itu, statistik jumlah tempat ibadah sebanyak Mesjid sebanyak 104 Unit, Meunasah sebanyak 91 Unit, Mushalla sebanyak 90 Unit, Gereja sebanyak 4 Unit, Kuil sebanyak 1 Unit dan Klenteng sebanyak 1 Unit. Tahun 2022 jumlah penduduk kota Banda Aceh adalah 257.635 jiwa dengan jumlah penduduk menurut kecamatan adalah sebagai berikut :



Sumber : BPS, (2022)

Gambar 4.2 Distribusi Penduduk Kota Banda Aceh Menurut Kecamatan Tahun 2022

4.2 Hasil Penelitian

4.2.1 Karakteristik Responden

Karakteristik responden yang dikumpulkan dalam penelitian ini antara lain adalah umur, jenis kelamin, Pendidikan terakhir, Aktif di media sosial. Tabel 4.1 menunjukkan hasil lengkap pengolahan data karakteristik responden :

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Karakteristik Gen Z di Kota Banda Aceh

No	Umur	Frekuensi	Persentase (%)
2	15-18 Tahun	26	26,0
3	19-22 Tahun	46	46,0
4	23-26 Tahun	28	28,0
	Jumlah	100	100

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
1	Laki-laki	35	35,0
2	Perempuan	65	65,0
	Jumlah	100	100
No	Pendidikan Terakhir	Frekuensi	Persentase (%)
2	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	24	24,0
3	Perguruan Tinggi/Diploma	30	30,0
4	Sarjana (S1)	46	46,0
	Jumlah	100	100
No	Aktif di Media Sosial	Frekuensi	Persentase (%)
1	Instagram/Tiktok/Twitter/YouTube	25	25,0
2	Instagram/Tiktok	50	50,0
3	Instagram	25	25,0
	Jumlah	100	100
	Seberapa Sering Menggunakan QRIS	Frekuensi	Persentase (%)
1	1-3 kali perbulan	25	25,0
2	3-5 kali perbulan	52	52,0
3	> 5 kali perbulan	23	23,0
	Jumlah	100	100

Sumber: Data Primer, 2023 (diolah)

Berdasarkan Tabel 4.1 tentang karakteristik umur responden dapat dijelaskan bahwa yang berumur 15-18 tahun sebanyak 26 orang (26,0%), 19-22 tahun sebanyak 46 orang (46,0%) dan 23-26 tahun sebanyak 28 orang (28,0%). Berdasarkan jenis kelamin diketahui bahwa 35 orang (35%) dan yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 65 orang (65%). Pendidikan responden adalah SMA/SMK/MAN/Sederajat sebanyak 24 orang (24,0%), perguruan tinggi/diploma sebanyak 30 orang (30,0%) dan sarjana (S1)

sebanyak 46 orang (46,0%). Berdasarkan aktif di media sosial diketahui bahwa yang aktif di Instagram/Tiktok/Twitter/Youtube sebanyak 25 orang (25,0%), yang aktif di Instagram/Tiktok sebanyak 50 orang (50,0%) dan yang aktif di Instagram sebanyak 25 orang (25,0%).

4.2.2 Deskripsi Rata-rata Variabel

Variabel dalam penelitian ini adalah tingkat pemahaman gen z (X) dan penggunaan QRIS (Y), berikut adalah deskripsi rata-rata-variabel :

Tabel 4.2 Deskripsi Rata-Rata Variabel Penelitian

No	Variabel	Mean
1	Tingkat pemahaman Gen Z (X)	3,2
2	Penggunaan QRIS (Y)	3,0

Sumber: Data Primer, 2023 (diolah)

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa rata-rata nilai untuk variabel tingkat pemahaman Gen Z (X) adalah 3,2 dan penggunaan QRIS (Y) sebesar 3,0.

4.3 Deskripsi Data

Menurut Arikunto, (2017) kualitas data yang diperoleh dari penggunaan instrumen penelitian dapat dievaluasi melalui uji validitas dan uji reliabilitas (uji kehandalan) berdasarkan koefisien *Cronbach Alpha* yang lazim digunakan dalam penelitian ilmu-ilmu sosial.

4.3.1 Uji Validitas Instrumen

Pengujian validitas data dalam penelitian ini dilakukan secara

statistik, yaitu dengan menggunakan uji *Pearson product-moment coefficient of correlation* dengan bantuan aplikasi SPSS. Berdasarkan *output* komputer seluruh pernyataan dinyatakan valid karena memiliki tingkat signifikansi di bawah 5%. Sedangkan jika dilakukan secara manual maka nilai korelasi yang diperoleh masing-masing pernyataan harus dibandingkan dengan nilai kritis korelasi *product moment* dimana hasilnya menunjukkan bahwa semua pernyataan mempunyai nilai korelasi diatas nilai kritis 5% dengan $n=100$ yaitu 0,1654 sehingga pernyataan-pernyataan tersebut adalah signifikan dan memiliki validitas kontrak. Atau dalam bahasa statistik terdapat konsistensi internal (*internal consistence*) yang berarti pernyataan-pernyataan tersebut mengukur aspek yang sama. Ini berarti bahwa data yang diperoleh adalah valid dan dapat dipergunakan untuk penelitian. Sebagaimana dijelaskan pada tabel 4.3 berikut ini :

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas

No. Pernyataan		Variabel	Koefisien Korelasi	Nilai Kritis 5% (N=100)	Ket
1.	X1	Tingkat Pemahaman Gen Z (X)	0,652	0,1654	Valid
2.	X2		0,595		
3.	X3		0,665		
4.	X4		0,668		
5.	X5		0,774		
6.	X6		0,738		
7.	X7		0,835		
8.	X8	Penggunaan QRIS (Y)	0,675	0,1654	Valid
9.	X9		0,752		
10.	X10		0,780		
11.	Y1		0,352		
12.	Y2		0,692		
13.	Y3		0,419		

14.	Y4		0,446		
15.	Y5		0,363		
16.	Y6		0,207		
17.	Y7		0,641		
18.	Y8		0,558		
19.	Y9		0,556		
20.	Y10		0,685		

Sumber: Data Primer, 2023 (diolah)

Berdasarkan tabel 4.3 di atas dapat dijelaskan bahwa semua variabel yang digunakan dalam penelitian ini semuanya dinyatakan valid, karena mempunyai koefisien korelasi di atas dari nilai kritis korelasi *product moment* yaitu sebesar 0,1654 sehingga semua pertanyaan yang terkandung dalam kuesioner penelitian ini dinyatakan valid untuk dilanjutkan penelitian yang lebih mendalam.

4.3.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Untuk menilai kehandalan kuesioner yang digunakan, maka dalam penelitian ini digunakan uji reliabilitas berdasarkan *Cronbach Alpha* yang lazim digunakan untuk pengujian kuesioner dalam penelitian ilmu sosial. Analisis ini digunakan untuk menafsirkan korelasi antara skala yang dibuat dengan skala variabel yang ada.

Uji reliabilitas yaitu untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten juga dilakukan secara statistik yaitu dengan menghitung besarnya *Cronbach Alpha* dengan bantuan program SPSS ver. 20.0. Hasilnya seperti yang terlihat di tabel 4.4 dibawah yang menunjukkan bahwa instrumen dalam penelitian ini reliabel (handal) karena nilai alphanya lebih besar dari 0,60.

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas

No.	Variabel	Item Variabel	Nilai Alpha	Kehandalan
1.	Tingkat Pemahaman Gen Z (X)	10	0,771	Handal
2.	Penggunaan QRIS (Y)	10	0,744	Handal

Sumber: Data Primer, 2023 (diolah)

Berdasarkan analisis reliabilitas dapat diketahui bahwa alpha untuk masing-masing variabel dapat dilihat dari beberapa variabel yaitu variabel Tingkat Pemahaman Gen Z (X) diperoleh nilai alpha sebesar 0,771, variabel Penggunaan QRIS (Y) diperoleh nilai alpha sebesar 0744. Dengan demikian pengukuran reliabilitas terhadap variabel penelitian menunjukkan bahwa pengukuran keandalan memenuhi kredibilitas *Cronbach Alpha* dimana nilai alphanya lebih besar dari Alpha 0,60 persen.

4.3.3 Uji Asumsi Klasik

4.3.3.1 Uji Normalitas

Asumsi klasik yang pertama diuji adalah normalitas. Pengujian normalitas dengan memakai uji *Kolmogorov-smirnov* (KZ) dengan tingkat signifikansi 5%. Pada tabel berikut ini dapat dilihat pengujian terhadap variabel-variabel yang diteliti menunjukkan bahwa nilai asymp signifikan masing-masing variabel diatas 5%. Hal tersebut menyatakan bahwa variabel-variabel tersebut mempunyai distribusi normal.

Tabel 4.5 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

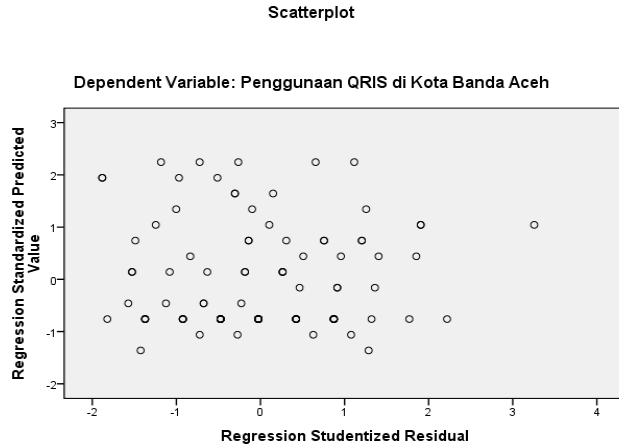
		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.23439900
Most Extreme Differences	Absolute	.090
	Positive	.090
	Negative	-.048
Kolmogorov-Smirnov Z		.902
Asymp. Sig. (2-tailed)		.389

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan Tabel 4.5 diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,389 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan asumsi atau persyaratan normalitas model rerese sudah terpenuhi.

4.3.3.2 Uji Heterokedastisitas

Heteroskedastisitas merupakan indikasi bahwa varian antar residual tidak homogen yang mengakibatkan nilai taksiran yang diperoleh tidak lagi efisien. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mendeteksi ada tidaknya heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan uji *scatterplot* seperti tampak pada gambar berikut ini:



Gambar 4.1 Scatterplot Penggunaan QRIS

Berdasarkan Gambar 4.2 di atas dapat dijelaskan bahwa titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y maka tidak terjadi heteroskedastisitas artinya data dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai indikator pengukuran variabel (Ghozali, 2012).

