

**PENGARUH TEKNOLOGI, RELIGIUSITAS DAN
KEPERCAYAAN (*TRUST*) MASYARAKAT TERHADAP
MINAT BERINFAK MENGGUNAKAN PLATFORM
DIGITAL (QRIS) DI KOTA BANDA ACEH DENGAN
PENDAPATAN SEBAGAI VARIABEL MEDIASI
(Kajian Pada Jamaah Masjid di Kota Banda Aceh)**



**MUHAMMAD AZWAR
NIM. 221008008**

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) AR-RANIRY
BANDA ACEH
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**Pengaruh Teknologi, Religiusitas, dan Kepercayaan (*Trust*)
Masyarakat Terhadap Minat Berinfaq Menggunakan
Platform Digital (QRIS) di Kota Banda Aceh dengan
Pendapatan Sebagai Variabel Mediasi
(Kajian Pada Jamaah Masjid di Kota Banda Aceh)**

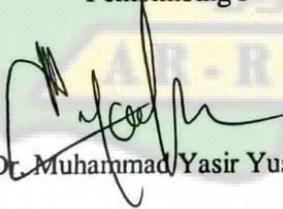
**MUHAMMAD AZWAR
NIM. 221008008
Program Studi Ekonomi Syariah**

**Tesis ini sudah dapat diajukan kepada Pascasarjana
UIN Ar-Raniry Banda Aceh untuk diujikan dalam Ujian
Munaqasyah Tesis**

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II


Prof. Dr. Muhammad Yasir Yusuf, MA


Muhammad Arifin, Ph.D.

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH TEKNOLOGI, RELIGIUSITAS DAN KEPERCAYAAN
(TRUST) MASYARAKAT TERHADAP MINAT BERINFRAK
MENGUNAKAN PLATFORM DIGITAL (QRIS) DI KOTA BANDA
ACEH DENGAN PENDAPATAN SEBAGAI VARIABEL MEDIASI
(Kajian Pada Jamaah Masjid di Kota Banda Aceh)**

**MUHAMMAD AZWAR
NIM. 221008008
Program Studi Ekonomi Syari'ah**

Telah Dipertahankan di depan Tim Penguji Sidang Tesis Pascasarjana
Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh

Tanggal: 19 Desember 2023 M
6 Jumadil Akhir 1445 H

TIM PENGUJI

Ketua

Dr. Muhammad Zulhilmi, MA.

Sekretaris

Muhammad Iqbal, SE., MM.

Penguji,

Dr. Nilam Sari, MA
Penguji,

Penguji,

Dr. iur. Chairul Fahmi, MA
Penguji,

Muhammad Arifin, Ph.D.

Prof. Dr. Muhammad Yasir Yusuf, MA.

Banda Aceh, 21 Desember 2023
Pascasarjana
Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh
Direktur,



Prof. Eka Sri Mulyani, S.Ag., M.A., Ph.D.
NIP. 19770219199803201

PERNYATAAN KEASLIAN

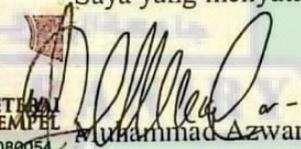
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Muhammad Azwar
Tempat/Tanggal Lahir : Geurugok, 6 Februari 2000
Nomor Mahasiswa : 221008008
Program Studi : Ekonomi Syari'ah

Menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banda Aceh, 21 Desember 2023
Saya yang menyatakan,




Muhammad Azwar
NIM. 221008008

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan laporan penelitian ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 0543b/U/1987, tanggal 22 Januari 1998.

I. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	N a m a
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba'	b	be
ت	ta'	t	te
ث	ša'	š	es (dengan titik di atas)
ج	jim	j	Je
ح	ha'	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha'	kh	ka dan ha
د	dal	d	de
ذ	zal	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)

ط	ta'	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	za'	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	‘	koma terbalik diatas
غ	gain	g	ge
ف	fa'	f	ef
ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	waw	w	we
ه	ha'	h	ha
ء	hamzah	’	apostrof
ي	ya'	y	ye

II. Konsonan Rangkap karena *Syaddah* ditulis Rangkap

مُتَعَدِّدَةٌ	ditulis	<i>muta'addidah</i>
عِدَّةٌ	ditulis	<i>'iddah</i>

III. *Ta' Marbūṭah* di Akhir Kata

1. Bila dimatikan ditulis *h*

حِكْمَةٌ	ditulis	<i>ḥikmah</i>
عِلَّةٌ	ditulis	<i>'illah</i>

Ketentuan ini tidak diperlakukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia seperti *ṣalat*, *zakat*, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya.

2. Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan “h”

كِرَامَةُ الْأَوْلِيَاءِ	ditulis	<i>Karāmah al-Auliyā'</i>
--------------------------	---------	---------------------------

3. Bila *ta'* *Marbūṭah* hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah dan dammah ditulis *t* atau *h*.

زَكَاةَ الْفِطْرِ	ditulis	<i>zakāh al-fiṭri</i>
-------------------	---------	-----------------------

IV. Vokal Pendek

فَعَلَ	fathah	ditulis	a
ذَكَرَ	kasrah	ditulis	<i>fa'ala</i>
يَذْهَبُ	ḍammah	ditulis	i
		ditulis	<i>zūkira</i>
		ditulis	u
		ditulis	<i>yazhabu</i>

V. Vokal Panjang

1	Fathah + alif جَاهِلِيَّةٌ	ditulis	ā
		ditulis	<i>jāhiliyyah</i>
2	Fathah + alif maqsur تَنْسَى	ditulis	ā
		ditulis	<i>tansā</i>
3	Kasrah + ya' mati كَرِيمٌ	ditulis	i
		ditulis	<i>karīm</i>
4	Dammah + wawu mati	ditulis	ū

	فُرُوضٌ	ditulis	<i>furūd</i>
--	---------	---------	--------------

VI. Vokal Rangkap

1	Fathah + alifya' mati بَيْنَكُمْ	ditulis ditulis	ai <i>bainakum</i>
2	Fathah + wawu mati قَوْلٌ	ditulis ditulis	au <i>qaul</i>

VII. Vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

أَنْتُمْ	ditulis	<i>a'antum</i>
أَعِدَّتْ	ditulis	<i>u'iddat</i>
لَئِنْ شَكَرْتُمْ	ditulis	<i>la'in syakartum</i>

VIII. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf *Qamariyyah* ditulis dengan menggunakan huruf "l".

الْقُرْآنُ	ditulis	<i>Al-Qur'ān</i>
الْقِيَاسُ	ditulis	<i>Al-Qiyās</i>

2. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, dengan menghilangkan huruf *l* (el) nya.

السَّمَاءُ	ditulis	<i>As-Samā'</i>
------------	---------	-----------------

الشَّمْسُ	ditulis	<i>Asy-Syams</i>
-----------	---------	------------------

IX. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat ditulis menurut penulisannya.

ذَوِي الْفُرُوضِ	ditulis	<i>zawil al-furūd</i>
أَهْلُ السُّنَّةِ	ditulis	<i>ahl as-sunnah</i>



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memperindah kehidupan dengan kasih sayang, kenikmatan dan kemudahan tiada bertepi. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan, atas nikmat dan karunia yang Allah SWT berikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar magister pada Program Studi Ekonomi Syariah Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul: **Pengaruh Teknologi, Religiusitas, dan Kepercayaan (*Trust*) Masyarakat Terhadap Minat Berinfak Menggunakan Platform Digital (QRIS) di Kota Banda Aceh Dengan Pendapatan Sebagai Variabel Mediasi (Kajian Pada Jamaah Masjid di Kota Banda Aceh).**

Penulis merasa bahagia dan bersyukur serta bangga dengan selesainya studi dan tesis ini, tetapi kebahagiaan dan kebanggaan tidak akan tercapai tanpa doa dan dukungan serta ketulusan dari semua pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan banyak terima kasih dan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada:

1. Kedua orang tua penulis (Muhammad Saleh dan Dra Salamah) yang selalu memberikan segala bentuk: do'a, pengorbanan, motivasi dan nasehat kepada penulis. Kepada

kakak Wirdatul Ahya, Nanda Yustina, dan Muhammad Firdaus serta keluarga besar yang selalu mendukung dan memberikan semangat sampai tesis ini selesai.

2. Bapak Prof. Dr. Muhammad Yasir Yusuf, MA dan Muhammad Arifin, Ph.D selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dalam membimbing penulis, memberikan saran dan motivasi sehingga penulis bisa menyelesaikan tesis ini.
3. Bapak Prof. Dr. Armiadi selaku penasehat akademik yang memberi saran dan arahan selama kuliah sehingga penulis selalu bersemangat dalam menjalani pendidikan hingga memperoleh gelar magister.
4. Bapak Prof. Dr. Ridwan Nurdin, MCL selaku ketua program studi Ekonomi Syariah yang telah memberi banyak saran, masukan, serta kesempatan dalam mengembangkan diri, sehingga tesis ini bisa diselesaikan dengan cepat dan baik.
5. Ibu Prof. Eka Sri Mulyani, M.Ag., Ph.D selaku direktur Pascasarjana UIN Ar-Raniry.
6. Ibu Dr. Nilam Sari, M.Ag. Dr. Hendra Syahputra, MM. Muhammad Arifin. Ph.D. dan Dr. Muhammad Maulana, MA. selaku penguji seminar proposal tesis yang telah memberi banyak saran dan masukan sehingga tesis ini menjadi lebih baik.
7. Bapak Prof. Dr. Muhammad Yasir Yusuf, MA. Muhammad Arifin, Ph.D. Dr. Nilam Sari, MA., Dr. iur. Chairul Fahmi, MA. Selaku penguji seminar hasil tesis yang telah memberi

banyak saran dan masukan sehingga tesis ini menjadi lebih baik.

8. Bapak Dr. Muhaammad Zulhilmi, MA. Muhammad Iqbal, SE., MM. Dr. Nilam Sari, MA. Dr. iur. Chairul Fahmi, MA. Muhammad Arifin, Ph.D. Prof. Dr. Muhammad Yasir Yusuf, MA. Selaku penguji Ujian Sidang Munaqasyah Tesis yang telah memberi banyak saran dan masukan sehingga tesis ini menjadi lebih baik.
9. Seluruh dosen program studi Ekonomi syariah dan staf di Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberikan ilmu, pengalaman, motivasi, dan pengarahan kepada penulis.
10. Pengurus Badan Kemakmuran Mesjid (BKM) yang ada di Kota Banda Aceh yang telah memberikan bantuan data dan informasi dalam penelitian tesis ini.
11. Responden yang telah meluangkan waktu dalam menjawab kuesioner penelitian ini.
12. Kepada seluruh teman dan sahabat seangkatan dan seperjuangan Mahasiswa Ekonomi Syariah angkatan 2022 Pascasarjan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
13. Kepada teman-teman, abang, kakak dan adek yang selalu menemani penulis saat susah maupun senang, yang menyemangati tanpa henti yang tidak dapat disebutkan satu persatu, semoga sukses selalu dan senantiasa dalam keridhaan Allah SWT.
14. Serta semua pihak yang telah membantu dalam

penyusunan tesis ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan sebagai pedoman dan perbaikan dalam penelitian ini dan penelitian-penelitian selanjutnya. Akhir kata penulis mengucapkan permohonan maaf atas segala kesalahan dan terima kasih atas segala bantuan dan dukungan dari semua pihak, semoga Allah SWT membalas kebaikan kita semua.

Banda Aceh, 10 Agustus 2023

Penulis,



Muhammad Azwar

ABSTRAK

- Judul Tesis : Pengaruh Teknologi, Religiusitas, dan Kepercayaan (*Trust*) Masyarakat Terhadap Minat Berinfaq Menggunakan Platform Digital (QRIS) di Kota Banda Aceh Dengan Pendapatan Sebagai Variabel Mediasi (Kajian Pada Jamaah Masjid di Kota Banda Aceh)
- Nama/NIM : Muhammad Azwar/221008008
- Pembimbing : 1. Prof. Dr. Muhammad Yasir Yusuf, MA.
2. Muhammad Arifin. Ph.D.
- Kata Kunci : Teknologi, Religiusitas, Kepercayaan (*trust*), Pendapatan, dan Minat.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh teknologi, religiusitas dan kepercayaan (*trust*) masyarakat terhadap minat berinfaq menggunakan platform digital (QRIS) di Kota Banda Aceh dengan pendapatan sebagai variabel mediasi (kajian pada jamaah masjid di Kota Banda Aceh). Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan sampel yang digunakan sebanyak 123 jamaah masjid yang ada di Kota Banda Aceh. Pengujian hipotesis menggunakan teknik *path analysis* dengan bantuan aplikasi SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi secara parsial tidak berpengaruh terhadap minat masyarakat berinfaq menggunakan platform digital QRIS, sedangkan religiusitas, kepercayaan (*trust*) dan pendapatan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat berinfaq menggunakan platform digital QRIS. Kemudian, hasil penelitian secara simultan menunjukkan bahwa teknologi, religiusitas, dan kepercayaan (*trust*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat berinfaq menggunakan platform digital QRIS. Sedangkan pengujian secara mediasi menunjukkan bahwa teknologi, religiusitas, dan kepercayaan

(*trust*) tidak berpengaruh terhadap minat masyarakat berinfraq menggunakan platform digital QRIS.



ABSTRAK

- Title : The Influence of Technology, Religiosity, and Trust of the Community on the Intention to Donate through Digital Platform (QRIS) in Banda Aceh City with Income as a Mediating Variable (A Study on Mosque Congregants in Banda Aceh City)
- Name/NIM : Muhammad Azwar/221008008
- Supervisors : Prof. Dr. Muhammad Yasir Yusuf, MA.
Muhammad Arifin. Ph.D.
- Keywords : Technology, Religiosity, Trust, Income, and Intention.

This research aims to analyze the influence of technology, religiosity, and trust of the community on the intention to donate through digital platforms (QRIS) in Banda Aceh City, with income as a mediating variable (a study on mosque congregants in Banda Aceh City). Data collection instruments employed a questionnaire, with a sample size of 123 mosque congregants in Banda Aceh City. Hypothesis testing was conducted using the path analysis technique with the assistance of the SPSS application. The research findings indicate that technology, partially, does not have a significant influence on the community's intention to donate through the QRIS digital platform. However, religiosity, trust, and income, partially, have a positive and significant influence on the community's intention to donate through the QRIS digital platform. Furthermore, the simultaneous results of the research demonstrate that technology, religiosity, and trust have a positive and significant influence on the community's intention to donate through the QRIS digital platform. However, the mediation test reveals that

technology, religiosity, and trust do not have a significant influence on the community's intention to donate through the QRIS digital platform.



مستخلص البحث

موضوع البحث : تأثير التكنولوجيا والدين وثقة المجتمع (الثقة) على نية الإنفاذ باستخدام المنصات الرقمية في مدينة باندا أتشيه مع الدخل كمتغير (QRIS) وساطة (دراسة حول تجمع المساجد في مدينة باندا أتشيه)

اسم الباحث/ رقم التسجيل : محمد أזור / ٨٠٠٨٠٠١٢٢

المشرف : ١. الدكتور محمد ياسر يوسف

٢. الدكتور محمد عارفين

الكلمات المفتاحية : التكنولوجيا والتدين والثقة والدخل والفائدة

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل تأثير التكنولوجيا والتدين وثقة الجمهور على الاهتمام بالإنفاق باستخدام منصة رقمية (QRIS) في مدينتك أتشيه مع الدخل كمتغير وسيط (دراسة عن المصلين في المساجد باندا أتشيه) كمتغير من 123 من تتكون عينة مع البيانات، لجمع كأداة استبانة استخدام تم الدخل باستخدام فرضيات اختبار إجراء تم. أتشيه باندا بمدينة المساجد في المصلين أن إلى البحث نتائج تشير. SPSS تطبيق بمساعدة المسار تحليل تقنية منصة عبر التبرع في المجتمع نية على تأثير لها ليس جزئياً، التكنولوجيا، تأثير لها جزئياً، والدخل، والثقة الديانة ذلك، ومع. QRIS الرقمي الدفع. QRIS الرقمي الدفع منصة عبر التبرع في المجتمع نية وعلى إيجابي والديانة التكنولوجيا أن تبين واحد وقت في البحث نتائج ذلك، على وعلاوة الرقمي الدفع منصة عبر التبرع في المجتمع نية على إيجابي تأثير لها والثقة والثقة والديانة التكنولوجيا أن يكشف التوسط اختبار ذلك، ومع. QRIS الرقمي الدفع منصة عبر التبرع في المجتمع نية على تأثير لها ليست QRIS.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	v
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAK.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xix
DAFTAR TABEL.....	xxv
DAFTAR GAMBAR.....	xxvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Batasan Masalah	12
1.4 Rumusan Masalah.....	12
1.5 Tujuan Penelitian	13
1.6 Manfaat Hasil Penelitian	14
1.7 Kajian Pustaka	14
BAB II LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS	28
2.1 Konsep Infak	28
2.1.1 Pengertian Infak.....	28
2.1.2 Manfaat dan Hikmah Infak	29
2.1.3 Macam-Macam Infak	29
2.2 Konsep Minat	30
2.2.1 Pengertian Minat	30
2.2.2 Indikator Minat	31
2.3 Konsep Teknologi Informasi	32
2.3.1 Pengertian Teknologi Informasi	32

2.3.2	Fungsi Teknologi Informasi	35
2.3.3	Peran Teknologi Informasi dalam Kehidupan	37
2.3.4	Peran Teknologi (QRIS) dalam Berinfak.	38
2.3.5	Indikator Teknologi	43
2.4	Konsep Religiusitas	43
2.4.1	Pengertian Religiusitas	43
2.4.2	Faktor-Faktor yang mempengaruhi Religiusitas.....	44
2.4.3	Dimensi dan Indikator Religiusitas.....	46
2.5	Konsep Kepercayaan (<i>Trust</i>)	47
2.5.1	Pengertian Kepercayaan	47
2.5.2	Faktor-Faktor yang dapat Membangun kepercayaan.....	49
2.5.3	Indikator Kepercayaan/ <i>Trust</i>	50
2.6	Konsep Pendapatan	51
2.6.1	Pengertian Pendapat	51
2.6.2	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pendapatan	52
2.6.3	Indikator Pendapatan	54
2.7	Kerangka Pemikiran	54
2.7.1	Hubungan Teknologi terhadap Minat Berinfak.....	54
2.7.2	Hubungan Religiusitas terhadap Minat Berinfak	54
2.7.3	Hubungan Kepercayaan (<i>Trust</i>) terhadap Minat Berinfak	55
2.7.4	Hubungan Pendapatan terhadap Minat Berinfak.....	55
2.7.5	Hubungan Teknologi, Religiusitas, dan Kepercayaan/ <i>trust</i> terhadap minat Berinfak.....	56
2.7.6	Hubungan Teknologi terhadap Minat Berinfak yang dimediasi dengan	

	Pendapatan	56
2.7.7	Hubungan Religiusitas terhadap Minat Berinfak yang dimediasi dengan Pendapatan	57
2.7.8	Hubungan Kepercayaan (<i>trust</i>) terhadap Minat Berinfak yang dimediasi dengan Pendapatan	57
2.8	Hipotesis	58

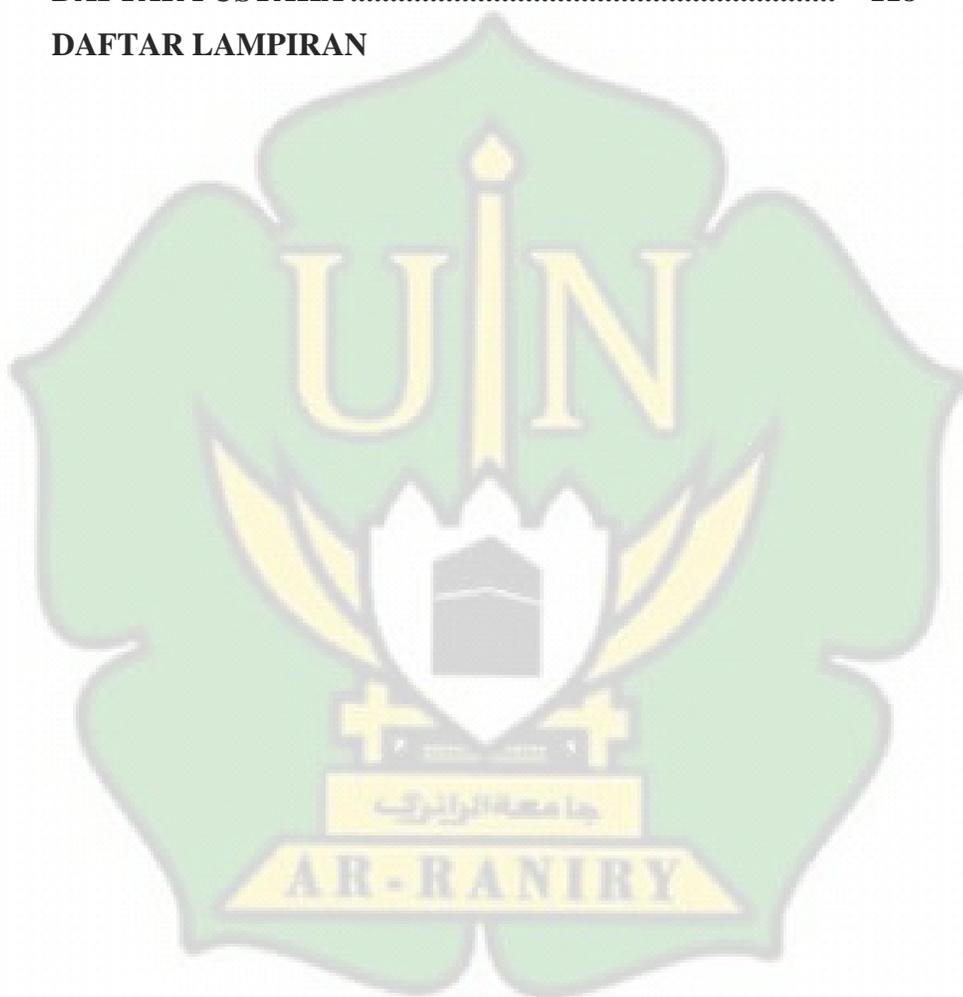
BAB III METODE PENELITIAN 60

3.1	Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	60
3.2	Lokasi dan Objek Penelitian	60
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian	61
3.3.1	Populasi Penelitian	61
3.3.2	Sampel Penelitian	61
3.3.3	Teknik Pengambilan Sampel	63
3.4	Sumber Data.....	64
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	65
3.5.1	Kuesioner	65
3.6	Skala Pengukuran.....	66
3.7	Operasioanal Variabel	67
3.8	Teknik Analisis Data	69
3.9	Uji Instrumen Penelitian	70
3.9.1	Uji Validitas.....	70
3.9.2	Uji Reliabilitas.....	71
3.10	Uji Asumsi Klasik	72
3.10.1	Uji Normalitas	72
3.10.2	Uji Multikolinearitas	72
3.10.3	Uji Heteroskedasitas	72
3.11	Uji Hipotesis	73
3.11.1	Uji Parameter Individual (Uji t)	73
3.11.2	Uji Parameter Simultan (Uji F)	73
3.11.3	Uji Hipotesis Mediasi.....	74

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	77
4.1 Gambaran Umum Kota Banda Aceh	77
4.1.1 Masjid di Kota Banda Aceh.....	82
4.2 Karakteristik Responden	83
4.3 Hasil Pengujian Instrumen	85
4.3.1 Pengujian Validitas	85
4.3.2 Pengujian Reliabilitas	87
4.4 Analisis Frekuensi Persepsi Responden.....	88
4.4.1 Deskripsi Persepsi Responden	88
4.4.2 Persepsi Responden Terhadap Teknologi	89
4.4.3 Persepsi Responden Terhadap Religiusitas	90
4.4.4 Persepsi Responden Terhadap Kepercayaan /Trust	91
4.4.5 Persepsi Responden Terhadap Minat	92
4.4.6 Persepsi Responden Terhadap Kepercayaan/Trust	93
4.5 Pengujain Asumsi Klasik	94
4.5.1 Uji Nnormalitas	94
4.5.2 Uji Multikolinieritas	94
4.5.3 Uji Heteroskedasitas	95
4.6 Hasil Pengujian Hipotesis	96
4.6.1 Uji Parsial (Uji t) dan Uji Sumultan (Uji F)	96
4.6.2 Pengujian Model I	96
4.6.3 Pengujian Model II	98
4.6.4 Pengujian Model III	99
4.6.5 Pengujian Model IV	100
4.6.6 Uji Mediasi dengan Sobel Test	101
4.7 Analisis Jalur Pengaruh Teknologi Terhadap Minat Berinfak Melalui Pendapatan Sebagai Variabel Mediasi	103

4.8	Analisis Jalur Pengaruh Religiusitas Terhadap Minat Berinfak Melalui Pendapatan Sebagai Variabel Mediasi	103
4.9	Analisis Jalur Pengaruh Kepercayaan Terhadap Minat Berinfak Melalui Pendapatan Sebagai Variabel Mediasi	104
4.10	Hasil Pengujian dan Pembahasan Hipotesis	105
4.11	Implikasi Penelitaian	106
4.11.1	Hubungan Teknologi Terhadap Minat Berinfak	106
4.11.2	Hubungan Religiusitas Terhadap Minat Berinfak	106
4.11.3	Hubungan Kepercayaan/ <i>Trust</i> Terhadap Minat Berinfak.....	107
4.11.4	Hubungan Pendapatan Terhadap Minat Berinfak	107
4.11.5	Hubungan Teknologi, Religiusitas, dan Kepercayaan/ <i>Trus</i> Terhadap Minat Berinfak	107
4.11.6	Hubungan Teknologi Terhadap Minat Berinfak dengan Pendapata Sebagai Variabel Mediasi.....	108
4.11.7	Hubungan Religiusitas Terhadap Minat Berinfak dengan Pendapatan Sebagai Variabel Mediasi.....	108
4.11.8	Hubungan Kepercayaan/ <i>Trust</i> Terhadap Minat Berinfak dengan Pendapatan Sebagai Varabel Mediasi...	108
4.11.9	Korelasi Variabel Teknologi, Religiusitas, dan Kepercayaan.....	108
4.12	Analisis Hasil Kajian.....	109

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	116
5.1 Kesimpulan	116
5.2 Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	118
DAFTAR LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Perbandingan Pengumpulan Zakat dengan Angka Kemiskinan di Indonesia-Aceh Tahun 2018-2021	1
Tabel 1.2	Kumpulan Kajian Pustaka/ Penelitian Terdahulu	22
Tabel 3.1	Skala Pengukuran <i>Skala Likert</i>	66
Tabel 3.2	Operasional Variabel Penelitian	68
Tabel 4.1	Wilayah Administratif Kota Banda Aceh	77
Tabel 4.2	Jumlah Masjid	83
Tabel 4.3	Karakteristik Responden	84
Tabel 4.4	Hasil Uji Validitas	86
Tabel 4.5	Hasil Uji Reliabilitas	87
Tabel 4.6	Interpretasi Nilai Rata-Rata Tanggapan Responden	88
Tabel 4.7	Persepsi Responden Variabel Teknologi	89
Tabel 4.8	Persepsi Responden Variabel Religiusitas	90
Tabel 4.9	Persepsi Responden Variabel Kepercayaan/ <i>Trust</i>	91
Tabel 4.10	Persepsi Responden Variabel Minat Berinfak ..	92
Tabel 4.11	Persepsi Responden Variabel Pendapatan	93
Tabel 4.12	Hasil Uji Normalitas	94
Tabel 4.13	Hasil Uji Multikolinieritas	95
Tabel 4.14	Hasil Uji Analisis Regresi Variabel Teknologi, Religiusitas, dan Kepercayaan/ <i>Trust</i> Terhadap Minat Berinfak.....	97
Tabel 4.15	Hasil Uji Analisis Regresi Variabel Teknologi, Religiusitas, Kepercayaan/ <i>Trust</i> , dan Pendapatan Terhadap Minat Berinfak	98
Tabel 4.16	Hasil Uji Analisis Regresi Variabel Teknologi, Religiusitas, Kepercayaan/ <i>Trust</i> , dan Minat Terhadap Pendapatan.....	99