4.4 Analisis Deskriptif

Pembahasan yang dilakukan penulis adalah menganalisis dengan pendekatan metode penelitian deskriptif dan inferensial. Menurut Sugiyono, (2017), statistik Deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi dan statistik inferensial digunakan bila peneliti ingin mendeskripsikan data sampel dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi. Berikut ini akan dibahas analisis deskriptif dari masing-masing variabel dalam penelitian ini :

4.4.1 Variabel Pemahaman Gen Z Tentang QRIS

Indikator pemahaman Gen Z tentang QRIS adalah hasil perolehan informasi dari keseluruhan pertanyaan dalam kuesioner yang berjumlah 10 pernyataan dengan pilihan jawaban sangat setuju, setuju, Ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Tabel 4.6 Distribusi Persepsi Responden terhadap Pemahaman Gen Z Tentang QRIS di Kota Banda Aceh

No	Item pertanyaan	STS	TS	Ragu Ragu	S	SS	Rata-rata
1	Apakah Anda merasa familiar dengan konsep QRIS (<i>Quick Response Code Indonesian Standard</i>)?	1	2	8	38	51	4,36
2	Seberapa baik Anda memahami cara menggunakan QRIS dalam transaksi keuangan	1	4	10	61	24	4,03
3	Apakah Anda tahu bagaimana cara memindai kode QRIS untuk melakukan pembayaran	2	1	9	48	40	4,23
4	Seberapa akrab Anda dengan berbagai fitur dan keuntungan yang ditawarkan oleh QRIS	1	5	11	50	33	4,09
5	Apakah Anda merasa nyaman menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran dalam kegiatan sehari-hari	3	2	7	62	26	4,06
6	Apakah Anda merasa QRIS merupakan alternatif yang lebih efisien daripada metode pembayaran tradisional	2	1	12	54	31	4,11

7	Seberapa sering Anda menggunakan QRIS dalam transaksi pembayaran sehari-hari Anda	3	2	10	57	28	4,05
8	Apakah Anda pernah mencari informasi lebih lanjut tentang QRIS untuk meningkatkan pemahaman Anda	2	4	8	55	31	4,09
9	Seberapa yakin Anda bahwa Anda dapat menjelaskan kepada orang lain tentang apa itu QRIS dan bagaimana cara menggunakannya	4	5	5	60	26	3,99
10	Apakah Anda berpikir bahwa pemahaman Anda tentang QRIS akan membantu Anda dalam melakukan transaksi keuangan dengan lebih efisien di masa depan	2	2	10	59	27	4,07

Sumber : Data Primer, 2023(diolah)

Tabel 4.6 menunjukkan bahwa pernyataan yang paling banyak dijawab sangat setuju adalah pernyataan nomor 1 yaitu responden merasa familiar dengan konsep QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) sebanyak 51 responden (51,0%), pernyataan yang paling banyak dijawab setuju adalah pernyataan nomor 5 tentang responden merasa nyaman menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran dalam kegiatan sehari-hari yaitu 62 orang (62,0%), sementara pernyataan yang paling banyak dijawab tidak setuju juga pernyataan nomor 9 tentang responden dapat menjelaskan kepada orang lain tentang apa itu QRIS dan bagaimana cara menggunakannya yaitu 5 orang (5,0%).

4.4.2 Variabel Penggunaan QRIS

Indikator penggunaan QRIS adalah hasil perolehan informasi dari keseluruhan pertanyaan dalam kuesioner yang berjumlah 10 pernyataan dengan pilihan jawaban sangat setuju, setuju, ragu-ragu tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Tabel 4.7 Distribusi Persepsi Responden terhadap Penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh

No	Item pertanyaan	STS	TS	Ragu ragu	S	SS	Rata-rata
1	Saya merasa QRIS sangat mudah digunakan dalam transaksi keuangan sehari-hari.	8	8	6	43	35	3,89
2	Saya merasa nyaman menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran daripada cara tradisional	5	4	9	56	26	3,94
3	Saya cenderung memilih pembayaran melalui QRIS dibandingkan metode pembayaran lainnya	3	6	5	58	28	4,02
4	Saya merasa bahwa penggunaan QRIS mempermudah interaksi dengan teman-teman dalam hal pembayaran bersama atau membagi biaya	4	7	8	46	35	4,01
5	Saya sering menggunakan QRIS dalam pembelian produk atau layanan online	2	3	11	43	41	4,18
6	Saya percaya bahwa QRIS akan semakin populer di kalangan Generasi Z dalam waktu yang akan datang	3	3	9	48	37	4,13
7	Saya merasa bahwa QRIS membantu mempercepat proses pembayaran di kasir atau loket pembayaran	4	4	6	37	49	4,23

8	Saya memiliki kepercayaan yang tinggi terhadap keamanan penggunaan QRIS dalam transaksi keuangan	7	3	2	50	38	4,09
9	Saya cenderung mencari informasi lebih lanjut tentang cara efektif menggunakan QRIS dalam transaksi	3	5	10	50	32	4,03
10	Saya berpikir bahwa penggunaan QRIS memberikan keuntungan lebih besar daripada kerugiannya bagi Generasi Z	2	1	10	55	32	4,14

Sumber : Data Primer, 2023(diolah)

Tabel 4.7 menunjukkan bahwa pernyataan yang paling banyak dijawab sangat setuju adalah pernyataan nomor 7 yaitu tentang saya merasa bahwa QRIS membantu mempercepat proses pembayaran di kasir atau loket pembayaran sebesar 49 orang (37,0%), pernyataan yang paling banyak dijawab setuju adalah pernyataan nomor 3 yaitu Saya cenderung memilih pembayaran melalui QRIS dibandingkan metode pembayaran lainnya sebesar 58 orang (58,0%). Pernyataan yang paling banyak dijawab ragu-ragu adalah pernyataan nomor 5 yaitu Saya sering menggunakan QRIS dalam pembelian produk atau layanan online sebanyak 11 orang (11,0%) Pernyataan yang paling banyak dijawab tidak setuju adalah pernyataan nomor 1 yaitu tentang Saya merasa QRIS sangat mudah digunakan dalam transaksi keuangan sehari-hari sebesar 8 orang (8,0%).

4.5 Pengujian Hipotesis

4.5.1 Hasil Uji Secara Parsial (Uji t)

Uji ini dilakukan untuk melihat signifikan dari pengaruh variabel independen secara individu terhadap variabel dependen (secara parsial). Dengan menganggap variabel lainnya konstan. Bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan signifikansi 0,05 atau 5% maka dapat disimpulkan bahwa secara parsial variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi 5% maka dapat disimpulkan variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen. Hasil uji t pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Analisis Uji t

Nama Variabel	Unstandardized Coefficients		t hitung	t tabel	Sig.
	B	Standar Error			
Konstanta (a)	1.167	1.322	5.541	1,984	0,000
Tingkat Pemahaman Gen Z	0,332	0,041	5.089	1,984	0,000

Sumber : Data Primer, 2023 (diolah)

Jumlah dalam penelitian ini adalah sebanyak 100 responden., dengan jumlah variabel penelitian sebanyak Pengujian hipotesis dengan $\alpha = 5\%$. Sedangkan derajat bebas pengujian adalah $n - k = 100 - 2 = 98$, dengan melihat tabel T maka di peroleh nilai t_{tabel} sebesar 1,985

Pada tabel 4.10 diketahui bahwa nilai t_{hitung} variabel tingkat pemahaman gen Z (X) sebesar 5,089 sedangkan $t_{tabel} = 1,984$, hasil

perhitungan ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 atau probabilitas jauh dibawah $\alpha = 5\%$ Dengan demikian hasil perhitungan statistik menunjukkan bahwa secara parsial variabel tingkat pemahaman gen z berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh sehingga H_0 ditolak.

4.5.2 Hasil Analisis Linear Sederhana

Untuk mengetahui tingkat pemahaman Gen Z Terhadap Penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh digunakan perangkat regresi linear sederhana dengan mengoperasikan 1 variabel bebas. Penggunaan QRIS (Y) menjadi variabel terikat (*dependent variable*) yang dipengaruhi oleh 1 variabel bebas (*independent variable*) merupakan tingkat pemahaman Gen Z. Hasil output SPSS regresi linear sederhana pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat secara terinci dapat dilihat pada Tabel 4.9 berikut ini:

Tabel 4.9 Hasil Analisis Model Regresi

Nama Variabel	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients
	B	Standar Error	Beta
Konstanta (a)	1.167	1.322	
Tingkat Pemahaman Gen Z (X)	0,332	0,041	0,419

Sumber: Data Primer, 2023 (diolah)

Dari hasil perhitungan statistik dengan menggunakan bantuan program SPSS seperti terlihat pada Tabel 4.9 di atas, maka diperoleh persamaan regresi linear berganda sebagai berikut.

$$Y = 1,167 + 0,332X$$

Dari persamaan regresi di atas dapat diketahui hasil penelitian sebagai berikut:

- a. Nilai konstanta sebesar 1,167, artinya jika tingkat pemahaman gen Z diasumsikan 0 maka penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh adalah sebesar 1,167 pada skala Likert.
- b. Apabila variabel tingkat pemahaman Gen Z (X) mengalami kenaikan 1 skor secara relatif akan menyebabkan kenaikan variabel penggunaan QRIS di Kota Banda (Y) sebesar 0,332 atau 33,2% dengan asumsi variabel tingkat pemahaman Gen Z (X) dianggap konstan.

4.5.3 Koefisien Korelasi dan Determinasi

Untuk menganalisis hubungan antara variabel penelitian juga digunakan analisis formulasi korelasi dan determinasi. Korelasi (R) positif kuat apabila hasil korelasi mendekati 1 atau sama dengan 1. Korelasi negatif kuat apabila hasil korelasi mendekati -1 atau sama dengan -1. Tidak ada korelasi apabila hasil korelasi mendekati 0 atau sama dengan 0. Sementara korelasi determinasi (R^2) menjelaskan sejauh mana kontribusi hubungan satu variabel dengan variabel lainnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Koefisien Kolerasi dan Diterminasi

<i>R</i>	<i>R_{Square}</i>	<i>Adjusted R²</i>	<i>Std. Error of the estimate</i>
0.449 ^a	0.410	0.402	2.1213

Sumber: Data Primer, 2023 (diolah)

Koefisien korelasi (R) = 0,449 yang menunjukkan bahwa derajat hubungan (korelasi) antara variabel tingkat pemahaman Gen Z dengan varibel terikat penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh (Y)

sebesar 44,9%. Dengan demikian, jika jika variabel tingkat pemahaman generasi Z meningkat maka akan meningkatkan penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh .

Sementara itu koefisien determinasi yang diperoleh dengan nilai sebesar 0,410 artinya bahwa sebesar 41,0% perubahan-perubahan dalam variabel terikat (penggunaan QRIS) dapat dijelaskan oleh perubahan-perubahan tingkat pemahaman Gen Z (X). Sedangkan selebihnya sebesar 59,0% dijelaskan oleh faktor-faktor lain diluar variabel tingkat pemahaman Gen Z (X).

4.6 Pembahasan

Hasil penelitian terhadap variabel tingkat pemahaman Gen Z (X) menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 5,541 sedangkan $t_{tabel} = 1,984$, hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 atau probabilitas jauh dibawah $\alpha = 5\%$ Dengan demikian hasil perhitungan statistik menunjukkan bahwa secara parsial variabel tingkat pemahaman Gen Z berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh. Penelitian menemukan bahwa variabel *independent* (Tingkat Pemahaman Gen Z) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel *dependent* (Penggunaan QRIS).

Generasi Z (gen Z) adalah kelompok masyarakat yang lahir antara pertengahan 1990-an hingga pertengahan 2000-an. Untuk meningkatkan pemahaman gen Z terhadap penggunaan QRIS. Gen Z tumbuh dalam era teknologi dan digitalisasi. Oleh karena itu, penjelasan tentang QRIS sebaiknya mengaitkan konsep tersebut

dengan pengalaman digital yang sudah mereka kenal, seperti penggunaan aplikasi pembayaran, transaksi online, dan penggunaan smartphone. Gen Z umumnya lebih responsif terhadap konten visual dan interaktif. Gunakan infografis, video pendek, atau animasi untuk menjelaskan bagaimana QRIS bekerja, langkah-langkah penggunaannya, dan keuntungan yang diperoleh. Gen Z cenderung peka terhadap isu-isu sosial dan lingkungan. Sertakan informasi tentang bagaimana penggunaan QRIS dapat mendukung inisiatif berkelanjutan atau amal, sehingga mereka merasa memiliki kontribusi positif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Agustina & Musmini (2022) diketahui bahwa hasil analisis regresi linear berganda yang menunjukkan bahwa nilai koefisien untuk variabel pengetahuan bernilai 0,212 menunjukkan hasil ke arah positif sehingga dapat dikatakan pengetahuan (X1) berpengaruh positif terhadap minat penggunaan QRIS (Y). Sehingga apabila terjadi peningkatan pada variabel pengetahuan (X1) dengan asumsi bahwa variabel lain konstan, maka besarnya minat penggunaan QRIS (Y) juga akan meningkat. Berdasarkan hasil uji statistik secara parsial (uji t), variabel pengetahuan (X1) memiliki nilai thitung sebesar 5,480 dan nilai signifikansi sebesar 0,000, untuk nilai t tabel yaitu 1,96597. Dari hasil tersebut diketahui bahwa nilai thitung > t tabel dan nilai signifikansi < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa pengetahuan (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS (Y).