Tabel 4.17 Hasil Uji Analisis Regresi Secara Simultan Variabel (Teknologi, Religiusitas, dan Kepercayaan/ <i>Trust</i>) Terhadap Minat Berinfak	100
Tabel 4.18 Hasil Pengujian Hipotesis	105



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Pertumbuhan <i>Merchant QRIS</i> di Provinsi Aceh (2019-2022)	6
Gambar 2.1	Bentuk <i>QR Code</i>	40
Gambar 2.2	Struktur <i>QR Code</i>	40
Gambar 2.3	Implementasi <i>QR Code</i> dalam Berinfak.....	42
Gambar 2.4	Kerangka Pemikiran	58
Gambar 4.1	Hasil Uji Heteroskedasitas	96
Gambar 4.2	Uji Sobel Test X1 Terhadap Y melalui Z.....	102
Gambar 4.3	Uji Sobel Test X2 Terhadap Y melalui Z.....	102
Gambar 4.4	Uji Sobel Test X3 Terhadap Y melalui Z.....	102
Gambar 4.5	Analisis Jalur Pengaruh Teknologi Terhadap Minat Berinfak Melalui Pendapatan Sebagai Variabel Mediasi.....	103
Gambar 4.6	Analisis Jalur Pengaruh Religiusitas Terhadap Minat Berinfak Melalui Pendapatan Sebagai Variabel Mediasi.....	104
Gambar 4.7	Analisis Jalur Pengaruh <i>Trust</i> Terhadap Minat Berinfak Melalui Pendapatan Sebagai Variabel Mediasi.....	104

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengaruh globalisasi menuntut semua elemen masyarakat dan pemerintahan untuk terus meningkatkan kualitas dan kepraktisan dalam menjalani aktivitas kehidupan, termasuk dalam aspek ekonomi khususnya dalam instrumen keuangan Islam. Badan Amil Zakat Nasional (BAZNAS) menyatakan bahwa penerimaan zakat sebagai salah satu instrumen keuangan Islam di Indonesia sangat potensial dan terus meningkat selama 4 tahun terakhir, akan tetapi realita dan dampak terhadap aspek sosial masih belum berpengaruh secara signifikan. Sehingga, persentase kemiskinan masih menunjukkan angka 10% dari keseluruhan penduduk Indonesia. Sedangkan di provinsi Aceh penerimaan zakat juga terus meningkat selama 4 tahun terakhir, akan tetapi realita dan dampak pada aspek sosial juga belum berpengaruh secara signifikan. Sehingga, persentase kemiskinan masih menunjukkan angka 15% dari keseluruhan penduduk Aceh.

Tabel 1.1
Perbandingan Pengumpulan Zakat dengan Angka Kemiskinan di Indonesia-Aceh Tahun 2018-2021

Tahun	Penerimaan Zakat		Persentase Kemiskinan ¹	
	Nasional ²	Aceh ³	Nasional (%)	Aceh (%)
2021	448.110.950.330	59.169.323.476	9,71	15,53
2020	305.347.256.942	57.556.552.816	10,19	15,43
2019	248.342.677.327	59.370.837.204	9,78	15,01
2018	153.153.229.174	54.014.187.358	9,66	15,68

¹ <https://bps.go.id/>

² <https://baznas.go.id>

³ <http://baitulmal.acehprov.go.id/>

Dari tabel 1.1 menunjukkan bahwa hasil penerimaan zakat di tingkat nasional dan provinsi Aceh terus mengalami peningkatan, akan tetapi persentase angka kemiskinan masih fluktuatif (naik dan turun) dan belum memberikan pengaruh yang signifikan, padahal golongan fakir dan miskin menjadi prioritas dalam penyaluran dana zakat. Maka dalam hal ini, pemerintah terus mengevaluasi dan mengoptimalkan potensi zakat yang terkumpul demi mewujudkan kesejahteraan bagi seluruh lapisan masyarakat.

Instrumen zakat bukan satu-satunya instrumen keuangan dan filantropi Islam yang bertujuan untuk mewujudkan kesejahteraan sosial dan ekonomi kemasyarakatan, akan tetapi ada salah satu instrumen lain, yaitu infak yang memiliki potensial dan penyaluran yang lebih luas serta tidak dibatasi dengan waktu dan jumlah minimal/maksimal yang harus dimiliki dan disalurkan (*nisab/haul*). Oleh karena itu, sumber hukum/dalil yang menjelaskan tentang berinfak sangat banyak ditemukan dalam Alquran, baik anjuran, hikmah, tata cara, larangan, dan lain sebagainya, salah satu dalil yang menjelaskan tentang berinfak terdapat dalam Q.S. Al-baqarah ayat 261 sebagai berikut:

مَثَلُ الَّذِينَ يُنْفِقُونَ أَمْوَالَهُمْ فِي سَبِيلِ اللَّهِ كَمَثَلِ حَبَّةٍ أَنْبَتَتْ سَبْعَ سَنَابِلٍ فِي كُلِّ سُنْبُلَةٍ مِائَةٌ حَبَّةٌ وَاللَّهُ يُضَاعِفُ لِمَنْ يَشَاءُ وَاللَّهُ وَاسِعٌ عَلِيمٌ

Artinya:

“Perumpamaan orang yang menginfakkan hartanya di jalan Allah seperti sebutir biji yang menumbuhkan tujuh tangkai, pada setiap tangkai ada seratus biji. Allah melipatgandakan bagi siapa yang Dia kehendaki, dan Allah Maha Luas, Maha Mengetahui.” (Q.S. Al Baqarah 2: 261).

Dari ayat Alquran (Q.S Al-Baqarah 2:261) dapat dipahami bahwa Allah Swt sangat menganjurkan kepada hamba-Nya untuk berinfak, dimana Allah Swt telah memberikan gambaran/perumpamaan balasan terhadap apa yang diinfakkan, hal ini menjadi dorongan dan motivasi bagi masyarakat dalam menumbuhkan kesadaran, kebiasaan, dan minat dalam memberikan berinfak.

Minat adalah adanya rasa tertarik pada suatu hal tanpa adanya paksaan dari seseorang (Slameto, 2010). Kebiasaan dan minat berinfak dalam masyarakat akan lebih terdorong ketika ada kegiatan (perkumpulan) seperti shalat 5 (lima) waktu secara berjamaah, pengajian, atau kegiatan lainnya yang dilakukan secara bersama-sama. Maka, salah satu tempat perkumpulan antar sesama muslim yang selalu didatangi oleh masyarakat untuk melaksanakan rutinitas wajib adalah masjid.⁴ Kedudukan masjid juga menjadi salah satu tempat yang sentral di kalangan masyarakat (umat Islam), karena masjid menjadi tempat evaluasi diri (muhasabah) dan tempat berdoa atas setiap kebutuhan (*hajat*) dan permasalahan kepada Allah Swt, sehingga pengaruh masjid dalam kehidupan seorang muslim sangat erat, baik pengaruh terhadap dirinya dengan Allah Swt (*hablum minallah*) maupun pengaruh dirinya terhadap kehidupan sosial dalam kemasyarakatan (*hablum minannas*).

Dengan demikian, menjadi modal besar bagi bangsa Indonesia yang memiliki populasi penduduk yang sangat banyak, yaitu sebesar 272.248.005 jiwa pada Juni tahun 2021 dan mayoritas penduduknya adalah beragama Islam. Kuantitas penduduk Islam di Indonesia termasuk ke dalam salah satu populasi muslim terbesar yang ada di dunia, yaitu sebesar 236,53 juta jiwa (86,88%) dari keseluruhan penduduk Indonesia.⁵ Sedangkan di Provinsi Aceh, jumlah penduduk mencapai 5.459.114 jiwa pada Agustus tahun 2021 dan mayoritas penduduknya adalah beragama Islam. Kuantitas penduduk Islam di Provinsi Aceh menjadi yang terbesar di Indonesia yaitu sebesar 98,56% dari keseluruhan penduduk Aceh.⁶

Kota Banda Aceh adalah salah satu kabupaten/kota yang sangat vital di provinsi Aceh, selain geografisnya yang sangat bagus, Kota Banda Aceh juga menjadi pusat administratif publik tingkat

⁴ Suryanto, A, "Optimalisasi Fungsi dan Potensi Masjid: Model Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Berbasis Masjid di Kota Tasikmalaya", *Jurnal Iqtishoduna*, Vol. 8 No. 2 (2016): 1-27.

⁵ <https://www.bps.go.id>

⁶ <https://www.bps.go.id>

provinsi dalam roda pemerintahan, baik lembaga eksekutif, legislatif, dan yudikatif, serta lembaga-lembaga lainnya di bawah lembaga eksekutif, legislatif, dan yudikatif. Kota Banda Aceh menjadi daerah istimewa dan bersejarah di provinsi Aceh, selain didapatkan berbagai peninggalan sejarah, Kota Banda Aceh juga terus mengembangkan potensi daerah seperti tempat wisata yang sering dikunjungi oleh masyarakat dari berbagai daerah lainnya, hal ini sangat mempengaruhi pendapatan daerah dan masyarakat secara keseluruhan. Kota Banda Aceh memiliki UMK (upah minimum kota) sebesar 3.280.327, jumlah ini menjadikan UMK Kota Banda Aceh sebagai kota dengan UMK tertinggi dibandingkan dengan kabupaten/kota lain yang ada di Aceh, dan UMK Kota Banda Aceh juga lebih besar dari pada UMP (upah minimum provinsi) Aceh, yaitu sebesar 3.166.460.⁷

Dengan demikian, potensi pendapatan masyarakat yang ada di Kota Banda Aceh juga terus meningkat, di sisi lain peningkatan pendapatan yang ada di Kota Banda Aceh disebabkan karena banyak kebutuhan akan sumber daya manusia di sektor pemerintahan maupun non pemerintahan, seperti UMKM yang terus dikembangkan. Sehingga pendapatan masyarakat secara garis besar dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari. Kondisi ini mengakibatkan angka kemiskinan di Kota Banda Aceh menjadi yang terendah jika dibandingkan dengan kabupaten/kota lain yang ada di Aceh, yaitu sebesar 7, 61%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa angka kemiskinan di Kota Banda Aceh sangat kecil jika dibandingkan dengan persentase kemiskinan yang terjadi di kabupaten/kota lainnya yang ada di Provinsi Aceh. Sehingga, potensi untuk mendayagunakan pendapatannya ke sektor lain setelah terpenuhi kebutuhannya akan lebih besar, salah satunya dalam berinfak.

Kondisi dan modal ini seharusnya dapat dimanfaatkan dengan baik, apalagi didukung dengan berbagai kemudahan teknologi yang dapat memaksimalkan potensi tersebut. Potensial

⁷ <https://acehprov.go.id/>

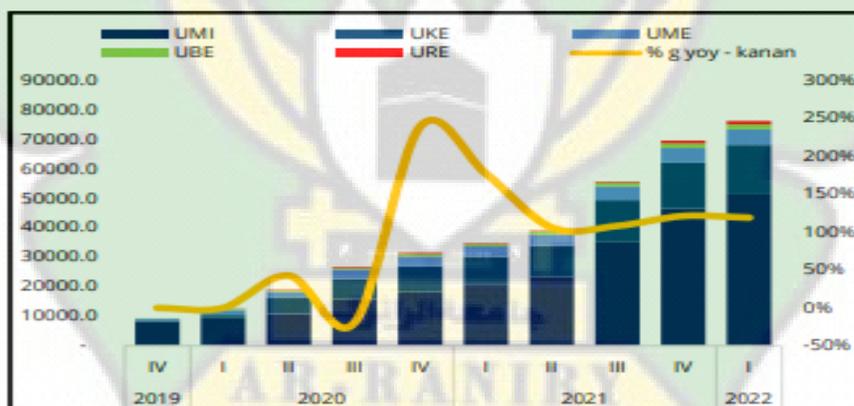
teknologi ini didukung oleh demografi masyarakat yang mayoritasnya sudah update dan paham terhadap berbagai kegunaan/manfaat dari teknologi yang terus berkembang. Fenomena gaya hidup masyarakat sekarang tidak terlepas dari perkembangan teknologi dan masyarakat terus beradaptasi dengan perkembangan dan penggunaan teknologi, termasuk dalam aktivitas bertransaksi, seperti pembayaran menggunakan platform digital (QRIS, mobile banking, e-wallet, dan lainnya) yang dapat dilakukan langsung melalui *smartphone*/perangkat elektronik.