Hasil penelitian ini menguatkan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) oleh Davis, dkk dalam (Adinda, 2022b). Konstruk TAM menjelaskan bahwa manfaat (*perceived usefulness*) suatu teknologi akan mempengaruhi penggunaan dari suatu teknologi tersebut. Apabila seseorang memiliki pengetahuan yang tinggi atau dapat dikatakan cukup akan suatu produk, maka seseorang akan mengetahui manfaat yang akan diberikan dari produk tersebut sehingga akan mempengaruhi minatnya untuk menggunakannya. Semakin tinggi pengetahuan seseorang akan produk, maka semakin tinggi pula minat penggunaan terhadap produk tersebut. Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian ini untuk variabel pengetahuan yaitu pengetahuan atribut produk, pengetahuan manfaat produk, dan pengetahuan nilai kepuasan yang diberikan produk. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Lisniawati, (2021) yang menunjukkan hasil bahwa pengetahuan berpengaruh positif terhadap minat mahasiswa menggunakan pembayaran digital QRIS. Hal ini dapat diartikan bahwa mahasiswa akan cenderung memiliki keinginan yang kuat untuk memilih dan menggunakan QRIS untuk transaksi pembayaran apabila mereka mengetahui dan memiliki banyak pengetahuan mengenai QRIS tersebut. Penelitian mengenai pengaruh pengetahuan terhadap penggunaan teknologi juga dilakukan oleh Nurhayati (2020) yang menunjukkan bahwa pengetahuan berpengaruh positif terhadap minat nasabah menggunakan internet banking di Bank BRI Syariah Kantor Cabang Madiun.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat penulis sampaikan terkait rumusan dan tujuan penelitian, yang kemudian di jawab melalui hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman gen z berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh dengan nilai t_{hitung} 5,089 $> t_{tabel} = 1,984$, dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Tingkat pemahaman tentang QRIS mampu menjelaskan penggunaan QRIS pada generasi Gen Z sebesar 41,0%

5.2 Saran

Saran penulis mengenai penelitian analisis tingkat pemahaman Generasi Z terhadap Penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh, didasarkan kepada kesimpulan adalah sebagai berikut:

1. Saran Akademis
 - a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih jauh tentang penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh
 - b. Bagi peneliti berikutnya melihat masih banyaknya kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini sekiranya dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai penggunaan QRIS pada Generasi Z di Kota Banda Aceh.

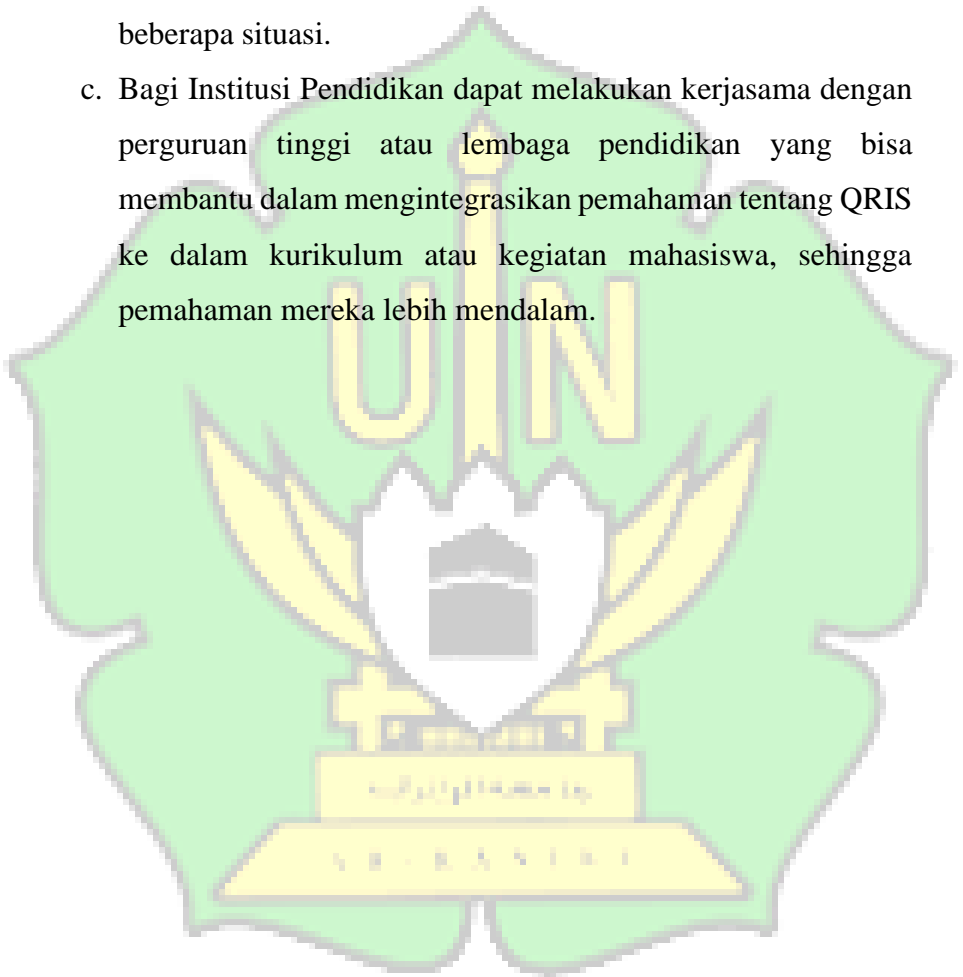
Selain itu menambah jumlah responden sehingga mendapatkan jumlah yang lebih baik lagi

2. Saran Praktis

- a. Bagi Generasi Z yang cenderung aktif menggunakan media sosial dan platform digital lainnya, Sebaiknya membuat kampanye edukasi tentang QRIS dalam bentuk video pendek, infografis, atau konten menarik lainnya dapat membantu mereka memahami konsep QRIS dengan lebih cepat dan menyenangkan dan bekerjasama dengan influencer atau tokoh populer di kalangan Generasi Z bisa membantu menyebarkan informasi tentang QRIS dengan cara yang lebih mudah diterima dan diikuti. Influencer dapat menggunakan platform mereka untuk memberikan penjelasan tentang manfaat QRIS dan bagaimana menggunakannya, banyak Generasi Z menggunakan aplikasi pembayaran digital dan *e-commerce*. Mengintegrasikan QRIS dalam aplikasi-aplikasi ini atau platform populer dapat membantu mereka langsung mengalami penggunaannya dalam konteks yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari.
- b. Bagi Pemerintah Kota Banda Aceh. Mengadakan pelatihan atau workshop online atau offline yang interaktif dapat membantu Generasi Z untuk berinteraksi langsung dengan konsep QRIS. Contohnya, Anda bisa membuat simulasi transaksi menggunakan QRIS, menjelaskan langkah-langkahnya, dan mengajak peserta untuk mencoba sendiri.

Generasi Z juga perlu memahami bahwa penggunaan QRIS memiliki aspek keamanan. Jelaskan secara sederhana tentang bagaimana QRIS aman digunakan dan mengapa lebih aman dibandingkan metode pembayaran konvensional dalam beberapa situasi.

- c. Bagi Institusi Pendidikan dapat melakukan kerjasama dengan perguruan tinggi atau lembaga pendidikan yang bisa membantu dalam mengintegrasikan pemahaman tentang QRIS ke dalam kurikulum atau kegiatan mahasiswa, sehingga pemahaman mereka lebih mendalam.



DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, M. (2022a). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Gen-Z dalam Penggunaan QRIS Sebagai Teknologi Pembayaran Digital. *Contemporary Studies In Economic Finance and Banking*, 1(1), 167–177.
- Adinda, M. (2022b). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Gen Z Dalam Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Sebagai Teknologi Pembayaran Digital. *Contemporary Studies In Economic, Finance, And Banking*, 1(1), 167–177.
- Agustin, N. (2022). Analisis Pengaruh Pengetahuan Terhadap Minat Menggunakan Teknologi Qris Dengan Persepsi Manfaat Dan Persepsi Risiko Keamanan Sebagai Variabel Intervening (Studi Kasus pada Mahasiswa di Kabupaten Banyumas). *Skripsi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto*.
- Agustina, K. E., & Musmini, L. S. (2022). Pengaruh Pengetahuan, Kemudahan Penggunaan dan Kredibilitas Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) (Studi Pada Generasai Z Di Provinsi Bali). *Vokasi : Jurnal Riset Akuntansi*, 11(2), 127–137.
- Anastasia, A., Istiadi, M., & Hidayat. (2010). *QR Code Sebagai Inovasi Identifikasi Tanaman Bagi Pengunjung Di Kebun Raya Bogor*.
- Anderson, L. ., & Krathwohl, D. . (2010). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen (Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom)*. Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. (2017). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 17, 43.
- Bangkara, R. P., & Mimba, N. P. S. H. (2016). Pengaruh Perceived

Usefulness Dan Perceived Ease Of Use Pada Minat Penggunaan Internet Banking Dengan Attitude Toward Using Sebagai Variabel Intervening. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, 16(3), 2408–2434.

BankIndonesia. (2020). *QRIS satu kode untuk semua pembayaran*. https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/news-release/Pages/SP_216219.aspxZS.

Budiati, I., Susianto, Y., Adi, W. P., Ayuni, S., Reagan, H. A., Larasaty, P., Setiyawati, N., Pratiwi, A. I., & Saputri, V. G. (2018). *Statistik Gender Tematik Profil Generasi Milenial Indonesia*. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.

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.

Danda, E. (2023). Pengaruh Media Sosial dan Pengetahuan Terhadap Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Di Kalangan Generasi Z” (Kajian Pada Mahasiswa FEBI UIN Ar-Raniry). *Skripsi FEBI UIN Ar-Raniry*.

Francis, T., & Hoefel, F. (2018). True Gen’: Generation Z and its implications for companies. *McKinsey & Company*.

Ghozali, I. (2016). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23 Main. *Badan Penerbit Universitas Diponegoro*, 8619.

Iskandar. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Gaung Persada Press.

KBBI. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.

Koulopoulos, T., & Keldsen, D. (2014). *The Six Forces Shaping The Future Of Business*. Bibliomotion.

- Laloan, W. T. ., Wenas, R. S., & Loindong, S. S. R. (2023). Pengaruh Kemudahan Penggunaan Persepsi Manfaat, Dan Risiko Terhadap Minat Pengguna E-Payment QRIS Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal EMBA*, 11(2), 375–386.
- Lisniawati, I. (2021). Determinan minat mahasiswa menggunakan pembayaran digital QRIS. *Institut Agama Islam Negeri Padangsimbuan*.
- Lupiyoadi, & Hamdani. (2006). *Manajemen Pemasaran jasa Edisi kedua*. Penerbit Salemba Empat.
- Makaba, K. A. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Behavior Intention Masyarakat Gen Y dalam Menggunakan QRIS pada Berbagai Toko Ritel di Kota Batam. *Jurnal Manajemen*, 2(1), 60–70.
- Maryanti, R. (2020). “Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Penerimaan User Terhadap Penerapan Quick Response Indonesia Standard Sebagai Teknologi Pembayaran pada Dompot Digital. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, 25(2), 124.
- Maulina, N. A. (2021). Analisis Kemudahan, Kelancaran, Keamanan dan Efektivitas Penggunaan Password Dalam Uang Elektronik (E-Money) Pada Masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). *Jurnal Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*, 2(2), 1–10.
- Nasri, W., & Charfeddine, L. (2012). Factors affecting the adoption of Internet banking in Tunisia: An integration theory of acceptance model and theory of planned behavior. *The Journal of High Technology Management Research*, 23(1), 1–14.
- Natalia, S. S., Sujatmiko, P., & Chrisnawati, H. E. (2017). Analisis Tingkat Pemahaman Siswa Berdasarkan Teori Apos Pada Materi Persamaan Kuadrat Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa

Kelas X Sma Negeri 2 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016.
Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika (JPMM) Solusi, 1(5), 104–117.