Perkembangan teknologi seperti ini tentunya sangat memberikan efektivitas dan efisiensi bagi penggunaannya, seperti kemudahan, kecepatan, dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja serta efisiensi waktu, baik dari sisi pemberi infak maupun dari sisi penerima infak dalam mengumpulkan, menyalurkan, dan menyimpan uang hasil infak, hal ini menjadi menarik untuk diteliti karena akan terus dilakukan secara berulang-ulang dan berkelanjutan (jangka waktu yang lama). Teknologi sebagai wujud dari perkembangan ilmu pengetahuan secara ilmiah yang dirumuskan menjadi aturan, alat, dan prosedur dalam melakukan kegiatan-kegiatan tertentu yang dapat dilakukan secara berulang-ulang (Capra, 2014:107). Arifin dalam Hasibuan (2018) menyatakan bahwa masyarakat sejak tahun 2016 sudah mengimplementasi pembayaran ZIS secara digital, hal ini dikarenakan kemudahan-kemudahan yang dirasakan oleh masyarakat dalam penggunaannya, dan budaya ini terus berkembang dan berlanjut, hal ini didukung oleh berbagai fasilitas yang sudah ada dan terus mengalami perkembangan melalui *platform digital/e-commerce*.⁸

Salah satu teknologi/platform digital yang dapat digunakan dalam penerimaan infak adalah QR (*Quick Response*) yang ada di *smartphone*. Kehidupan masyarakat di era 4.0 hampir secara keseluruhan mengenal dan menggunakan *smartphone* yang

⁸ Rachmat, Baga, dkk, "Penghimpunan dana Zakat Infak Sedekah Berdasarkan Intensi Perilaku Muslim Gen Y dalam Penggunaan Teknologi Digital Payment", *Al-Muzaraah*, Vol. 8 No. 2 (2020): 95-108.

dilengkapi dengan berbagai teknologi/aplikasi pendukung, salah satunya adalah QR Code yang dapat digunakan untuk melakukan berbagai transaksi digital, termasuk dalam menyalurkan infak.⁹ Penerapan berinfak melalui platform digital (QR Code) di masjid yang ada di kota Banda Aceh menjadi potensial, hal ini dikarenakan budaya masyarakat yang umumnya menyimpan uang dalam bentuk saldo elektronik daripada uang cash (tunai), dan cenderung sering membawa *smartphone* ketimbang dompet ketika pergi beribadah ke masjid. Kemudian, manfaat adanya saldo elektronik ketimbang saldo tunai adalah dapat memudahkan seseorang dalam berinfak dengan nominal yang diinginkan (bebas), hal ini menjadi menarik untuk diteliti karena menjadi penentu jadi atau tidaknya seseorang dalam berinfak. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Awwal dan Rini (2019) yang menyatakan bahwa aspek uang elektronik dan tunai menjadi keputusan dalam memberikan infak.¹⁰



Sumber: Bank Indonesia Provinsi Aceh¹¹

Gambar 1.1 Pertumbuhan Merchant QRIS di Provinsi Aceh (2019-2022)

⁹ <https://www.ojk.go.id>

¹⁰ Awwal, Rini, "Pengaruh Persepsi dan Religiusitas Masyarakat terhadap Sikap dan Minat Sedekah Menggunakan Pembayaran Non-tunai". *JPIPS*, Vol. 6 No. 1 (2019): 40-45.

¹¹ <https://www.bi.go.id/id>

Gambar 1.1 menunjukkan bahwa transaksi uang elektronik berbasis server (server based) mengalami kenaikan di Provinsi Aceh. Pemanfaatan salah satu metode pembayaran digital berbasis server yaitu melalui Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) mengalami peningkatan yang terlihat dari perkembangan jumlah merchant yang telah mengimplementasikan QRIS. Hingga triwulan I tahun 2022, terdapat 76.366 merchant yang telah mengimplementasikan QRIS sebagai salah satu alternatif kanal pembayaran non-tunai. Jumlah tersebut menunjukkan pertumbuhan sebesar 119,1% (yoy) jika dibandingkan dengan periode yang sama pada tahun 2020 sebesar 34.847 merchant.

Oleh karena itu, QRIS terus mengalami peningkatan pada aspek *merchants* sejak tahun 3 tahun terakhir (2019-2022), hal ini juga menjadi potensial pada aspek sosial dan ekonomi kemasyarakatan dalam mengimplementasi platform digital sebagai media yang dapat digunakan dalam menyalurkan dana sosial (infak) di kehidupan sehari-hari, kondisi ini terus mengalami peningkatan sejak tahun 2016 hingga sekarang.¹² Saat ini, penggunaan QRIS oleh masyarakat dapat digunakan dalam berbagai transaksi, baik bank maupun non bank, seperti di toko, tiket wisata, berdonasi, warung, dan lain sebagainya.

Disisi lain, untuk mendorong dan meningkatkan minat masyarakat dalam berinfak sangat ditentukan oleh aspek pemahaman dan kepatuhan seseorang terhadap kehidupan beragama, hal ini didasari oleh pemahaman dan kebiasaan yang dilakukan oleh seorang muslim, maka faktor religiusitas menjadi gambaran (keadaan) di dalam diri seseorang yang terlihat dalam tingkah lakunya sebagai bentuk ketaatannya kepada agama. Religiusitas adalah suatu tingkah laku yang muncul pada diri seseorang karena didorong oleh keadaan dan kadar ketaatan agama/keyakinan yang ada dalam dirinya. Jalaludin (2004: 212).

¹² Rachmat, Baga, dkk, "Penghimpunan dana Zakat Infak Sedekah Berdasarkan Intensi Perilaku Muslim Gen Y dalam Penggunaan Teknologi Digital Payment", *Al-Muzaraah*, Vol. 8 No. 2 (2020): 95-108.

Religiusitas individu seseorang menjadi nilai yang sangat penting dan berdampak pada aspek kognitif/perilaku seorang muslim dalam melakukan suatu kebaikan. Maka dalam hal ini, aspek agama sangat menentukan kebiasaan seseorang dalam melakukan berbagai tindakan, salah satunya berinfak. Kebiasaan berinfak telah nampak dan membudaya di kalangan masyarakat Indonesia khususnya di Kota Banda Aceh pada kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan secara berjamaah, seperti pengajian dan shalat berjamaah (di masjid), akan tetapi implementasi berinfak di Kota Banda Aceh mayoritas besar masih menggunakan cara tradisional, yaitu menggunakan kotak amal yang dipindahkan dari satu jamaah ke jamaah yang lain. Maka dalam hal ini, peneliti mencoba mengkaji dan meneliti implementasi digital teknologi (QRIS) dalam berinfak di masjid yang ada di Kota Banda Aceh. Fenomena tersebut menjadi kontradiksi dengan penelitian yang dilakukan di Jabodetabek oleh Kurniaputri (2020) yang menyatakan bahwa religiusitas seseorang memberikan pengaruh yang tidak signifikan dalam menyalurkan infak melalui platform digital.¹³

Implementasi berinfak di masjid menggunakan platform digital juga masih menjadi tantangan dalam masyarakat yang ada di Kota Banda Aceh, karena masih relatif jarang/sedikit digunakan sebelumnya, sehingga aspek kepercayaan (*trust*) masyarakat terhadap platform digital (QRIS) masih menjadi sesuatu yang baru (asing) dan penuh dengan tanda tanya. *Trust* atau kepercayaan adalah kesediaan diri untuk bergantung kepada pihak lain yang sudah dipercaya (Ishak dan Zhafitri: 2011). Kepercayaan (*trust*) masyarakat ini sangat dipengaruhi oleh pengaruh budaya yang sudah sangat kental dan melekat di dalam masyarakat, dimana implementasinya secara turun-temurun masih menggunakan cara tradisional, sehingga kehadiran platform digital (QRIS) masih menjadi sesuatu yang baru, dan belum mendapatkan kepercayaan

¹³ Kurniaputri, Dwihapsari, dkk, "Intensi Perilaku dan Religiusitas Generasi Milenial terhadap Keputusan Pembayaran ZIS Melalui Platform Digital", *E-QIEN*. Vol. 7 No. 2 (2020): 15-22.

penuh dalam masyarakat secara keseluruhan. Maka, aspek kepercayaan dianggap penting dalam melakukan sesuatu yang baru karena sangat menentukan keputusan jadi atau tidaknya seseorang dalam bertindak, akan tetapi jika ditinjau dari segi kemudahan, kecepatan, kepraktisannya, dan efisiensi waktu, maka menjadi peluang besar untuk diimplementasikan dalam berinfak di masjid. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Alnabilla (2021) yang menyatakan bahwa kepercayaan masyarakat menentukan minat/keputusan dalam menyalurkan ZIS melalui platform digital.¹⁴

Dalam menjalani aktivitas kehidupan, masyarakat dituntut untuk memenuhi berbagai kebutuhan, baik primer, sekunder, atau tersier. Pemenuhan kebutuhan ini harus sesuai dengan urutan yang telah ditentukan demi mewujudkan kemaslahatan. Dalam memenuhi kebutuhan tersebut, sangat ditentukan oleh pendapatan yang dimiliki oleh masyarakat dalam setiap periode waktu tertentu, baik per hari, per pekan, perbulan, dan lainnya. Pendapatan adalah perolehan yang didapatkan oleh seseorang setelah melakukan kewajiban/tugas tertentu yang diberikan, baik materil atau non materil yang bersumber dari orang/pihak lain (Qardhawi, 2004). Disisi lain, pendapatan masyarakat menjadi salah satu pendorong kebiasaan/rutinitas masyarakat dalam melakukan infak. Budaya berinfak dalam masyarakat yang ada di Kota Banda Aceh sangat ditentukan oleh faktor pendapatan, dan kebiasaan berinfak baru dilakukan setelah terpenuhi kebutuhan utama bagi setiap individu masyarakat. Hal ini juga menjadi kontradiksi jika merujuk kepada dua penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Nasution, 2017) yang menyatakan bahwa faktor pendapatan memberikan pengaruh dalam menyalurkan infak. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Amirullah, 2015) menyatakan bahwa faktor pendapatan tidak memberikan pengaruh dalam menyalurkan infak.

¹⁴ Alnabilla, *Minat Masyarakat untuk Menggunakan Platform Digital sebagai Sarana Pembayaran Zakat*. Skripsi: Program Studi Keuangan dan Perbankan Syariah Politeknik Negeri Jakarta, 2021.

Penelitian ini menarik untuk diteliti karena relatif jarang kajian yang berkaitan dengan minat berinfaq menggunakan platform digital (QRIS) yang dimediasi dengan variabel pendapatan yang ditinjau dari aspek pengaruh teknologi, religiusitas, dan kepercayaan (*trust*). Kajian dan penelitian terdahulu mayoritas hanya meneliti sebagian dari variabel yang ada dalam penelitian ini secara terpisah, diantaranya adalah tentang pengaruh religiusitas terhadap keputusan membayar ZIS melalui platform digital (Kurniaputri, dkk, 2020; Ichwan, 2020). Peran e wallet dalam mengumpulkan ZISWAF (Nugraha, dkk, 2021; Rahmat, 2020). Efektivitas layanan digital dalam menghimpun ZIS (Rahmi, 2021). Minat membayar ZIS menggunakan platform digital (Alnabilla, 2021; Murizka, 2021). Pengaruh *trust*, religiusitas, teknologi, dan pendapatan secara terpisah terhadap keputusan/preferensi berinfaq (Syafitri, 2021; Septiani, 2022). Penelitian ini juga menindaklanjuti dari penelitian terkait yang sudah dilakukan sebelumnya serta sebagai respon terhadap fenomena digitalisasi yang terus berkembang. Kemudian, penelitian ini juga menarik diteliti karena bertujuan untuk mengimplementasikan salah satu peran teknologi (QRIS) dalam berinfaq di masjid yang ada di Kota Banda Aceh, hal ini didasari dengan atmosfer digitalisasi yang terus berkembang, adanya kemudahan, kecepatan, dan kepraktisan dalam menyalurkan infak, serta didukung oleh kebebasan nominal yang digunakan melalui saldo elektronik yang ada di *smartphone*.

Berdasarkan uraian permasalahan pada latar belakang, peneliti akan melakukan penelitian tentang: **“Pengaruh Teknologi, Religiusitas dan Kepercayaan (*Trust*) Masyarakat terhadap Minat Berinfaq Menggunakan Platform Digital (QRIS) di Kota Banda Aceh Dengan Pendapatan Sebagai Variabel Mediasi” (Kajian Pada Jamaah Masjid di Kota Banda Aceh).**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian ini, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi, berikut beberapa identifikasi masalah dalam penelitian ini:

1. Dalam proses berinfak, realita masyarakat di lapangan (masjid) masih menggunakan cara tradisional, yaitu dengan memindahkan tabungan/celengan dari satu orang ke yang lainnya, dan pengurus masjid masih menghitungnya secara manual. Padahal, perkembangan teknologi dapat memberikan efisiensi dan efektivitas, diantaranya adalah kemudahan, kecepatan, praktis, dapat menghemat waktu, tenaga, dan biaya, baik dari sisi pemberi infak maupun dari sisi pengurus dalam mengumpulkan, menyalurkan, dan menyimpan uang hasil infak.
2. Budaya dan realita masyarakat pada umumnya yang menyimpan uang dalam bentuk saldo elektronik daripada uang cash (tunai) dan cenderung sering membawa *smartphone* ketimbang dompet ketika pergi beribadah ke masjid. Kemudian, manfaat adanya saldo elektronik ketimbang saldo tunai adalah dapat memudahkan seseorang dalam berinfak dengan nominal yang diinginkan (bebas), hal ini menjadi menarik untuk diteliti karena menjadi penentu jadi atau tidaknya seseorang dalam berinfak.
3. Berinfak di masjid menggunakan platform digital masih menjadi tantangan dalam masyarakat, hal ini dipengaruhi oleh pengaruh budaya dan kebiasaan yang sudah sangat kental dan melekat dalam masyarakat dengan menggunakan cara tradisional, sehingga kehadiran platform digital (QRIS) masih menjadi sesuatu yang baru, dan belum mendapatkan kepercayaan (*trust*) penuh dalam masyarakat (pro kontra).
4. Fenomena terjadinya kehilangan tabungan amal di masjid masih terjadi, sehingga diperlukan alternatif baru yang lebih menjamin keamanannya dalam memberikan infak.
5. Kondisi pendapatan masyarakat menyatakan dua hasil penelitian terdahulu yang berbeda, yaitu: mempengaruhi (Nasution, 2017) dan tidak mempengaruhi (Amirullah, 2015) dalam menyalurkan infak melalui platform digital.