Pramitha, A., & Kusumaningtyas. (2020). *QRIS*. Fakultas Ekonomi Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Rahman, A. F. S. K., & Supriyanto. (2022). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Qris Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi. *Inasjif (Indonesian Science Journal Of Islamic Finance)*, 1(1), 1–12.

Rangkuti, F. A. V. (2021). Pengaruh Persepsi kemanfaatan QRIS dan Kemudahan QRIS Terhadap Efisiensi Pembayaran Digital Pada Mahasiswa. *Skripsi, Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam UINSU*.

Rastati, R. (2018). Media Literasi Bagi Digital Natives: Perspektif Generasi Z Di Jakarta. *Kwangsan, Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 60–73.

Riska, F., & Amri. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Pemahaman Mahasiswa FEB Unsyiah Tentang Produk Dan TRansaksi Pasar Moral Syariah. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Islam*, 3(1), 80–93.

Rouillard, J. (2008). Contextual QR Codes. *Proceedings of the Third International Multi-Conference on Computing in the Global Information Technology*.

Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, CV.

Sukmadinata, N. S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya.

- Tarantang, J., Awwaliyah, A., Astuti, M., & Munawaroh, M. (2019). Perkembangan Sistem Pembayaran Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 Di Indonesia. *Jurnal Al-Qarah*, 4(1), 60–75.
- Tedy, F. (2013). Pengembangan Aplikasi Ticketing Berbasis QR Code Dengan Data Terenkripsi Untuk Stadion Utama Gelora Bung Karno. *Tesis, UAJY Yogyakarta*.
- Yusnita, R. R., & Abdi, M. (2018). Pengaruh Faktor Demografi Terhadap Literasi Keuangan. *Journal of Economic, Business and Accounting (COSTING)*, 2(1), 1–22.
- Zisa, S. F., Effendi, N., & Roemc, E. R. (2021). Perubahan Perilaku Komunikasi Generasi Milenial dan Generasi Z di Era Digital. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 5(1), 69–87.
- Zorn, R. (2017). Coming in 2017: A New Generation of Graduate Students-The Z Generation. *Journal Proquest*, 92(1), 61–63.

Lampiran 1 Instrumen Penelitian

ANALISIS TINGKAT PEMAHAMAN GEN Z TERHADAP PENGUNAAN QRIS DI KOTA BANDA ACEH

Identitas Responden

Instruksi: Silakan isi informasi berikut tentang diri Anda.

Tanggapan Anda akan membantu kami memahami lebih baik tentang karakteristik Generasi Z.

Umur :

- 15-18 Tahun
- 19-22 Tahun
- 23-26 Tahun

Jenis Kelamin:

- Laki-laki
- Perempuan

Pendidikan Terakhir:

- SMA/SMK/MAN/Sederajat
- Perguruan Tinggi/Diploma
- Sarjana (S1)

Apakah Anda aktif di media sosial? (Pilih lebih dari satu jika berlaku)

- Instagram
- TikTok
- Twitter
- Youtube

Asal Kecamatan :.....

Apakah Anda Menggunakan QRIS

- Ya
- Tidak

Apakah Anda Aktif di Social Media

Ya

Tidak

Berapa kali anda menggunakan QRIS dalam sebulan?

1-3 kali

3-5 kali

> 5 kali

Tingkat Pemahaman Generasi Z tentang QRIS

Instruksi: Pilih salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda terkait pemahaman Anda tentang QRIS.

1. Saya merasa familiar dengan konsep QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*)

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Ragu-Ragu

Setuju

Sangat Setuju

2. Saya memahami dengan baik cara menggunakan QRIS dalam transaksi keuangan

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Ragu-Ragu

Setuju

Sangat Setuju

3. Saya tahu bagaimana cara memindai kode QRIS untuk

melakukan pembayaran

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Ragu-Ragu

Setuju

Sangat Setuju

4. Saya akrab dengan berbagai fitur dan keuntungan yang ditawarkan oleh QRIS

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Ragu-Ragu

Setuju

Sangat Setuju

5. Saya merasa nyaman menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran dalam kegiatan sehari-hari

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Ragu-Ragu

Setuju

Sangat Setuju

6. Saya merasa QRIS merupakan alternatif yang lebih efisien daripada metode pembayaran tradisional?

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Ragu-Ragu

-] Setuju
-] Sangat Setuju
7. Saya menggunakan QRIS dalam transaksi pembayaran sehari-hari
-] Sangat Tidak Setuju
-] Tidak Setuju
-] Ragu-Ragu
-] Setuju
-] Sangat Setuju
8. Saya pernah mencari informasi lebih lanjut tentang QRIS untuk meningkatkan pemahaman saya
-] Sangat Tidak Setuju
-] Tidak Setuju
-] Ragu-Ragu
-] Setuju
-] Sangat Setuju
9. Saya yakin bahwa saya dapat menjelaskan kepada orang lain tentang apa itu QRIS dan bagaimana cara menggunakannya
-] Sangat Tidak Setuju
-] Tidak Setuju
-] Ragu-Ragu
-] Setuju
-] Sangat Setuju
10. Saya berpikir bahwa pemahaman saya tentang QRIS akan membantu Anda dalam melakukan transaksi keuangan

dengan lebih efisien di masa depan

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Ragu-Ragu

Setuju

Sangat Setuju

Penggunaan QRIS oleh Generasi Z

Instruksi: Pilih salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda terkait penggunaan QRIS oleh Generasi Z.

1. Saya merasa QRIS sangat mudah digunakan dalam transaksi keuangan sehari-hari

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Ragu-Ragu

Setuju

Sangat Setuju

2. Saya merasa nyaman menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran daripada pembayaran tunai

Sangat Tidak Setuju

Tidak Setuju

Ragu-Ragu

Setuju

Sangat Setuju

3. Saya cenderung memilih pembayaran melalui QRIS dibandingkan metode pembayaran lainnya

] Sangat Tidak Setuju

] Tidak Setuju

] Ragu-Ragu

] Setuju

] Sangat Setuju

4. Saya merasa bahwa penggunaan QRIS mempermudah interaksi dengan teman-teman dalam hal pembayaran bersama atau membagi biaya

] Sangat Tidak Setuju

] Tidak Setuju

] Ragu-Ragu

] Setuju

] Sangat Setuju

5. Saya sering menggunakan QRIS dalam pembelian produk atau layanan online

] Sangat Tidak Setuju

] Tidak Setuju

] Ragu-Ragu

] Setuju

] Sangat Setuju

6. Saya percaya bahwa QRIS akan semakin populer di kalangan Generasi Z dalam waktu yang akan datang

] Sangat Tidak Setuju

] Tidak Setuju

] Ragu-Ragu

-] Setuju
-] Sangat Setuju
7. Saya merasa bahwa QRIS membantu mempercepat proses pembayaran di kasir atau loket pembayaran
-] Sangat Tidak Setuju
-] Tidak Setuju
-] Ragu-Ragu
-] Setuju
-] Sangat Setuju
8. Saya memiliki kepercayaan yang tinggi terhadap keamanan penggunaan QRIS dalam transaksi keuangan
-] Sangat Tidak Setuju
-] Tidak Setuju
-] Ragu-Ragu
-] Setuju
-] Sangat Setuju
9. Saya cenderung mencari informasi lebih lanjut tentang cara efektif menggunakan QRIS dalam transaksi
-] Sangat Tidak Setuju
-] Tidak Setuju
-] Ragu-Ragu
-] Setuju
-] Sangat Setuju
10. Saya berpikir bahwa penggunaan QRIS memberikan keuntungan lebih besar daripada kerugiannya bagi Generasi

Z

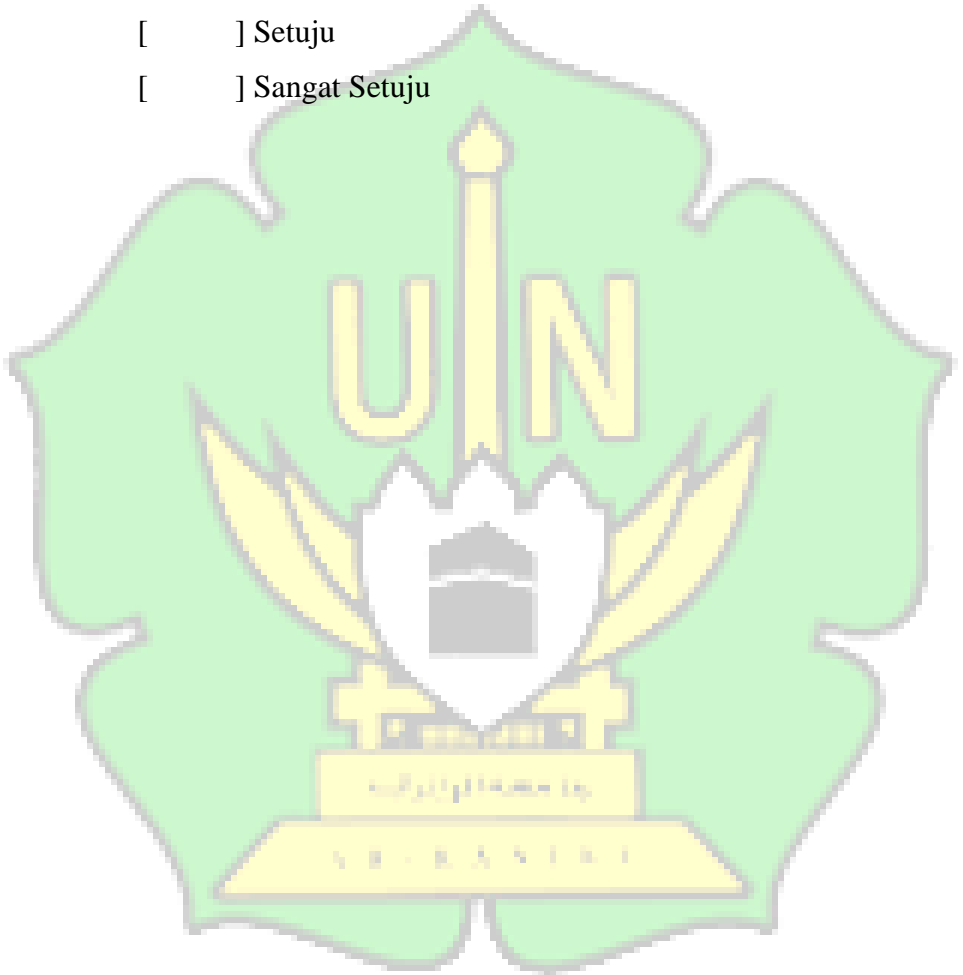
[] Sangat Tidak Setuju

[] Tidak Setuju

[] Ragu-Ragu

[] Setuju

[] Sangat Setuju



Lampiran 2 Tabulasi Karakteristik Responden

No	Umur (Tahun)	Jenis Kelamin	Pendidikan Terakhir	Aktif Di Media Sosial	Seberapa sering menggunakan QRIS dalam sebulan
1	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram	3-5 kali
2	19-22	Perempuan	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram	> 5 kali
3	15-18	Perempuan	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Instagram/Tiktok	1-3 kali
4	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram	3-5 kali
5	15-18	Perempuan	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Instagram/Youtube	1-3 kali
6	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok/ Twitter/Youtube	3-5 kali
7	15-18	Laki - laki	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Instagram	1-3 kali
8	15-18	Laki - laki	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Instagram	1-3 kali
9	15-18	Perempuan	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Tiktok	3-5 kali
10	15-18	Perempuan	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Tiktok	3-5 kali
11	19-22	Perempuan	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram/Tiktok	1-3 kali
12	15-18	Laki - laki	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Tiktok	1-3 kali
13	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram	3-5 kali
14	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok	3-5 kali
15	23-26	Laki - laki	Sarjana (S1)	Instagram	1-3 kali
16	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok/ Twitter/Youtube	3-5 kali
17	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok/ Twitter/Youtube	1-3 kali
18	19-22	Laki - laki	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram/Tiktok/ Twitter/Youtube	3-5 kali
19	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok/ Twitter/Youtube	3-5 kali
20	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram	1-3 kali
21	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok	1-3 kali
22	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok	3-5 kali
23	19-22	Perempuan	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram/Tiktok	3-5 kali
24	19-22	Laki - laki	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram/Twitter	1-3 kali
25	19-22	Laki - laki	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram/Tiktok/ Twitter/Youtube	1-3 kali
26	19-22	Laki - laki	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram	1-3 kali
27	19-22	Laki - laki	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram/Tiktok	3-5 kali