6. Religiusitas seseorang menyatakan dua hasil penelitian yang berbeda, yaitu tidak memberikan pengaruh yang signifikan (Kurniaputri, 2020) dan memberikan pengaruh yang positif serta signifikan (Awwal dan Rini, 2019) terhadap minat dan keputusan memberikan infak melalui platform digital.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian ini, peneliti menetapkan batasan masalah yang bertujuan untuk mendapatkan hasil yang konkrit sesuai dengan tujuan penelitian serta menghindari pelebaran atau penyimpangan terhadap pokok masalah dengan tujuan untuk tidak menimbulkan pertanyaan dalam lingkup yang lebih luas, serta proses penelitian terarah dan memudahkan dalam pembahasan. Berikut beberapa batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Ruang lingkup penelitian ini adalah kegiatan berinjak di masjid yang ada di Kota Banda Aceh.
2. Pemilihan responden dalam penelitian ini adalah jamaah masjid yang tetap dan rutin ke masjid yang ada di Kota Banda Aceh, maksud jamaah tetap adalah jamaah masjid yang berkependudukan di Kota Banda Aceh dan berusia dengan rentang usia 15-64 tahun.

1.4 Rumusan Masalah

1. Apakah teknologi berpengaruh terhadap minat berinjak di masjid menggunakan platform digital QRIS?
2. Apakah religiusitas berpengaruh terhadap minat berinjak di masjid menggunakan platform digital QRIS?
3. Apakah kepercayaan berpengaruh terhadap minat berinjak di masjid menggunakan platform digital QRIS?
4. Apakah pendapatan berpengaruh terhadap minat berinjak di masjid menggunakan platform digital QRIS?
5. Apakah teknologi, religiusitas, dan kepercayaan/trust masyarakat berpengaruh terhadap minat berinjak di masjid menggunakan platform digital QRIS

6. Apakah teknologi berpengaruh terhadap minat berinfak di masjid menggunakan platform digital QRIS dengan pendapatan sebagai variabel mediasi?
7. Apakah religiusitas berpengaruh terhadap minat berinfak di masjid menggunakan platform digital QRIS dengan pendapatan sebagai variabel mediasi?
8. Apakah kepercayaan berpengaruh terhadap minat berinfak di masjid menggunakan platform digital QRIS dengan pendapatan sebagai variabel mediasi?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh teknologi terhadap minat berinfak di masjid menggunakan platform digital QRIS.
2. Untuk mengetahui pengaruh religiusitas terhadap minat berinfak di masjid menggunakan platform digital QRIS.
3. Untuk mengetahui pengaruh kepercayaan terhadap minat berinfak di masjid menggunakan platform digital QRIS.
4. Untuk mengetahui pengaruh pendapatan terhadap minat berinfak di masjid menggunakan platform digital QRIS.
5. Untuk mengetahui pengaruh teknologi, religiusitas, dan kepercayaan/trust masyarakat terhadap minat berinfak di masjid menggunakan platform digital QRIS.
6. Untuk mengetahui pengaruh teknologi terhadap minat berinfak di masjid menggunakan platform digital QRIS dengan pendapatan sebagai variabel mediasi.
7. Untuk mengetahui pengaruh religiusitas terhadap minat berinfak di masjid menggunakan platform digital QRIS dengan pendapatan sebagai variabel mediasi.
8. Untuk mengetahui pengaruh kepercayaan terhadap minat berinfak di masjid menggunakan platform digital QRIS dengan pendapatan sebagai variabel mediasi.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat, baik manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis adalah manfaat yang berkaitan dengan kemajuan ilmu pengetahuan, baik dalam konsep maupun teorinya. Adapun manfaat teoritisnya adalah:

- a. Hasil penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan tentang infak, platform digital (QRIS), teknologi, religiusitas, kepercayaan dan pendapatan.
- b. Untuk membuktikan serta menguatkan teori-teori yang sudah ada yang berkaitan dengan infak, platform digital (QRIS), teknologi, religiusitas, kepercayaan dan pendapatan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah manfaat yang berhubungan dengan pihak-pihak terkait dalam melakukan penelitian ini. Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan baru, literasi, wawasan dan menghasilkan sebuah artikel publikasi ilmiah.
- b. Bagi masyarakat (jamaah), diharapkan bisa mengetahui dan merasakan efektivitas serta efisiensi dalam berinfak serta termotivasi dalam berinfak melalui platform digital (QRIS).
- c. Bagi Badan Kemakmuran Masjid (BKM), diharapkan bisa menjadi sebuah pola dan konsep baru, masukan dan informasi dalam mengimplementasikan budaya berinfak melalui platform digital (QRIS).

1.7 Kajian Pustaka

Kajian pustaka memiliki peranan yang sangat penting dalam penyusunan sebuah rancangan penelitian, hal ini didasari agar penelitian yang akan diteliti dapat menghasilkan hasil kajian yang

ilmiah, aktual dan faktual. Oleh karena itu, kajian pustaka bertujuan untuk membanding dan melihat relevansi kajian penelitian yang akan diteliti dengan kajian-kajian penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Berikut beberapa penelitian terdahulu terkait dengan penyaluran infak atau ZIS melalui platform digital.

Pertama, kajian tentang penyaluran infak atau ZIS melalui platform digital pernah diteliti oleh Nugraha dan Fauzia (2021) dengan metode penelitian kualitatif yang berjudul "*Peran e-wallet dalam penghimpunan zakat, infak, dan sedekah*" (*Studi kasus pada ovo, go-pay, dana, dan link-aja*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran e-wallet dalam penghimpunan ZIS ada dua, yaitu: melalui scanning QRIS dan secara langsung melalui aplikasi e-wallet. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi e-wallet dipengaruhi oleh aspek kepercayaan dan kepuasan masyarakat, sedangkan aktivitas penyaluran ZIS sangat ditentukan oleh aspek pendapatan masyarakat.

Adapun persamaan penelitian Nugraha dan Fauzia (2021) dengan penelitian sekarang adalah sama-sama meneliti peran teknologi dalam penghimpunan infak menggunakan platform digital, sedangkan perbedaannya adalah penelitian sekarang hanya dikhususkan pada penggunaan platform digital QRIS saja, dan instrumen yang diteliti terbatas pada proses berinfaq di masjid menggunakan metode kuantitatif.

Selanjutnya Rahmi (2021) juga pernah meneliti kajian yang berkaitan dengan penyaluran infak atau ZIS melalui platform digital dengan judul "*Efektivitas Program Layanan Digital Baznas Indonesia terhadap Penghimpunan Zakat pada Baznas Periode 2016-2019*". Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif, sedangkan hasil penelitian menunjukkan bahwa proses penghimpunan dana ZIS sudah bisa dikatakan efektif, karena sudah sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh James L. Gibson, dkk. Hal ini didasari kepada produktivitas dalam pengembangan, kepuasan kerja, pencapaian tujuan, dan kemampuan adaptasi. Kemudian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa layanan

digital pada BAZNAS dalam menghimpun zakat memberikan dampak yang bagus terhadap muzakki yang ingin menyalurkan zakat, terutama di kalangan milenial. Kemudian, kehadiran layanan digital juga sangat membantu BAZNAS dalam mencapai target pengumpulan zakat, khususnya di masa pandemi.

Adapun persamaan penelitian Rahmi (2021) dengan penelitian sekarang adalah sama-sama meneliti peran teknologi dalam menghimpun ZIS menggunakan platform digital, sedangkan perbedaannya adalah penelitian sekarang menggunakan metode kuantitatif dengan ruang lingkup penelitian berinfak menggunakan QRIS di masjid yang ada di Kota Banda Aceh.

Kemudian, Alnabilla (2021) juga pernah meneliti kajian yang berkaitan dengan penyaluran infak atau ZIS melalui platform digital dengan judul kajian "*Minat Masyarakat untuk Menggunakan Platform Digital sebagai Sarana Pembayaran Zakat (Studi Kasus Tokopedia Salam)*". Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi masyarakat memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *brand awareness*, sedangkan kepercayaan dan kemudahan berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap *brand awareness*. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa literasi masyarakat memberikan pengaruh yang positif tetapi tidak signifikan terhadap keputusan menggunakan platform digital, kepercayaan masyarakat memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat menggunakan platform digital, kemudahan memberikan pengaruh yang negatif terhadap minat menggunakan platform digital, serta *brand awareness* memberikan pengaruh yang positif tetapi tidak signifikan terhadap minat menggunakan platform digital.

Adapun persamaan penelitian Alnabilla (2021) dengan penelitian sekarang adalah sama-sama meneliti minat masyarakat dalam penggunaan platform digital sebagai sarana pembayaran ZIS, penelitian tersebut juga menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian sekarang

hanya dikhususkan pada penggunaan platform digital QRIS dan instrumen yang diteliti terbatas pada proses berinfaq di masjid, penelitian sekarang juga menambahkan variabel bebas lainnya (religiusitas dan *trust*) serta menggunakan variabel mediasi (pendapatan).

Kajian yang berkaitan dengan penyaluran infak atau ZIS melalui platform digital juga pernah diteliti oleh Muriska (2021) dengan judul kajian "*Pengaruh Media Baru Crowdfunding Kitabisa.com dalam meningkatkan minat bersedekah (Studi pada Pengikut akun Twitter @kitabisa.com)*". Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel produsen, efektif, dan kompetitif secara parsial dan simultan memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat bersedekah melalui Crowdfunding Kitabisa.com.

Adapun persamaan penelitian Muriska (2021) dengan penelitian sekarang adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan melihat pengaruh platform digital terhadap minat bersedekah. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian sekarang menggunakan QRIS sebagai sarana berinfaq dan dibatasi dengan kegiatan berinfaq di masjid yang ada di Kota Banda Aceh, penelitian sekarang juga menambahkan variabel bebas lainnya (religiusitas dan *trust*) serta menggunakan variabel mediasi (pendapatan).

Kemudian, penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penyaluran infak atau ZIS yang ditinjau dari aspek religiusitas dan pendapatan telah diteliti oleh Syafitri, dkk (2021) dengan metode penelitian kuantitatif yang berjudul "*Tingkat Religiusitas dan Pendapatan: Analisis Pengaruh Terhadap Keputusan Membayar, Zakat, Infaq, dan Shadaqah*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa Tingkat religiusitas dan pendapatan pada masyarakat Jabodetabek memiliki pengaruh pada keputusan mengeluarkan ZIS. Tingkat religiusitas memberikan pengaruh namun tidak signifikan hal ini disebabkan masih rendahnya tingkat pengetahuan

agama khususnya terkait ZIS akan tetapi memberikan efek tidak langsung terhadap keputusan mengeluarkan ZIS, sedangkan tingkat pendapatan yang memberikan pengaruh signifikan terhadap keputusan mengeluarkan ZIS hal ini didorong oleh faktor internal yaitu cukup tingginya tingkat pendapatan di kalangan masyarakat jabodetabek serta faktor eksternal yaitu seperti lingkungan sosial yang membiasakan kegiatan tolong-menolong antar individu dalam masyarakat.

Adapun persamaan penelitian Muriska (2021) dengan penelitian sekarang adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dan menggunakan variabel yang sama (religiusitas dan pendapatan). Sedangkan perbedaannya adalah penelitian sekarang menjadikan pendapatan sebagai variabel mediasi, menambahkan *trust* sebagai variabel bebas, dan menambahkan minat sebagai variabel terikat serta sarana penyaluran infaq yang digunakan adalah platform digital (QRIS).

Selanjutnya, Rachmat (2020) juga pernah meneliti kajian yang berkaitan dengan penyaluran infak atau ZIS melalui platform digital dengan judul "*Penghimpunan Dana Zakat, Infak, Sedekah Berdasarkan Intensi Perilaku Muslim Gen Y dalam Penggunaan Teknologi Digital Payment*". Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa generasi muslim gen y mendominasi penggunaan digital payment dalam pembayaran ZIS. Kemudian, keputusan generasi muslim gen y dalam melakukan pembayaran melalui digital payment didasari karena adanya kemudahan dalam penggunaannya dan kemudahan dalam waktu dan tempat dalam menyalurkannya. Adapun jenis digital payment yang umumnya digunakan adalah mobile banking (transfer) dan e-wallet. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa Keseluruhan variabel yang diteliti, yaitu performance expectancy (PE), effort expectancy (EE), social influence (SI), facilitating condition (FC), hedonic motivation (HM), price value (PV), habit (HT), dan perceived security (PS) memiliki pengaruh signifikan terhadap behavioral

intention (BI) Muslim gen Y dalam penggunaan teknologi digital payment untuk pembayaran ZIS. Faktor yang paling besar dalam mempengaruhi intensi perilaku Muslim gen Y terhadap penggunaan teknologi digital payment untuk pembayaran ZIS adalah keamanan yang dirasakan (*perceived security*). Hal ini menunjukkan bahwa Muslim gen Y sangat mempertimbangkan faktor keamanan terhadap penggunaan teknologi digital payment untuk pembayaran ZIS.

Adapun persamaan penelitian Rachmat (2020) dengan penelitian sekarang adalah sama-sama menganalisis penghimpunan infaq melalui platform digital. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian sekarang menggunakan metode penelitian kuantitatif, kemudian instrumen yang diteliti dikhususkan pada proses berinfak menggunakan QRIS di masjid yang ada di Kota Banda Aceh, selanjutnya yg menjadi responden tidak dibatasi pada gen y saja. Penelitian sekarang juga menambahkan variabel bebas (*religiusitas* dan *trust*), minat sebagai variabel terikat dan pendapatan sebagai variabel mediasi.

Kemudian, Kurniaputri (2020) juga pernah meneliti kajian yang berkaitan dengan penyaluran infak atau ZIS melalui platform digital dengan judul "*Intensi Perilaku dan Religiusitas Generasi Millenials terhadap Keputusan Pembayaran ZIS Melalui Platform Digital*". Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel intensi perilaku milenial yang ada di JABODETABEK memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keputusan membayar ZIS melalui platform digital, hal ini diteliti melalui indikator kemudahan, lingkungan sosial dan reputasi lembaga amil. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa variabel religiusitas tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keputusan membayar ZIS melalui platform digital, hal ini dikarenakan landasan keagamaan di kalangan milenial belum menjadi pondasi yang kuat dalam mendorong mengeluarkan ZIS.