28	19-22	Laki - laki	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram/Tiktok	3-5 kali
29	23-26	Laki - laki	Sarjana (S1)	Instagram	1-3 kali
30	23-26	Laki - laki	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok	3-5 kali
31	19-22	Laki - laki	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram	> 5 kali
32	23-26	Laki - laki	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok	1-3 kali
33	23-26	Laki - laki	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok	1-3 kali
34	19-22	Laki - laki	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram/Tiktok	1-3 kali
35	19-22	Perempuan	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram/Tiktok/ Twitter/Youtube	3-5 kali
36	19-22	Perempuan	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram/Tiktok/ Twitter/Youtube	3-5 kali
37	19-22	Perempuan	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram/Tiktok/ Twitter/Youtube	1-3 kali
38	19-22	Perempuan	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram/Tiktok/ Twitter/Youtube	1-3 kali
39	19-22	Perempuan	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram/Tiktok	3-5 kali
40	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok	3-5 kali
41	19-22	Perempuan	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram/Tiktok	1-3 kali
42	15-18	Perempuan	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Instagram/Tiktok/ Youtube	1-3 kali
43	15-18	Perempuan	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Instagram/Tiktok	1-3 kali
44	15-18	Laki - laki	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Instagram/Tiktok	1-3 kali
45	15-18	Laki - laki	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Instagram/Tiktok/ Youtube	1-3 kali
46	15-18	Perempuan	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Instagram/Tiktok	1-3 kali
47	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok/	3-5 kali
48	19-22	Perempuan	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram	3-5 kali
49	15-18	Perempuan	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Instagram	3-5 kali
50	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram	3-5 kali
51	< 15	Perempuan	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Youtube	3-5 kali
52	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok/ Twitter	> 5 kali
53	15-18	Laki - laki	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Instagram	3-5 kali
54	15-18	Laki - laki	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Instagram/Tiktok/ Twitter/Youtube	3-5 kali
55	15-18	Laki - laki	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Instagram/Tiktok/ Twitter/Youtube	> 5 kali
56	15-18	Laki - laki	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Instagram/Tiktok/ Twitter/Youtube	3-5 kali

57	19-22	Laki - laki	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram/Tiktok/ Twitter/Youtube	3-5 kali
58	15-18	Laki - laki	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Instagram/Tiktok	> 5 kali
59	23-26	Laki - laki	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok	> 5 kali
60	23-26	Laki - laki	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok	> 5 kali
61	23-26	Laki - laki	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok	3-5 kali
62	23-26	Laki - laki	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok	3-5 kali
63	23-26	Laki - laki	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok/ Twitter/Youtube	> 5 kali
64	19-22	Laki - laki	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram/Tiktok	3-5 kali
65	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok	3-5 kali
66	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram	3-5 kali
67	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram	3-5 kali
68	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram	> 5 kali
69	19-22	Laki - laki	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram	3-5 kali
70	23-26	Laki - laki	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok	> 5 kali
71	19-22	Perempuan	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram/Tiktok	3-5 kali
72	15-18	Perempuan	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Instagram/Tiktok	3-5 kali
73	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok/ Twitter/Youtube	> 5 kali
74	< 15	Perempuan	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Youtube	> 5 kali
75	23-26	Laki - laki	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok/ Twitter/Youtube	> 5 kali
76	15-18	Perempuan	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Instagram/Tiktok/ Twitter/Youtube	> 5 kali
77	15-18	Perempuan	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Instagram/Tiktok	> 5 kali
78	15-18	Perempuan	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Instagram/Tiktok	> 5 kali
79	15-18	Perempuan	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Instagram/Tiktok	3-5 kali
80	19-22	Perempuan	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram/Tiktok	> 5 kali
81	15-18	Perempuan	SMA/SMK/MAN/ Sederajat	Instagram/Tiktok	3-5 kali
82	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok/ Twitter/Youtube	3-5 kali
83	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram	3-5 kali
84	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok	3-5 kali
85	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram	3-5 kali
86	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram	> 5 kali

87	19-22	Perempuan	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram/Tiktok	> 5 kali
88	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram	
89	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok	3-5 kali
90	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok	3-5 kali
91	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok	3-5 kali
92	19-22	Perempuan	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram/Twitter/ Youtube	3-5 kali
93	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok/ Twitter/Youtube	> 5 kali
94	19-22	Perempuan	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram/Tiktok/ Twitter/Youtube	3-5 kali
95	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok/ Twitter/Youtube	3-5 kali
96	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok	3-5 kali
97	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok	3-5 kali
98	23-26	Perempuan	Sarjana (S1)	Instagram/Tiktok	3-5 kali
99	19-22	Laki - laki	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram/Tiktok	> 5 kali
100	19-22	Laki - laki	Perguruan Tinggi/ Diploma	Instagram/Tiktok	> 5 kali

Sumber: (data diolah kuesioner, 2023)

Karakteristik Responden Berdasarkan Kecamatan

No.	Nama Kecamatan	Jumlah Responden	Persentase (%)
1	Baiturrahman	15 responden	15%
2	Kuta Alam	19 responden	19%
3	Meuraxa	18 responden	18%
4	Syiah Kuala	5 responden	5%
5	Lueng Bata	13 responden	13%
6	Kuta Raja	2 responden	2%
7	Banda Raya	13 responden	13%
8	Jaya Baru	12 responden	12%
9	Ulee Kareng	3 responden	3%

Sumber: (data diolah, 2023)

Lampiran 3 Tabulasi Data Penelitian

Tabel Angket Penelitian Pemahaman (X)

No	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	Total X	Rata-rata
1	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	37	3,7
2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	36	3,6
3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	36	3,6
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	33	4
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	33	4
6	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	32	3,7
7	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	30	3,7
8	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	36	3,7
9	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	30	3,7
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	38	4
11	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	34	3,5
12	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	34	3,7
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4
14	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	35	3,9
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	4
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	38	4
17	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	34	3,7
18	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	30	3,7
19	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	30	3,7
20	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	29	3,5
21	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	33	3,8
22	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	30	3,7
23	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	30	3,7
24	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	35	3,5
25	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	33	3,3
26	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	34	3,4
27	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	36	3,6

59	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	30	3,8
60	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	30	3,8
61	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	29	3,6
62	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	30	3,8
63	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	30	3,8
64	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	30	3,8
65	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	30	3,8
66	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	30	3,8
67	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	30	4
68	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	30	4
69	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	30	3,9
70	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	31	3,9
71	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	30	3,9
72	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	30	3,9
73	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	30	3,9
74	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	30	3,9
75	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	30	3,9
76	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	30	3,9
77	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	4
78	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4
79	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
80	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4
81	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	35	3,5
82	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	3
83	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	3,9
84	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	35	3,5
85	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	33	3,3
86	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39	3,9
87	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	35	3,5
88	3	2	4	4	4	4	4	3	4	3	35	3,5
89	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	34	3,4

90	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	33	3,8
91	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	31	3,8
92	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	30	3,8
93	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	30	3,8
94	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	30	3,8
95	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	30	3,8
96	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	30	3,8
97	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	30	3,8
98	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	30	3,8
99	2	2	4	4	4	4	4	4	4	3	28	3,5
100	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	30	3,8
Rerata												3,7

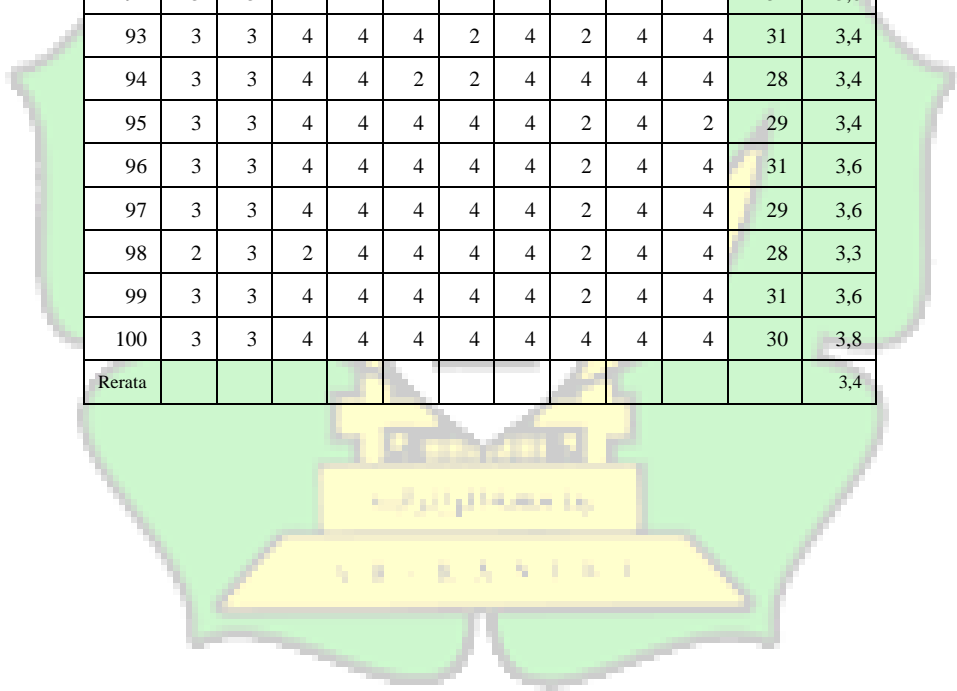
Tabel Angket Penelitian Penggunaan (Y)

No	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Total Y	Rata-rata
1	3	4	2	4	4	4	4	3	3	4	35	3,5
2	3	4	2	3	4	4	4	4	4	4	36	3,6
3	4	4	2	4	3	3	4	4	4	4	36	3,6
4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	31	3,6
5	2	4	3	4	4	4	4	4	2	4	31	3,5
6	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	32	3,6
7	2	3	2	4	4	4	4	4	4	4	30	3,5
8	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	32	3,6
9	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	32	3,6
10	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	33	3,6
11	2	4	3	4	4	4	4	4	2	4	33	3,5
12	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	35	3,6
13	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	35	3,6
14	3	4	2	4	4	2	4	4	4	4	33	3,5
15	2	4	2	4	4	2	4	4	2	4	29	3,2
16	3	4	2	4	2	4	4	4	4	4	32	3,5