Adapun persamaan penelitian Kurniaputri (2020) dengan penelitian sekarang adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan religiusitas (variabel bebas) dalam penghimpunan infaq menggunakan platform digital. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian sekarang mengkhhususkan pada proses berinfaq menggunakan QRIS (platform digital) di masjid yang ada di Kota Banda Aceh, selanjutnya yg menjadi responden tidak dibatasi pada generasi milenial saja. Penelitian sekarang juga menambahkan *trust* sebagai variabel bebas, minat sebagai variabel terikat dan pendapatan sebagai variabel mediasi.

Selanjutnya kajian tentang penyaluran infak atau ZIS melalui platform digital pernah diteliti oleh Ichwan (2020) dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan judul kajian “*Pengaruh Digital Literacy dan Teknologi Acceptance Model terhadap Keputusan Muzakki Membayar ZIS (Zakat, Infak dan Shodaqoh) Melalui Fintech Go- Pay pada Baznas*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *digital literacy* dan *teknologi acceptance model* secara parsial dan simultan memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keputusan muzakki membayarkan ZIS melalui *Fintech Go- Pay (platform digital)*.

Adapun persamaan penelitian Ichwan (2020) dengan penelitian sekarang adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dalam penghimpunan ZIS menggunakan platform digital. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian sekarang mengkhhususkan pada proses berinfaq menggunakan QRIS (platform digital) di masjid yang ada di Kota Banda Aceh. Penelitian sekarang juga menambahkan religiusitas dan *trust* sebagai variabel bebas, minat sebagai variabel terikat dan pendapatan sebagai variabel mediasi

Kemudian, penelitian tentang penyaluran infak atau ZIS melalui platform digital pernah diteliti oleh Septiani (2022) dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan judul kajian “*Pengaruh Trust, Penguasaan Teknologi, Pendapatan, dan*

Religiusitas Terhadap Preferensi Generasi Milenial Membayar Zakat, Infaq, dan Sedekah Melalui Platform Digital". Hasil penelitian menunjukkan bahwa *trust* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap preferensi generasi milenial membayar zakat infaq dan sedekah melalui platform digital, hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki *trust* yang baik terhadap kinerja platform digital dalam mengelola dana yang terhimpun dana zakat, infaq, dan sedekah melalui platform digital. Penguasaan teknologi memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap preferensi generasi milenial membayar zakat secara online, hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki literasi yang baik terhadap teknologi digital sehingga mampu mengoperasikan dan memanfaatkan kemajuan teknologi dengan baik. Pendapatan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap preferensi generasi milenial membayar zakat, infaq, dan sedekah melalui platform digital, hal ini menunjukkan bahwa tinggi atau rendahnya pendapatan responden maka tidak berpengaruh terhadap preferensi generasi milenial membayar zakat, infaq, dan sedekah melalui platform digital. Religiusitas memiliki pengaruh yang signifikan terhadap preferensi generasi milenial membayar zakat, infaq, dan sedekah melalui platform digital, kondisi ini menunjukkan bahwa tingkat religiusitas seseorang akan mempengaruhi preferensi nya dalam menunaikan zakat, semakin baik tingkat religiusitas seseorang maka akan berpengaruh terhadap preferensinya dalam membayar zakat melalui platform digital.

Adapun persamaan penelitian Septiani (2022) dengan penelitian sekarang adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan variabel teknologi, *trust*, religiusitas, dan pendapatan. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian sekarang menjadikan pendapatan sebagai variabel mediasi dan instrumennya dikhususkan pada proses berinfak menggunakan QRIS (platform digital) di masjid yang ada di Kota Banda Aceh serta tidak membatasi responden hanya kepada generasi milenial, serta tujuannya adalah untuk melihat minat berinfaq, bukan preferensi.

Selanjutnya kajian tentang penyaluran infak atau ZIS melalui platform digital pernah diteliti oleh Awwal dan Rini (2019) dengan metode penelitian kuantitatif yang berjudul "*Pengaruh Persepsi dan Religiusitas Masyarakat terhadap Sikap dan Minat Sedekah Menggunakan Pembayaran Non Tunai*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor persepsi dan religiusitas masyarakat sama-sama memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap sikap dan minat masyarakat dalam bersedekah melalui pembayaran non-tunai.

Adapun persamaan penelitian Awwal dan Rini (2019) dengan penelitian sekarang adalah sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan variabel religiusitas dan tujuannya untuk melihat minat dalam bersedekah menggunakan platform digital. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian sekarang mengkhususkan proses berinfak di masjid menggunakan platform digital (khusus QRIS) serta menambahkan *trust* sebagai variabel bebas dan pendapatan sebagai variabel mediasi.

Berikut rekapitulasi beberapa penelitian terdahulu yang disajikan dalam tabel 1.2 berikut ini:

Tabel 1.2
Kumpulan Kajian Pustaka/ Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian/peneliti/ Metode	Kesimpulan
1	" <i>Peran e-wallet dalam penghimpunan zakat, infak, dan sedekah</i> " (Studi kasus pada ovo, go-pay, dana, dan link-aja)/ Nugraha dan Fauzia (2021)/ Kualitatif.	Peran e-wallet dalam penghimpunan ZIS ada dua, yaitu: melalui scanning QRIS dan secara langsung melalui aplikasi e-wallet. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi e-wallet dipengaruhi oleh aspek kepercayaan dan kepuasan masyarakat, sedangkan aktivitas penyaluran ZIS sangat ditentukan oleh aspek pendapatan masyarakat.

2	<p><i>“Efektivitas Program Layanan Digital Baznas Indonesia terhadap Penghimpunan Zakat pada Baznas Periode 2016-2019”/ Rahmi (2021)/ Kualitatif</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proses penghimpunan dana ZIS sudah bisa dikatakan efektif 2. Layanan digital pada BAZNAS dalam menghimpun zakat memberikan dampak yang bagus terhadap muzakki yang ingin menyalurkan zakat 3. Kehadiran layanan digital juga sangat membantu BAZNAS dalam mencapai target pengumpulan zakat, khususnya di masa pandemi.
3	<p><i>“Minat Masyarakat untuk Menggunakan Platform Digital sebagai Sarana Pembayaran Zakat (Studi Kasus Tokopedia Salam)”/ Alnabilla (2021)/ Kuantitatif</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Literasi masyarakat memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap <i>brand awareness</i>. 2. Kepercayaan dan kemudahan berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap <i>brand awareness</i>. 3. Literasi masyarakat memberikan pengaruh yang positif tetapi tidak signifikan terhadap keputusan menggunakan platform digital 4. Kepercayaan masyarakat memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat menggunakan platform digital 5. Kemudahan memberikan pengaruh yang negatif terhadap minat menggunakan platform digital. 6. <i>Brand awareness</i> memberikan pengaruh yang positif tetapi tidak signifikan terhadap minat menggunakan platform digital.

4	<p><i>“Pengaruh Media Baru Crowdfunding Kitabisa, com dalam meningkatkan minat bersedekah (Studi pada Pengikut akun Twitter @kitabisa.com”/ Muriska (2021)/ Kuantitatif</i></p>	<p>Variabel bebas (produsen, efektif, dan kompetitif) secara parsial dan simultan memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel terikat (minat bersedekah) melalui Crowdfunding Kitabisa.com.</p>
5	<p><i>“Tingkat Religiusitas dan Pendapatan: Analisis Pengaruh Terhadap Keputusan Membayar, Zakat, Infaq, dan Shadaqah.”/ Syafitri, dkk (2021)/ Kuantitatif</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tingkat religiusitas dan pendapatan pada masyarakat Jabodetabek memiliki pengaruh pada keputusan mengeluarkan ZIS. 2. Tingkat religiusitas memberikan pengaruh namun tidak signifikan hal ini disebabkan masih rendahnya tingkat pengetahuan agama khususnya terkait ZIS akan tetapi memberikan efek tidak langsung terhadap keputusan mengeluarkan ZIS. 3. tingkat pendapatan yang memberikan pengaruh signifikan terhadap keputusan mengeluarkan ZIS hal ini didorong oleh faktor internal yaitu cukup tingginya tingkat pendapatan di kalangan masyarakat jabodetabek serta faktor eksternal yaitu seperti lingkungan sosial yang membiasakan kegiatan tolong-menolong antar individu dalam masyarakat.
6	<p><i>“Penghimpunan Dana Zakat, Infak, Sedekah Berdasarkan Intensi</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generasi muslim gen y mendominasi penggunaan digital payment dalam pembayaran ZIS.

	<p><i>Perilaku Muslim Gen Y Dalam Penggunaan Teknologi Digital Payment”/ Rachmat, dkk (2020)/ Kuantitatif dan kualitatif</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 2. Keputusan generasi muslim gen y dalam melakukan pembayaran melalui digital payment didasari karena adanya kemudahan dalam penggunaannya dan kemudahan dalam waktu dan tempat dalam menyalurkannya. 3. Jenis digital payment yang umumnya digunakan adalah mobile banking (transfer) dan e-wallet. 4. Keseluruhan variabel (performance expectancy (PE), effort expectancy (EE), social influence (SI), facilitating condition (FC), hedonic motivation (HM), price value (PV), habit (HT), dan perceived security (PS)) memiliki pengaruh signifikan terhadap behavioral intention (BI) Muslim gen Y dalam penggunaan teknologi digital payment untuk pembayaran ZIS. 5. Faktor yang paling besar dalam mempengaruhi intensi perilaku Muslim gen Y terhadap penggunaan teknologi digital payment untuk pembayaran ZIS adalah keamanan yang dirasakan (perceived security).
7	<p><i>“Intensi Perilaku dan Religiusitas Generasi Millenials terhadap Keputusan Pembayaran ZIS Melalui Platform Digital”/ Kurniaputri, dkk</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Variabel intensi perilaku milenial yang ada di JABODETABEK memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keputusan membayar ZIS melalui platform digital.

	(2020)/ Kuantitatif	2. Variabel religiusitas tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keputusan membayar ZIS melalui platform digital.
8	“Pengaruh Digital Literacy dan Teknologi Acceptance Model terhadap Keputusan Muzakki Membayar ZIS (Zakat, Infak dan Shodaqoh) Melalui Fintech Go- Pay pada Baznas”/ Ichwan (2020)/ Kuantitatif	Digital literacy dan teknologi acceptance model secara parsial dan simultan memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keputusan muzakki membayarkan ZIS melalui Fintech Go- Pay (platform digital)
9	“Pengaruh Trust, Penguasaan Teknologi, Pendapatan, dan Religiusitas Terhadap Preferensi Generasi Milenial Membayar Zakat, Infaq, dan Sedekah Melalui Platform Digital”/ Septiani (2022)/ Kuantitatif	<p>1. Trust memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap preferensi generasi milenial membayar zakat infaq dan sedekah melalui platform digital, hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki trust yang baik terhadap kinerja platform digital dalam mengelola dana yang terhimpun dana zakat, infaq, dan sedekah melalui platform digital.</p> <p>2. Penguasaan teknologi memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap preferensi generasi milenial membayar zakat secara online, hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki literasi yang baik terhadap teknologi digital sehingga mampu mengoperasikan</p>

		<p>dan memanfaatkan kemajuan teknologi dengan baik.</p> <p>3. Pendapatan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap preferensi generasi milenial membayar zakat, infaq, dan sedekah melalui platform digital, hal ini menunjukkan bahwa tinggi atau rendahnya pendapatan responden maka tidak berpengaruh terhadap preferensi generasi milenial membayar zakat, infaq, dan sedekah melalui platform digital</p> <p>4. Religiusitas memiliki pengaruh yang signifikan terhadap preferensi generasi milenial membayar zakat, infaq, dan sedekah melalui platform digital, kondisi ini menunjukkan bahwa tingkat religiusitas seseorang akan mempengaruhi preferensinya dalam menunaikan zakat, semakin baik tingkat religiusitas seseorang maka akan berpengaruh terhadap preferensinya dalam membayar zakat melalui platform digital.</p>
10	<p><i>"Pengaruh Persepsi dan Religiusitas Masyarakat terhadap Sikap dan Minat Sedekah Menggunakan Pembayaran Non Tunai"</i>/ Awwal dan Rini (2019)/ Kuantitatif.</p>	<p>Persepsi dan religiusitas masyarakat sama-sama memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap sikap dan minat masyarakat dalam bersedekah melalui pembayaran non-tunai.</p>

BAB II

LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

2.1 Konsep Infak

2.1.1 Pengertian Infak

Secara bahasa, infak berasal dari bahasa arab yaitu dari isim masdar dengan lafaz kata kerja sebagai berikut: أنفق-ينفق-إنفاق yang memiliki arti habis (menghabiskan harta), mengeluarkan (sesuatu), membelanjakan, memberikan. Sedangkan secara istilah, Infak adalah tindakan seseorang dalam mengeluarkan sebagian dari hartanya untuk kebaikan/kepentingan tertentu yang dibolehkan oleh Syariat Islam.¹⁵ Imam Taqiyuddin An-Nabhani menyebutkan bahwa infak adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang dengan cara mengeluarkan hartanya tanpa mengharap timbal balik, karena jika mengharap timbal balik tidak bisa dikatakan infak.¹⁶ Secara terminologi, Infak juga dapat didefinisikan sebagai sebagian harta yang dikeluarkan oleh seseorang untuk kebaikan/kepentingan tertentu yang dibolehkan dalam Islam yang bersifat umum (boleh dilaksanakan oleh semua lapisan masyarakat dan tidak ditentukan besar/kecilnya kadar infak yang harus dikeluarkan).¹⁷ Sedangkan menurut Undang-Undang Nomor 23 tahun 2011 Tentang Pengelolaan Zakat menyatakan bahwa infak adalah harta (materi) yang dikeluarkan oleh badan usaha/seseorang di luar zakat untuk meraih kemaslahatan umat.¹⁸

¹⁵ Hafinuhuddin, Didin, *Panduan Praktis tentang Zakat, Infak, sedekah* (Jakarta: Gema Insani, 1998), hlm. 15.

¹⁶ Taqiyuddin an-nabhani, *Nizam al-iqtisidadi fil Islam*, (Beirut: darul ummah, 2004), hlm. 202.

¹⁷ Ridho, Hilmi, Wasik, Abdul. *Zakat Produktif Kontruksi Zakatnomics Perspektif Teoritis Historis dan Yuridis*, (Malang: Literasi Nusantara 2020).

¹⁸ Undang-undang Nomor 23 Tahun 2011, Pengelolaan Zakat, pasal 1, ayat (3).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa infak adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam hal mengeluarkan sebagian daripada harta yang dimilikinya untuk diberikan kepada orang/pihak lain yang dapat memberikan manfaat/kebaikan atau untuk kepentingan tertentu yang dibolehkan dalam ketentuan agama Islam serta tidak mengharap timbal balik atas apa yang telah diinfakkan, kemudian infak bersifat umum/fleksibel (boleh dilakukan oleh semua orang dan sesuai dengan kemampuan harta yang dimilikinya, serta pengalokasiannya dibebaskan selama masih dalam lingkup yang dibolehkan dalam syariat Islam), adapun tujuan daripada infak adalah untuk meraih kemaslahatan umat (bersama).

2.1.2 Manfaat dan Hikmah Infak

Infak merupakan salah satu instrumen filantropi dalam Islam yang dapat memberikan dampak positif bagi orang yang memberi dan menerima infak. Adapun manfaat dan hikmah dari infak adalah sebagai berikut:¹⁹

1. Membantu seseorang/lembaga yang sedang membutuhkan dan mengalami kesulitan hidup.
2. Wujud nyata dari sikap bersyukur atas rezeki yang telah dianugerahkan oleh Allah Swt.
3. Untuk menyucikan harta serta menambah keberkahan pada harta yang dimiliki.
4. Menghilangkan sifat tercela, seperti kikir (bagi orang yang memberi infak) iri hati, dan dengki (bagi orang lain).
5. Mewujudkan kemaslahatan umat dengan sikap saling membantu dalam memenuhi kebutuhan hidup.

2.1.3 Macam-Macam Infak

Jika ditinjau dari perspektif hukum, infak terbagi menjadi 4, yaitu:

¹⁹ Ikit, *Zakat, Infak, Shodaqoh, Wakaf, dan Hibah (ZISWAF): Solusi dalam Mengatasi Kemiskinan di Indonesia* (Yogyakarta: Deepublish, 2016), hlm. 82-83.

1. Infak Mubah, yaitu mengeluarkan sebagian harta yang dimiliki seseorang/lembaga untuk sesuatu yang dibolehkan (mubah) dalam agama, contohnya seperti bercocok tanam.
2. Infak Wajib, yaitu mengeluarkan sebagian harta yang dimiliki oleh seseorang/lembaga untuk sesuatu yang sudah menjadi kewajibannya (wajib), contohnya seperti memberikan maskawin, memberi nafkah kepada istri dan anak.
3. Infak Haram, yaitu mengeluarkan sebagian harta yang dimiliki oleh seseorang/lembaga untuk sesuatu yang tidak dibenarkan (haram) oleh Allah Swt, contohnya seperti memberikan uang kepada orang kafir untuk memerangi kaum muslimin.
4. Infak Sunnah, yaitu mengeluarkan sebagian harta yang dimiliki oleh seseorang/lembaga dengan niat memberikan manfaat kebaikan kepada yang lainnya, seperti memberi nasi kepada orang yang sedang kelaparan.

2.2 Konsep Minat

2.2.1 Pengertian Minat

Minat sangat berpengaruh pada pengambilan keputusan oleh setiap individu, baik keputusan sekarang atau keputusan untuk masa depan. Keputusan yang diambil menjadikan kehidupan seseorang menjadi lebih baik, terarah dan semangat dalam mengimplementasikannya, karena keputusan tersebut sesuai dengan keinginannya sendiri. Oleh karena itu, minat dapat dipahami sebagai suatu kemauan, keinginan, dan kesukaan dari setiap individu terhadap suatu hal. Hal ini sama dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Masruroh (2015) yang menyatakan bahwa minat adalah kondisi seseorang dalam melihat suatu ciri-ciri atau arti dari situasi yang dihubungkan dengan kebutuhan dan keinginannya

sendiri.²⁰ Menurut Slameto (2010) minat merupakan adanya rasa ketertarikan pada suatu hal tanpa adanya paksaan dari seseorang.²¹ Hilgard dalam (Suharyat, 2009) menyatakan bahwa minat adalah suatu proses memfokuskan diri terhadap apa yang diminati dengan senang dan puas.²² Sedangkan Syah (2010) menyatakan bahwa minat berarti keinginan besar terhadap sesuatu yang ia sukai.²³

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah keinginan/rasa tertarik yang murni tumbuh dalam diri seseorang yang menghasilkan kesenangan dan kepuasan terhadap sesuatu tanpa adanya unsur paksaan dari orang/pihak lain.

2.2.2 Indikator Minat

Walgito (2004) menyebutkan bahwa minat seseorang dapat diukur dengan beberapa indikator berikut ini:²⁴

1. Ketertarikan pada layanan/objek yang diminati.

Seseorang yang sudah menemukan kemudahan, kepuasan terhadap suatu (layanan/objek) akan tumbuh keinginan/ketertarikannya (minat) untuk terus menggunakannya.

2. Perasaan senang ketika menggunakan layanan/produk.

Seseorang yang sudah merasa senang terhadap suatu (layanan/objek) akan tumbuh keinginan/ketertarikannya (minat) dalam menggunakannya.

²⁰ Masruroh, A, “*Disposable Income Terhadap Di Perbankan Syariah (Studi Kasus Mahasiswa STAIN Salatiga)*”. Skripsi: Jurusan Ekonomi, STAIN Salatiga, 2015.

²¹ Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010).

²² Suharyat, Y, “Hubungan Antara Sikap, Minat dan Perilaku”. *Jurnal Region*. Vol. I No. 20 (2009): 1-19.

²³ Syah, M, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010).

²⁴ Walgito, B, *Pengantar Psikologi* (Yogyakarta: Andi Offset, 2004).

3. Kecenderungan untuk menggunakan layanan/produk.

Ketika seseorang sudah mendapatkan kesenangan, kepuasan, dan kemudahan, maka seseorang akan cenderung dalam menggunakan suatu layanan/produk.

2.3 Konsep Teknologi Informasi

2.3.1 Pengertian Teknologi Informasi

Secara Etimologi, teknologi berasal dari bahasa Yunani, yaitu gabungan dari kata “*techne*” yang bermakna keahlian dan “*logia*” yang memiliki makna pengetahuan.²⁵ Pada abad ke-17 teknologi digunakan dalam bahasa Inggris yang memiliki arti “seni terapan” atau pertukangan, akan tetapi perkembangan zaman sekarang menitikberatkan teknologi senantiasa berkaitan dengan sains.²⁶ Sedangkan secara terminologi, menurut Undang-Undang 1945 Bab 1 Pasal 1 Nomor 2 tentang sistem nasional penelitian, pengembangan, dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi menyatakan bahwa:

“Teknologi adalah cara atau metode serta produk yang dihasilkan dari penerapan dan pemanfaatan berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang menghasilkan nilai bagi pemenuhan kebutuhan, kelangsungan, dan peningkatan mutu kehidupan manusia”.

Teknologi juga dapat dipahami sebagai sistem atau alat yang digunakan dalam menyelesaikan berbagai kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh manusia dalam menjalani aktivitas kehidupan, sehingga teknologi tidak terlepas dari makna alat/tata cara.²⁷ Teknologi juga dapat dipahami sebagai tata cara yang diimplementasikan oleh manusia dengan bantuan akal (ilmu

²⁵ Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Grafindo persada, 2012), hlm. 78.

²⁶ Capra, F, *Titik Balik Peradaban*, (Yogyakarta: Bentang, 2004), hlm. 107.

²⁷ Maryono B, *Teknologi Informasi dan Komunikasi 1 SMP Kelas VII* (Bogor: Quadra, 2008), hlm. 3.

pengetahuan) dan alat (sumber daya alam) yang ada untuk memenuhi kebutuhannya, sehingga memberikan kemudahan, efisiensi waktu, dll.²⁸ Capra (2014) juga mendefinisikan teknologi sebagai wujud dari perkembangan ilmu pengetahuan secara ilmiah yang dirumuskan menjadi aturan, alat, dan prosedur dalam melakukan kegiatan-kegiatan tertentu yang dapat dilakukan secara berulang-ulang.²⁹

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi adalah alat atau tata cara yang digunakan dalam melakukan berbagai aktivitas (memenuhi kebutuhan atau menyelesaikan permasalahan) dan meningkatkan mutu serta nilai terhadap kegunaan suatu barang atau jasa yang dihasilkan, hal ini dilatarbelakangi oleh perkembangan berbagai disiplin ilmu pengetahuan atas sumber daya alam yang tersedia.

Informasi menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah pemberitahuan, kabar, berita tentang segala sesuatu yang ada.³⁰ Jadi, informasi bisa dipahami sebagai data yang diperoleh dari hasil yang sudah diolah menjadi bentuk lain yang bermanfaat bagi pengguna dalam pengambilan keputusan.³¹ Sedangkan informasi menurut Burch dan Strater adalah proses dalam yang dilakukan untuk mengumpulkan dan mengolah data yang bertujuan memberikan keterangan/kemudahan.³² Jogyanto juga memberikan pengertian bahwa informasi adalah hasil dari pengumpulan data yang sudah diolah ke dalam bentuk lain yang lebih memberikan manfaat bagi

²⁸ Dwi, Ananda, Erlisa "Pemanfaatan teknologi informasi", *Jurnal Politica*, Vol. 5 No. 20 (2003): 21-37.

²⁹ Capra, F, *Titik Balik Peradaban*, (Yogyakarta: Benteng, 2004), hlm. 107.

³⁰ Irawan, Sari, *Bisnis Informasi, Cetakan Pertama*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2018), hlm. 3

³¹ Kusrini, Koniyo, *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi Dengan Visual Basic Dan Microsoft Sql Server* (Yogyakarta: Cv Andi Offset, 2007), hlm. 7.

³² Darmawan, Deni, *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 14.

penerimanya yang mendeskripsikan kenyataan yang benar.³³ Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa informasi adalah pemberitahuan/berita yang didapatkan dari hasil pengumpulan dan pengolahan data yang ada menjadi bentuk lain yang dapat memberikan manfaat kepada penerimanya dan membantu dalam pengambilan keputusan.

Pengaruh globalisasi menyebabkan berbagai tatanan kehidupan berubah dan mengalami peningkatan yang sangat pesat, termasuk dalam aspek teknologi informasi yang mengalami *moving* yang sangat berdampak bagi kehidupan manusia, sehingga definisi yang dikemukakan oleh pakar mengenai teknologi informasi juga berbeda-beda, diantaranya adalah:

1. *Information Technology Association of America (ITAA)* menyebutkan bahwa teknologi informasi adalah suatu disiplin ilmu yang membahas tentang manajemen sistem informasi komputer (*hardware* dan *software*), desain, implementasi, dan pengembangannya. Oleh karena itu, penggunaan teknologi informasi berkaitan dengan penggunaan elektronika dan *softwrenya* yang bertujuan untuk mentransmisi, memproses, menyimpan, memproteksi, dan mengubahnya.³⁴
2. William dan Sawyer menyatakan bahwa teknologi informasi adalah hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan yang bertujuan dalam membantu mengkomunikasikan, menghasilkan, menyampaikan, dan memanipulasi informasi.³⁵
3. Martin menyebutkan bahwa teknologi informasi tidak hanya berkaitan dengan komputer (*hardware dan software*) yang

³³ Kadir, Abdul, Terra, Triwahyuni. *Pengenalan Teknologi Informasi* (Yogyakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 67.

³⁴ Yaumi, Muhammad, *Media Dan Teknologi Pembelajaran, Edisi Pertama* (Jakarta: Prenada Media Group, 2018), hlm. 172.

³⁵ Suryanto, *Pengantar Teknologi Informasi Untuk Bisnis* (Yogyakarta: Cv Andi Offset, 2005), hlm. 10.

bertujuan dalam menyimpan dan memproses informasi, tetapi juga berkaitan dengan mengirim dan menyebarkan suatu informasi.³⁶

4. Kadir menyatakan bahwa teknologi informasi berkaitan dengan penggunaan barang-barang elektronika, salah satunya adalah komputer yang bertujuan untuk menganalisis, menyimpan, dan mendistribusikan informasi.³⁷

2.3.2 Fungsi Teknologi Informasi

Kehadiran teknologi dalam aspek informasi yang dilatar belakangi oleh perkembangan ilmu pengetahuan memberikan dampak yang cukup luas, berikut beberapa fungsi teknologi informasi:

1. *Capture* (menangkap)

Yaitu menangkap input dari *hardware* elektronika, baik berupa *mic*, *scanner*, *keyboard*, dan lainnya. Maka fungsi *capture* ini akan menghasilkan sebuah data yang berasal dari input hardware, yang kemudian akan diproses sebagai langkah untuk mendapatkan dan menghasilkan sebuah informasi.³⁸

2. *Processing* (mengolah)

Yaitu memproses/mengolah suatu data yang ada menjadi sebuah informasi. Pengolahan tersebut dapat dilakukan ke berbagai bentuk, sesuai dengan kebutuhan pengolah data atau penerima informasi, yaitu proses sintesis (penggabungan data-data yang ada), konversi (pengubahan

³⁶ Yudanto, Yudho, *Informasi Technology Business Start-Up (Ilmu Dasar Merintis Startup Berbasis Teknologi Informasi Untuk Pemula* (Jakarta : Pt. Alex Media Komputindo, 2018), hlm. 18.

³⁷ Rerung, Rintho, Rante, *E-Commerce (Menciptakan Daya Saing Melalui Teknologi Informasi)*, Cetakan Pertama (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2018), hlm. 3.