17	4	4	3	4	2	2	4	4	4	4	34	3,5
18	2	3	3	4	4	4	4	2	4	2	27	3,2
19	2	3	3	4	4	4	4	2	4	4	29	3,4
20	2	3	2	4	4	4	2	4	2	4	28	3,1
21	2	3	3	4	4	4	2	2	4	4	27	3,2
22	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	30	3,6
23	3	3	3	4	4	2	4	4	4	4	29	3,5
24	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	34	3,7
25	2	3	4	4	2	2	4	4	4	4	30	3,3
26	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	32	3,6
27	2	4	2	4	4	4	4	2	4	4	29	3,4
28	3	3	3	4	4	2	4	4	4	4	32	3,5
29	2	3	3	4	4	4	2	2	4	4	29	3,2
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	4
31	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	3,8
32	2	3	3	4	2	4	4	2	4	4	28	3,2
33	3	4	3	3	3	2	3	4	4	3	32	3,2
34	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	33	3,3
35	3	4	3	3	4	2	4	3	3	3	32	3,2
36	2	4	4	3	3	2	2	4	4	4	32	3,2
37	2	3	4	4	2	2	3	2	3	3	28	2,8
38	2	3	4	4	2	2	3	3	3	3	29	2,9
39	4	4	4	4	3	3	4	2	3	3	34	3,4
40	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	32	3,2
41	2	2	4	3	4	4	2	2	2	2	27	2,7
42	2	2	4	4	3	3	2	2	3	2	27	2,7
43	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	28	2,8
44	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	28	2,8
45	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	25	2,5
46	3	2	2	2	4	3	3	2	2	2	25	2,5
47	2	3	3	3	4	4	3	3	2	2	29	2,9
48	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	31	3,1

49	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	34	3,4
50	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31	3,1
51	3	2	3	3	4	3	2	2	2	2	26	2,6
52	2	3	4	2	4	4	4	4	4	4	30	3,5
53	3	2	4	4	4	2	4	4	4	4	28	3,5
54	3	3	2	2	4	2	4	4	4	4	27	3,2
55	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	31	3,6
56	3	3	4	4	2	2	4	4	4	4	29	3,4
57	2	3	4	2	4	4	4	2	4	2	26	3,1
58	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	31	3,8
59	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	33	3,8
60	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	31	3,8
61	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	30	3,6
62	3	3	4	2	4	2	2	4	4	2	26	3
63	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	29	3,7
64	3	3	4	2	2	2	4	4	4	4	28	3,2
65	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	31	3,6
66	3	3	2	2	4	4	4	2	4	4	28	3,2
67	2	3	2	2	4	2	4	4	4	4	26	3,1
68	3	3	4	4	4	4	4	2	4	2	29	3,4
69	2	2	4	2	4	4	4	2	2	4	26	3
70	2	2	4	4	4	4	4	4	2	4	28	3,4
71	2	3	4	4	2	4	4	2	2	4	27	3,1
72	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	29	3,6
73	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	30	3,8
74	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	29	3,6
75	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	30	3,8
76	2	3	4	4	4	4	4	2	4	4	28	3,5
77	2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	29	3,6
78	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	33	3,6
79	4	3	4	4	4	4	2	2	4	4	29	3,5
80	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	31	3,6

81	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	33	3,6
82	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	30	3,8
83	4	3	4	2	4	2	4	4	4	4	31	3,5
84	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4	31	3,4
85	2	2	4	4	4	4	2	4	4	4	27	3,4
86	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	32	3,6
87	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	31	3,8
88	2	3	4	2	4	4	4	4	4	4	28	3,5
89	2	3	4	4	4	4	4	2	4	4	29	3,5
90	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	30	3,6
91	3	3	2	2	4	2	4	4	4	4	27	3,2
92	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	31	3,8
93	3	3	4	4	4	2	4	2	4	4	31	3,4
94	3	3	4	4	2	2	4	4	4	4	28	3,4
95	3	3	4	4	4	4	4	2	4	2	29	3,4
96	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	31	3,6
97	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	29	3,6
98	2	3	2	4	4	4	4	2	4	4	28	3,3
99	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	31	3,6
100	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	30	3,8
Rerata												3,4



X10	Pearson Correlation	.363**	.396**	.306*	.501**	.585**	.531**	.635**	.757**	.536**	1	.780**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.002	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Total_X	Pearson Correlation	.652**	.595**	.665**	.668**	.774**	.738**	.835**	.675**	.752**	.780**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

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

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



Penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh

Correlations

		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Total_Y
Y1	Pearson Correlation	1	.047	.181	-.073	.169	-.197*	.238*	.138	.336**	.146	.352**
	Sig. (2-tailed)		.640	.071	.472	.093	.049	.017	.172	.001	.148	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Y2	Pearson Correlation	.047	1	.180	.134	.193	.221*	.614**	.538**	.480**	.557**	.692**
	Sig. (2-tailed)	.640		.073	.183	.054	.027	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Y3	Pearson Correlation	.181	.180	1	.254*	-.064	.057	.090	.182	.545**	.198*	.419**
	Sig. (2-tailed)	.071	.073		.011	.529	.572	.375	.070	.000	.048	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Y4	Pearson Correlation	-.073	.134	.254*	1	-.091	.197*	.045	.026	.038	.242*	.446**
	Sig. (2-tailed)	.472	.183	.011		.367	.050	.655	.801	.706	.015	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Y5	Pearson Correlation	.169	.193	-.064	-.091	1	.258*	.241*	.457**	.111	.211*	.363**
	Sig. (2-tailed)	.093	.054	.529	.367		.010	.016	.000	.270	.035	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Y6	Pearson Correlation	-.197*	.221*	.057	.197*	.258*	1	.014	.028	-.102	.067	.207*
	Sig. (2-tailed)	.049	.027	.572	.050	.010		.889	.779	.312	.506	.039
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Y7	Pearson Correlation	.238*	.614**	.090	.045	.241*	.014	1	.389**	.382**	.527**	.641**
	Sig. (2-tailed)	.017	.000	.375	.655	.016	.889		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Y8	Pearson Correlation	.138	.538**	.182	.026	.457*	.028	.389**	1	.338**	.493**	.558**
	Sig. (2-tailed)	.172	.000	.070	.801	.000	.779	.000		.001	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Y9	Pearson Correlation	.336*	.480**	.545**	.038	.111	-.102	.382**	.338**	1	.486**	.556**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000	.706	.270	.312	.000	.001		.000	.000

	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Y10	Pearson Correlation	.146	.557**	.198*	.242*	.211*	.067	.527**	.493**	.486**	1	.685**
	Sig. (2-tailed)	.148	.000	.048	.015	.035	.506	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Total_Y	Pearson Correlation	.352*	.692**	.419**	.446**	.363*	.207*	.641**	.558**	.556**	.685**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.039	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

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

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



Lampiran 5 Uji Reliability
Tingkat Pemahaman Gen Z

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	100	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	100	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.771	10

RELIABILITY

Penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	100	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	100	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.744	10

Regressi Linear Sederhana

Regression

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Tingkat Pemahaman Gen Z ^a		Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.449 ^a	.410	.402	2.1213

a. Predictors: (Constant), Tingkat ePemahaman Gen Z

b. Dependent Variable: Penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh

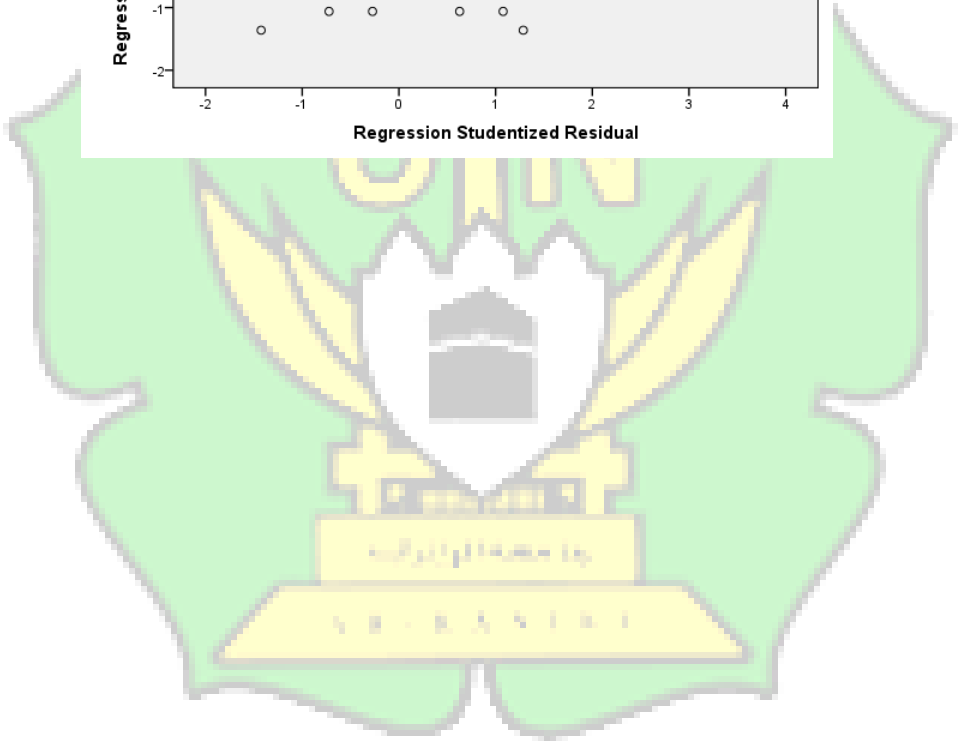
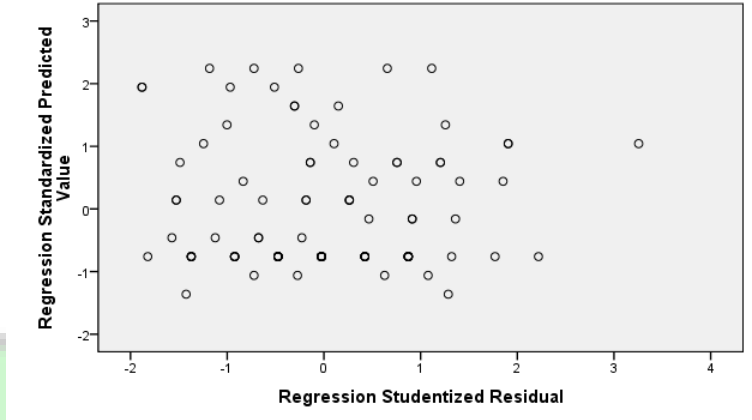
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.167	1.332		5.541	.000
	Tingkat Pemahaman Gen Z	.322	.041	.419	5.089	.000

a. Dependent Variable: Penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh

Scatterplot

Dependent Variable: Penggunaan QRIS di Kota Banda Aceh



Lampiran 6 Uji Normalitas

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.23439900
Most Extreme Differences	Absolute	.090
	Positive	.090
	Negative	-.048
Kolmogorov-Smirnov Z		.902
Asymp. Sig. (2-tailed)		.389

a. Test distribution is Normal.

Frequency Table

Umur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang dari 15 Tahun	8	8.0	8.0	8.0
	15-18 Tahun	18	18.0	18.0	26.0
	19-22 Tahun	46	46.0	46.0	54.0
	23-26 Tahun	28	28.0	28.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Jenis_Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	35	35.0	35.0	35.0
	Perempuan	65	65.0	65.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Pendidikan_Terakhir

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SMP/Sederajat	8	8.0	8.0	8.0
	SMA/SMK/MAN/Sederajat	18	18.0	18.0	26.0
	Perguruan Tinggi/Diploma	28	28.0	28.0	54.0
	Sarjana (S1)	46	46.0	46.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Media_Sosial

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Instagram/Facebook/Tiktok/Twitter/Youtube	25	25.0	25.0	25.0
	Instagram/Facebook	50	50.0	50.0	75.0
	Facebook	25	25.0	25.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Frequency Table
Penggunaan QRIS DI Kota Banda Aceh (Y)

YP1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	8	8.0	8.0	8.0
	Tidak Setuju	8	8.0	8.0	16.0
	Ragu-ragu	6	6.0	6.0	22.0
	Setuju	43	43.0	43.0	65.0
	Sangat Setuju	35	35.0	35.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

YP2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	5	5.0	5.0	5.0
	Tidak Setuju	4	4.0	4.0	9.0
	Ragu-ragu	9	9.0	9.0	18.0
	Setuju	56	56.0	56.0	74.0
	Sangat Setuju	26	26.0	26.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

YP3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	3	3.0	3.0	3.0
	Tidak Setuju	6	6.0	6.0	9.0
	Ragu-ragu	5	5.0	5.0	14.0
	Setuju	58	58.0	58.0	72.0
	Sangat Setuju	28	28.0	28.0	100.0
	Total		100	100.0	100.0

YP4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	4	4.0	4.0	4.0
	Tidak Setuju	7	7.0	7.0	11.0
	Ragu-ragu	8	8.0	8.0	19.0
	Setuju	46	46.0	46.0	65.0
	Sangat Setuju	35	35.0	35.0	100.0
	Total		100	100.0	100.0

YP5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	2.0	2.0	2.0
	Tidak Setuju	3	3.0	3.0	5.0
	Ragu-ragu	11	11.0	11.0	16.0
	Setuju	43	43.0	43.0	59.0
	Sangat Setuju	41	41.0	41.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

YP6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	3	3.0	3.0	3.0
	Tidak Setuju	3	3.0	3.0	6.0
	Ragu-ragu	9	9.0	9.0	15.0
	Setuju	48	48.0	48.0	63.0
	Sangat Setuju	37	37.0	37.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

YP7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	4	4.0	4.0	4.0
	Tidak Setuju	4	4.0	4.0	8.0
	Ragu-ragu	6	6.0	6.0	14.0
	Setuju	37	37.0	37.0	51.0
	Sangat Setuju	49	49.0	49.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

YP8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	7	7.0	7.0	7.0
	Tidak Setuju	3	3.0	3.0	10.0
	Ragu-ragu	2	2.0	2.0	12.0
	Setuju	50	50.0	50.0	62.0
	Sangat Setuju	38	38.0	38.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

YP9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	3	3.0	3.0	3.0
	Tidak Setuju	5	5.0	5.0	8.0
	Ragu-ragu	10	10.0	10.0	18.0
	Setuju	50	50.0	50.0	68.0
	Sangat Setuju	32	32.0	32.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

YP10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	2.0	2.0	2.0
	Tidak Setuju	1	1.0	1.0	3.0
	Ragu-ragu	10	10.0	10.0	13.0
	Setuju	55	55.0	55.0	68.0
	Sangat Setuju	32	32.0	32.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

Frequency Table
Tingkat pemahaman Gen Z

XP1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Tidak Setuju	1	1.0	1.0	1.0
Tidak Setuju	2	2.0	2.0	3.0
Ragu-ragu	8	8.0	8.0	11.0
Setuju	38	38.0	38.0	49.0
Sangat Setuju	51	51.0	51.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

XP2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	1.0	1.0	1.0
	Tidak Setuju	4	4.0	4.0	5.0
	Ragu-ragu	10	10.0	10.0	15.0
	Setuju	61	61.0	61.0	76.0
	Sangat Setuju	24	24.0	24.0	100.0
	Total		100	100.0	100.0

XP3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	2.0	2.0	2.0
	Tidak Setuju	1	1.0	1.0	3.0
	Ragu-ragu	9	9.0	9.0	12.0
	Setuju	48	48.0	48.0	60.0
	Sangat Setuju	40	40.0	40.0	100.0
	Total		100	100.0	100.0

XP4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	1.0	1.0	1.0
	Tidak Setuju	5	5.0	5.0	6.0
	Ragu-ragu	11	11.0	11.0	17.0
	Setuju	50	50.0	50.0	67.0
	Sangat Setuju	33	33.0	33.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

XP5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	3	3.0	3.0	3.0
	Tidak Setuju	2	2.0	2.0	5.0
	Ragu-ragu	7	7.0	7.0	12.0
	Setuju	62	62.0	62.0	74.0
	Sangat Setuju	26	26.0	26.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

XP6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	2.0	2.0	2.0
	Tidak Setuju	1	1.0	1.0	3.0
	Ragu-ragu	12	12.0	12.0	15.0
	Setuju	54	54.0	54.0	69.0
	Sangat Setuju	31	31.0	31.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

XP7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	3	3.0	3.0	3.0
	Tidak Setuju	2	2.0	2.0	5.0
	Ragu-ragu	10	10.0	10.0	15.0
	Setuju	57	57.0	57.0	72.0
	Sangat Setuju	28	28.0	28.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

XP8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	2.0	2.0	2.0
	Tidak Setuju	4	4.0	4.0	6.0
	Ragu-ragu	8	8.0	8.0	14.0
	Setuju	55	55.0	55.0	69.0
	Sangat Setuju	31	31.0	31.0	100.0
	Total	100	100.0	100.0	

XP9

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Tidak Setuju	4	4.0	4.0	4.0
Tidak Setuju	5	5.0	5.0	9.0
Ragu-ragu	5	5.0	5.0	14.0
Setuju	60	60.0	60.0	74.0
Sangat Setuju	26	26.0	26.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

XP10

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Tidak Setuju	2	2.0	2.0	2.0
Tidak Setuju	2	2.0	2.0	4.0
Ragu-ragu	10	10.0	10.0	14.0
Setuju	59	59.0	59.0	73.0
Sangat Setuju	27	27.0	27.0	100.0
Total	100	100.0	100.0	

Lampiran 7 r Tabel

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0,05	0,025	0,01	0,005	0,0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0,1	0,05	0,02	0,01	0,001
1	0,9877	0,9969	0,9995	0,9999	1
2	0,9	0,95	0,98	0,99	0,999
3	0,8054	0,8783	0,9343	0,9587	0,9911
4	0,7293	0,8114	0,8822	0,9172	0,9741
5	0,6694	0,7545	0,8329	0,8745	0,9509
6	0,6215	0,7067	0,7887	0,8343	0,9249
7	0,5822	0,6664	0,7498	0,7977	0,8983
8	0,5494	0,6319	0,7155	0,7646	0,8721
9	0,5214	0,6021	0,6851	0,7348	0,847
10	0,4973	0,576	0,6581	0,7079	0,8233
11	0,4762	0,5529	0,6339	0,6835	0,801
12	0,4575	0,5324	0,612	0,6614	0,78
13	0,4409	0,514	0,5923	0,6411	0,7604
14	0,4259	0,4973	0,5742	0,6226	0,7419
15	0,4124	0,4821	0,5577	0,6055	0,7247
16	0,4	0,4683	0,5425	0,5897	0,7084
17	0,3887	0,4555	0,5285	0,5751	0,6932
18	0,3783	0,4438	0,5155	0,5614	0,6788
19	0,3687	0,4329	0,5034	0,5487	0,6652
20	0,3598	0,4227	0,4921	0,5368	0,6524
21	0,3515	0,4132	0,4815	0,5256	0,6402
22	0,3438	0,4044	0,4716	0,5151	0,6287
23	0,3365	0,3961	0,4622	0,5052	0,6178
24	0,3297	0,3882	0,4534	0,4958	0,6074
25	0,3233	0,3809	0,4451	0,4869	0,5974
26	0,3172	0,3739	0,4372	0,4785	0,588
27	0,3115	0,3673	0,4297	0,4705	0,579

28	0,3061	0,361	0,4226	0,4629	0,5703
29	0,3009	0,355	0,4158	0,4556	0,562
30	0,296	0,3494	0,4093	0,4487	0,5541
31	0,2913	0,344	0,4032	0,4421	0,5465
32	0,2869	0,3388	0,3972	0,4357	0,5392
33	0,2826	0,3338	0,3916	0,4296	0,5322
34	0,2785	0,3291	0,3862	0,4238	0,5254
35	0,2746	0,3246	0,381	0,4182	0,5189
36	0,2709	0,3202	0,376	0,4128	0,5126
37	0,2673	0,316	0,3712	0,4076	0,5066
38	0,2638	0,312	0,3665	0,4026	0,5007
39	0,2605	0,3081	0,3621	0,3978	0,495
40	0,2573	0,3044	0,3578	0,3932	0,4896
41	0,2542	0,3008	0,3536	0,3887	0,4843
42	0,2512	0,2973	0,3496	0,3843	0,4791
43	0,2483	0,294	0,3457	0,3801	0,4742
44	0,2455	0,2907	0,342	0,3761	0,4694
45	0,2429	0,2876	0,3384	0,3721	0,4647
46	0,2403	0,2845	0,3348	0,3683	0,4601
47	0,2377	0,2816	0,3314	0,3646	0,4557
48	0,2353	0,2787	0,3281	0,361	0,4514
49	0,2329	0,2759	0,3249	0,3575	0,4473
50	0,2306	0,2732	0,3218	0,3542	0,4432
51	0,2284	0,2706	0,3188	0,3509	0,4393
52	0,2262	0,2681	0,3158	0,3477	0,4354
53	0,2241	0,2656	0,3129	0,3445	0,4317
54	0,2221	0,2632	0,3102	0,3415	0,428
55	0,2201	0,2609	0,3074	0,3385	0,4244
56	0,2181	0,2586	0,3048	0,3357	0,421
57	0,2162	0,2564	0,3022	0,3328	0,4176
58	0,2144	0,2542	0,2997	0,3301	0,4143
59	0,2126	0,2521	0,2972	0,3274	0,411

60	0,2108	0,25	0,2948	0,3248	0,4079
61	0,2091	0,248	0,2925	0,3223	0,4048
62	0,2075	0,2461	0,2902	0,3198	0,4018
63	0,2058	0,2441	0,288	0,3173	0,3988
64	0,2042	0,2423	0,2858	0,315	0,3959
65	0,2027	0,2404	0,2837	0,3126	0,3931
66	0,2012	0,2387	0,2816	0,3104	0,3903
67	0,1997	0,2369	0,2796	0,3081	0,3876
68	0,1982	0,2352	0,2776	0,306	0,385
69	0,1968	0,2335	0,2756	0,3038	0,3823
70	0,1954	0,2319	0,2737	0,3017	0,3798
71	0,194	0,2303	0,2718	0,2997	0,3773
72	0,1927	0,2287	0,27	0,2977	0,3748
73	0,1914	0,2272	0,2682	0,2957	0,3724
74	0,1901	0,2257	0,2664	0,2938	0,3701
75	0,1888	0,2242	0,2647	0,2919	0,3678
76	0,1876	0,2227	0,263	0,29	0,3655
77	0,1864	0,2213	0,2613	0,2882	0,3633
78	0,1852	0,2199	0,2597	0,2864	0,3611
79	0,1841	0,2185	0,2581	0,2847	0,3589
80	0,1829	0,2172	0,2565	0,283	0,3568
81	0,1818	0,2159	0,255	0,2813	0,3547
82	0,1807	0,2146	0,2535	0,2796	0,3527
83	0,1796	0,2133	0,252	0,278	0,3507
84	0,1786	0,212	0,2505	0,2764	0,3487
85	0,1775	0,2108	0,2491	0,2748	0,3468
86	0,1765	0,2096	0,2477	0,2732	0,3449
87	0,1755	0,2084	0,2463	0,2717	0,343
88	0,1745	0,2072	0,2449	0,2702	0,3412
89	0,1735	0,2061	0,2435	0,2687	0,3393
90	0,1726	0,205	0,2422	0,2673	0,3375
91	0,1716	0,2039	0,2409	0,2659	0,3358

92	0,1707	0,2028	0,2396	0,2645	0,3341
93	0,1698	0,2017	0,2384	0,2631	0,3323
94	0,1689	0,2006	0,2371	0,2617	0,3307
95	0,168	0,1996	0,2359	0,2604	0,329
96	0,1671	0,1986	0,2347	0,2591	0,3274
97	0,1663	0,1975	0,2335	0,2578	0,3258
98	0,1654	0,1966	0,2324	0,2565	0,3242
99	0,1646	0,1956	0,2312	0,2552	0,3226
100	0,1638	0,1946	0,2301	0,254	0,3211



Lampiran 8 Tabel F

DF 2	DF 1						DF 2	DF 1					
	1	2	3	4	5	6		1	2	3	4	5	6
1	161,446	199,499	215,707	224,583	230,160	233,988	51	4,034	3,183	2,790	2,557	2,400	2,286
2	18,513	19,000	19,164	19,247	19,296	19,329	52	4,030	3,179	2,786	2,553	2,397	2,283
3	10,128	9,552	9,277	9,117	9,013	8,941	53	4,027	3,175	2,783	2,550	2,393	2,279
4	7,709	6,944	6,591	6,388	6,256	6,163	54	4,023	3,172	2,779	2,546	2,389	2,275
5	6,608	5,786	5,409	5,192	5,050	4,950	55	4,020	3,168	2,776	2,543	2,386	2,272
6	5,987	5,143	4,757	4,534	4,387	4,284	56	4,016	3,165	2,773	2,540	2,383	2,269
7	5,591	4,737	4,347	4,120	3,972	3,866	57	4,013	3,162	2,769	2,537	2,380	2,266
8	5,318	4,459	4,066	3,838	3,688	3,581	58	4,010	3,159	2,766	2,534	2,377	2,263
9	5,117	4,256	3,863	3,633	3,482	3,374	59	4,007	3,156	2,764	2,531	2,374	2,260
10	4,965	4,103	3,708	3,478	3,326	3,217	60	4,004	3,153	2,761	2,528	2,371	2,257
11	4,844	3,982	3,587	3,357	3,204	3,095	61	4,001	3,150	2,758	2,525	2,368	2,254
12	4,747	3,885	3,490	3,259	3,106	2,996	62	3,998	3,148	2,755	2,523	2,366	2,251
13	4,667	3,806	3,411	3,179	3,025	2,915	63	3,996	3,145	2,753	2,520	2,363	2,249
14	4,600	3,739	3,344	3,112	2,958	2,848	64	3,993	3,143	2,751	2,518	2,361	2,246
15	4,543	3,682	3,287	3,056	2,901	2,790	65	3,991	3,140	2,748	2,515	2,358	2,244
16	4,494	3,634	3,239	3,007	2,852	2,741	66	3,989	3,138	2,746	2,513	2,356	2,242
17	4,451	3,592	3,197	2,965	2,810	2,699	67	3,986	3,136	2,744	2,511	2,354	2,239
18	4,414	3,555	3,160	2,928	2,773	2,661	68	3,984	3,134	2,742	2,509	2,352	2,237
19	4,381	3,522	3,127	2,895	2,740	2,628	69	3,982	3,132	2,739	2,507	2,350	2,235
20	4,351	3,493	3,098	2,866	2,711	2,599	70	3,980	3,130	2,737	2,505	2,348	2,233
21	4,325	3,467	3,072	2,840	2,685	2,573	71	3,978	3,128	2,736	2,503	2,346	2,231
22	4,301	3,443	3,049	2,817	2,661	2,549	72	3,976	3,126	2,734	2,501	2,344	2,229
23	4,279	3,422	3,028	2,796	2,640	2,528	73	3,974	3,124	2,732	2,499	2,342	2,227
24	4,260	3,403	3,009	2,776	2,621	2,508	74	3,972	3,122	2,730	2,497	2,340	2,226
25	4,242	3,385	2,991	2,759	2,603	2,490	75	3,970	3,120	2,728	2,495	2,338	2,224
26	4,225	3,369	2,975	2,743	2,587	2,474	76	3,968	3,119	2,727	2,494	2,337	2,222
27	4,210	3,354	2,960	2,728	2,572	2,459	77	3,967	3,117	2,725	2,492	2,335	2,220
28	4,196	3,340	2,947	2,714	2,558	2,445	78	3,965	3,115	2,723	2,490	2,333	2,219
29	4,183	3,328	2,934	2,701	2,545	2,432	79	3,963	3,114	2,722	2,489	2,332	2,217
30	4,171	3,316	2,922	2,690	2,534	2,421	80	3,962	3,112	2,720	2,487	2,330	2,216
31	4,160	3,305	2,911	2,679	2,523	2,409	81	3,960	3,111	2,719	2,486	2,329	2,214
32	4,149	3,295	2,901	2,668	2,512	2,399	82	3,959	3,109	2,717	2,484	2,327	2,213
33	4,139	3,285	2,892	2,659	2,503	2,389	83	3,957	3,108	2,716	2,483	2,326	2,211
34	4,130	3,276	2,883	2,650	2,494	2,380	84	3,956	3,107	2,715	2,482	2,324	2,210
35	4,121	3,267	2,874	2,641	2,485	2,372	85	3,955	3,105	2,713	2,480	2,323	2,209
36	4,113	3,259	2,866	2,634	2,477	2,364	86	3,953	3,104	2,712	2,479	2,322	2,207
37	4,105	3,252	2,859	2,626	2,470	2,356	87	3,952	3,103	2,711	2,478	2,321	2,206
38	4,098	3,245	2,852	2,619	2,463	2,349	88	3,951	3,101	2,709	2,476	2,319	2,205
39	4,091	3,238	2,845	2,612	2,456	2,342	89	3,949	3,100	2,708	2,475	2,318	2,203
40	4,085	3,232	2,839	2,606	2,449	2,336	90	3,948	3,099	2,707	2,474	2,317	2,202
41	4,079	3,226	2,833	2,600	2,443	2,330	91	3,947	3,098	2,706	2,473	2,316	2,201
42	4,073	3,220	2,827	2,594	2,438	2,324	92	3,945	3,095	2,704	2,471	2,313	2,199
43	4,067	3,214	2,822	2,589	2,432	2,319	93	3,943	3,094	2,703	2,470	2,312	2,198
44	4,062	3,209	2,816	2,584	2,427	2,313	94	3,942	3,093	2,701	2,469	2,311	2,197
45	4,057	3,204	2,812	2,579	2,422	2,308	95	3,941	3,092	2,700	2,467	2,310	2,196

46	4,052	3,200	2,807	2,574	2,417	2,304	96	3,940	3,091	2,699	2,466	2,309	2,195
47	4,047	3,195	2,802	2,570	2,413	2,299	97	3,939	3,090	2,698	2,465	2,308	2,194
48	4,043	3,191	2,798	2,565	2,409	2,295	98	3,938	3,089	2,697	2,465	2,307	2,193
49	4,038	3,187	2,794	2,561	2,404	2,290	99	3,937	3,088	2,696	2,464	2,306	2,192
50	4,034	3,183	2,790	2,557	2,400	2,286	100	3,936	3,087	2,696	2,463	2,305	2,191



Lampiran 9 Tabel *t*

Tabel Harga Kritis Untuk *t*

DF	Tingkat Keyakinan				DF	Tingkat Keyakinan			
	0,01	0,025	0,05	0,1		0,01	0,025	0,05	0,1
1	63,656	25,452	12,706	6,314	51	2,676	2,310	2,008	1,675
2	9,925	6,205	4,303	2,920	52	2,674	2,308	2,007	1,675
3	5,841	4,177	3,182	2,353	53	2,672	2,307	2,006	1,674
4	4,604	3,495	2,776	2,132	54	2,670	2,306	2,005	1,674
5	4,032	3,163	2,571	2,015	55	2,668	2,304	2,004	1,673
6	3,707	2,969	2,447	1,943	56	2,667	2,303	2,003	1,673
7	3,499	2,841	2,365	1,895	57	2,665	2,302	2,002	1,672
8	3,355	2,752	2,306	1,860	58	2,663	2,301	2,002	1,672
9	3,250	2,685	2,262	1,833	59	2,662	2,300	2,001	1,671
10	3,169	2,634	2,228	1,812	60	2,660	2,299	2,000	1,671
11	3,106	2,593	2,201	1,796	61	2,659	2,298	2,000	1,670
12	3,055	2,560	2,179	1,782	62	2,657	2,297	1,999	1,670
13	3,012	2,533	2,160	1,771	63	2,656	2,296	1,998	1,669
14	2,977	2,510	2,145	1,761	64	2,655	2,295	1,998	1,669
15	2,947	2,490	2,131	1,753	65	2,654	2,295	1,997	1,669
16	2,921	2,473	2,120	1,746	66	2,652	2,294	1,997	1,668
17	2,898	2,458	2,110	1,740	67	2,651	2,293	1,996	1,668
18	2,878	2,445	2,101	1,734	68	2,650	2,292	1,995	1,668
19	2,861	2,433	2,093	1,729	69	2,649	2,291	1,995	1,667
20	2,845	2,423	2,086	1,725	70	2,648	2,291	1,994	1,667
21	2,831	2,414	2,080	1,721	71	2,647	2,290	1,994	1,667
22	2,819	2,405	2,074	1,717	72	2,646	2,289	1,993	1,666
23	2,807	2,398	2,069	1,714	73	2,645	2,289	1,993	1,666
24	2,797	2,391	2,064	1,711	74	2,644	2,288	1,993	1,666
25	2,787	2,385	2,060	1,708	75	2,643	2,287	1,992	1,665
26	2,779	2,379	2,056	1,706	76	2,642	2,287	1,992	1,665
27	2,771	2,373	2,052	1,703	77	2,641	2,286	1,991	1,665
28	2,763	2,368	2,048	1,701	78	2,640	2,285	1,991	1,665
29	2,756	2,364	2,045	1,699	79	2,639	2,285	1,990	1,664
30	2,750	2,360	2,042	1,697	80	2,639	2,284	1,990	1,664
31	2,744	2,356	2,040	1,696	81	2,638	2,284	1,990	1,664
32	2,738	2,352	2,037	1,694	82	2,637	2,283	1,989	1,664
33	2,733	2,348	2,035	1,692	83	2,636	2,283	1,989	1,663
34	2,728	2,345	2,032	1,691	84	2,636	2,282	1,989	1,663
35	2,724	2,342	2,030	1,690	85	2,635	2,282	1,988	1,663
36	2,719	2,339	2,028	1,688	86	2,634	2,281	1,988	1,663

37	2,715	2,336	2,026	1,687		87	2,634	2,281	1,988	1,663
38	2,712	2,334	2,024	1,686		88	2,633	2,280	1,987	1,662
39	2,708	2,331	2,023	1,685		89	2,632	2,280	1,987	1,662
40	2,704	2,329	2,021	1,684		90	2,632	2,280	1,987	1,662
41	2,701	2,327	2,020	1,683		91	2,631	2,279	1,986	1,662
42	2,698	2,325	2,018	1,682		92	2,630	2,279	1,986	1,662
43	2,695	2,323	2,017	1,681		93	2,630	2,278	1,986	1,661
44	2,692	2,321	2,015	1,680		94	2,629	2,278	1,986	1,661
45	2,690	2,319	2,014	1,679		95	2,629	2,277	1,985	1,661
46	2,687	2,317	2,013	1,679		96	2,628	2,277	1,985	1,661
47	2,685	2,315	2,012	1,678		97	2,627	2,277	1,985	1,661
48	2,682	2,314	2,011	1,677		98	2,627	2,276	1,984	1,661
49	2,680	2,312	2,010	1,677		99	2,626	2,276	1,984	1,660
50	2,678	2,311	2,009	1,676		100	2,626	2,276	1,984	1,660