³⁸ Nurdiana, Anna, Suci “*Pemanfaatan Teknologi informasi oleh Pegawai di Dinas Pendidikan Yogyakarta*” (Skripsi: Program Studi Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2016).

data ke bentuk lain), kalkulasi (perhitungan data), dan analisis kondisi data sesuai dengan kebutuhan informasi.³⁹

3. *Generating* (menghasilkan)

Yaitu data yang sudah didapatkan melalui fungsi *capture* dan di olah melalui fungsi *processing* akan menghasilkan suatu informasi yang akan digunakan sesuai dengan keperluan, seperti pengambilan keputusan, dll.⁴⁰

4. *Storage* (menyimpan)

Yaitu data dan informasi yang sudah ada bisa direkam dan disimpan melalui media hal ini bertujuan untuk digunakan kembali untuk keperluan lain sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan sewaktu-waktu jika diperlukan di masa yang akan datang.

5. *Retrieval* (mencari kembali)

Yaitu dapat digunakan sebagai alat untuk menelusuri kembali data atau informasi yang sudah ada dan pernah disimpan, hal ini sangat bermanfaat ketika dibutuhkan dalam waktu yang penting dan secara tiba-tiba.

6. *Transmission* (sebagai transmisi)

Yaitu memanfaatkan elektronika (komputer/*smartphone*) untuk dapat mengirimkan data atau informasi dari satu tempat ke tempat lainnya yang didukung dengan jaringan penghubung (internet).

³⁹ Yudanto, Yudho, *Information Technology Business Start-Up (Ilmu Dasar Merintis Startup Berbasis Teknologi Informasi Untuk Pemula* (Jakarta: Pt Alex Media Komputindo, 2018), hlm. 20.

⁴⁰ Nurdiana, Anna, Suci “*Pemanfaatan Teknologi informasi oleh Pegawai di Dinas Pendidikan Yogyakarta*” (Skripsi: Program Studi Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2016).

2.3.3 Peran Teknologi Informasi dalam Kehidupan

Perkembangan teknologi informasi memberikan berbagai manfaat dalam kehidupan manusia, berikut beberapa peran teknologi dalam kehidupan manusia:⁴¹

1. Meningkatkan Efisiensi

Implementasi teknologi dalam kehidupan manusia menjadikan kegiatan-kegiatan yang dilakukan semakin efisien, dalam artian dapat memberikan kemudahan, kecepatan, menghemat tenaga, biaya, dan waktu dalam suatu proses yang dilakukan oleh manusia. contohnya seorang anak hendak mengirimkan uang kepada orang tuanya melalui *smartphone* yang dimilikinya, maka sambil duduk santai di rumah dapat mengirimkannya melalui teknologi QRIS, *mobile banking*, dan lainnya. Hal ini dapat dilakukan dengan sangat cepat (hanya membutuhkan waktu sekitar 1/2 menit). Kehadiran teknologi tersebut juga memberikan kemudahan, dapat menghemat tenaga, biaya, dan waktu karena tidak perlu menempuh perjalanan dan tidak perlu datang langsung ke rumah orang tua untuk memberikan uang.

2. Meningkatkan Efektivitas

Implementasi teknologi dalam kehidupan manusia menjadikan kegiatan-kegiatan yang dilakukan semakin efektif, dalam artian pekerjaan yang dilakukan bisa selesai tepat waktu dan sudah bisa diprediksi, hal ini sangat memberikan manfaat atau dampak positif terhadap kehidupan manusia. contohnya orang tua membutuhkan uang cepat untuk keperluan mendadak, maka seorang anak dapat mengirimkan uang kepada orang tua menggunakan teknologi, seperti QRIS, *mobile banking* dan lainnya, sehingga tidak perlu datang ke bank (*teller*). Hal ini sangat

⁴¹ Kasiyanto Kasemin, *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi (Sebuah Bunga Rampai Hasil Pengkajian Dan Pengembangan Penelitian Tentang Perkembangan Teknologi Informasi)*, Edisi Pertama (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), hlm. 48.

efektif, dikarenakan dengan manfaat teknologi tersebut seseorang dapat melakukan pekerjaan (mengirimkan uang) tepat waktu dan dalam waktu yang singkat melalui *smartphone* hanya dengan beberapa ketukan/langkah saja.

3. Keunggulan Kompetitif

Peran teknologi yang memberikan efisiensi dan efektivitas menjadi modal besar bagi perusahaan/instansi dalam mengoptimalkan keunggulan kompetitif, hal ini harus terus dilakukan dan dikembangkan supaya mendapatkan kepercayaan masyarakat yang berdampak besar terhadap loyalitas *user* dalam menggunakan produk/hasil dari sebuah perusahaan/industri. Pencapaian keunggulan kompetitif dituntut untuk dapat memberikan solusi yang cepat dan mudah, mewujudkan harapan, memberikan kemudahan, atau lainnya yang dapat menarik kepercayaan dan loyalitas masyarakat, sehingga hadirnya teknologi memberikan peran bagi perusahaan/instansi dalam mewujudkan itu semua. Contohnya penggunaan QRIS dalam bertransaksi, hal ini dapat memberikan kemudahan, kecepatan bagi masyarakat, sehingga lahirnya QRIS menjadikan masyarakat loyal dalam menggunakannya, loyalitas ini menjadi salah satu cara dalam meningkatkan/ mengoptimalkan keunggulan kompetitif.

2.3.4 Peran Teknologi (QRIS) dalam berinfak

QR Code merupakan salah satu alternatif dalam melakukan transaksi pembayaran dan transfer (pengiriman uang) yang sudah disediakan oleh PJSP (Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran) kepada *merchant* dan konsumen dalam transaksi pembayaran (transfer). Saat ini *QR Code* sudah tersedia dalam berbagai aplikasi, antara lain adalah *mobile banking*, Go-Pay, OVO, LingAja, dan lain sebagainya. Fenomena tingginya penggunaan metode pembayaran menggunakan *QR Code*, yaitu 120% pada tahun 2017 menjadi latar belakang terbitnya Peraturan Anggota Dewan Gubernur Bank Indonesia nomor 21/18/PDAG/2019 Tentang Implementasi Standar

Nasional *Quick Response Code* sebagai alat yang digunakan dalam transaksi pembayaran dan transfer (pengiriman uang) di Indonesia.

Berdasarkan Peraturan Anggota Dewan Gubernur Bank Indonesia nomor 21/18/PDAG/2019 Tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* Pasal 1 angka 5, sebagai berikut:

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

Setiap PJSP (Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran) yang dimanfaatkan menggunakan *QR Code* harus mendapatkan izin dari Bank Sentral Republik Indonesia (Bank Indonesia) yang berlogo QRIS, dimana transaksi QRIS menggunakan sumber dana non-tunai atau disebut dengan uang elektronik yang menggunakan media penyimpanan *server based*.⁴²

QR Code memiliki keunggulan, diantaranya adalah mampu menyimpan informasi yang lebih banyak jika dibandingkan dengan *barcode* satu dimensi, baik secara vertikal ataupun secara horizontal. Di era modern sekarang ini implementasi *QR Code* telah banyak digunakan dalam bentuk aplikasi *QR Code Reader* dan *QR Code Generator*, hal ini dikarenakan implementasinya memberikan kemudahan bagi penggunaannya, dimana pengguna cukup dengan memindai (*scanning*) melalui kamera yang ada di *smartphone*.⁴³ Bentuk *QR Code* adalah sebuah gambar dua dimensi yang berbentuk kotak persegi empat yang di dalamnya tersusun atas suatu pola

⁴² Putri, Pelaksanaan Penggunaan *Quick Response Code (Kode QR)* untuk Sistem Pembayaran Berdasarkan Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/ 18 /PADG/2019 Tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran di Kota Semarang. Skripsi: Prodi Hukum Universitas Negeri Semarang, 2020.

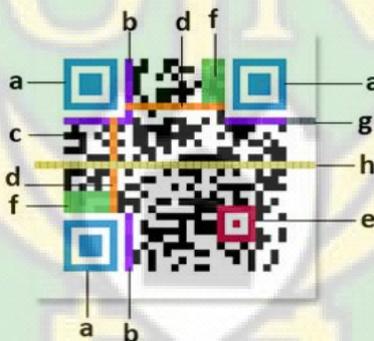
⁴³ Anastasia, A, Istiadi, Hidayat, *QR Code Sebagai Inovasi Identifikasi Tanaman Bagi Pengunjung di Kebun Raya Bogor*. Program Kreativitas Mahasiswa. Institut Pertanian Bogor, 2010.

persegi dan dimensi yang lebih besar, atau dikenal dengan istilah modul. Berikut gambar dari *QR Code*:



Gambar 2.1 Bentuk *QR Code*

Sebuah *QR Code* memiliki bagian-bagian tertentu dan memiliki fungsi yang berbeda-beda berikut struktur dan fungsi dari sebuah *QR Code*:⁴⁴



Gambar 2.2 Struktur *QR Code*

Keterangan:

- a. *Finder Pattern*, yaitu sebuah pola yang berfungsi untuk mendeteksi posisi dari sebuah *QR Code*.
- b. *Format Information*, yaitu memiliki fungsi sebagai informasi mengenai *mask pattern* dan *error correction level*.

⁴⁴ Putri, *Pelaksanaan Penggunaan Quick Response Code (Kode QR) untuk Sistem Pembayaran Berdasarkan Peraturan Anggota Dewan Gubernur Nomor 21/ 18 /PADG/2019 Tentang Implementasi Standar Nasional Quick Response Code untuk Pembayaran di Kota Semarang*. Skripsi: Prodi Hukum Universitas Negeri Semarang, 2020.

- c. Data, yaitu daerah dimana data dikodekan atau disimpan.
- d. *Timing Pattern*, yaitu sebuah pola yang berfungsi untuk mengidentifikasi koordinat pusat dari sebuah *QR Code* dan terlihat dalam bentuk modul berwarna hitam putih yang bergantian.
- e. *Alignment Pattern*, yaitu sebuah pola yang digunakan dan berfungsi sebagai perbaikan penyimpanan *QR Code*, terutama distorsi non linier.
- f. *Version Information*, yaitu versi dari sebuah *QR Code*, dimana versi ini terbagi dua: pertama versi terbesar yang berukuran 40 (177 x 177) modul, kedua versi terkecil yang berukuran 1 (21 x 21) modul.
- g. *Quiet Zone*, yaitu daerah yang terlihat kosong dalam gambar sebuah *barcode* yang berfungsi untuk mempermudah sensor CCD dalam mengenal atau memindai pengenalan *QR Code*.
- h. *QR Code version*, yaitu: versi dari sebuah *QR Code*, contohnya gambar *QR Code* dalam gambar tersebut menggunakan versi 3 (29 x 29) modul.

Maka, salah satu teknologi/platform digital yang dapat digunakan dalam pemberian/ penerimaan infak adalah QR (*Quick Response*). Otoritas jasa keuangan (OJK) melalui Peraturan Nomor 12/POJK.03/2018 telah membuat satu peraturan tentang penyelenggaraan layanan perbankan digital oleh bank umum. Kehidupan masyarakat di era 4.0 hampir secara keseluruhan mengenal dan menggunakan *smartphone* yang dilengkapi dengan berbagai teknologi/aplikasi pendukung, salah satunya adalah *QR Code* yang dapat digunakan untuk melakukan berbagai transaksi digital, termasuk dalam berinfak (OJK, 2018). *QR Code* merupakan bentuk lain dari pada data tertulis yang terlihat sebagai kode dimensi/*barcode* yang dapat di dipindai/*scanning* oleh pengguna *smartphone*. Seiring perkembangan dunia teknologi digital ini, Indonesia mengambil kesempatan untuk bisa menerapkan standar sesuai dengan ketentuan nasional yang dikembangkan oleh industri sistem pembayaran bersama dengan bank Indonesia, sehingga

2.3.5 Indikator Teknologi (QRIS)

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) mempunyai karakteristik yang disingkat menjadi kata-kata “UNGGUL”. Karakteristik UNGGUL ini dijadikan sebagai indikator oleh para peneliti. Berikut penjelasan indikator dari *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS) yang disingkat menjadi unggul:⁴⁵

1. Universal.

QRIS dapat digunakan oleh semua lapisan masyarakat, baik masyarakat yang ada di pedesaan maupun perkotaan, baik ketika tinggal di dalam atau di luar negeri.

2. Gampang.

QRIS dapat digunakan dengan mudah, yaitu hanya dengan beberapa langkah/ketukan *smartphone* saja.

3. Untung.

QRIS sangat efisien dan efektif, dimana dengan satu akun QRIS dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan transaksi dan semua aplikasi.

4. Langsung.

Operasional QRIS dapat dilakukan dengan mudah, cepat dan seketika.

2.4 Konsep Religiusitas

2.4.1 Pengertian Religiusitas

Religi berasal dari bahasa latin, yaitu “*religio*” dan tersusun dari 2 kata, yaitu “*re*” dan “*ligare*” yang memiliki arti mengikat kembali, maksudnya adalah mengikat hubungan antara sesama manusia, hubungan dengan alam, dan hubungan dengan Sang Pencipta melalui terbentuknya aturan dan kewajiban yang harus dijalankan.⁴⁶ Religiusitas adalah suatu keadaan yang

⁴⁵ Azzahroo, Estiningrum, “Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran”. *Jurnal Manajemen Motivasi*, Vol. 17 No. 1 (2021): 10-17.

⁴⁶ Driyarkara, *Percikan Filsafat* (Jakarta: Lembaga Penunjang Pembangunan Nasional, 1988), hlm.6.

mendorong terjadinya perilaku agama seseorang melalui perasaan, pikiran dan motivasi yang didapatkan.⁴⁷ Sedangkan menurut Rakhmat Jalaludin (2004: 212) religiusitas adalah suatu tingkah laku yang muncul pada diri seseorang karena didorong oleh keadaan dan kadar ketaatan agama/keyakinan yang ada dalam dirinya.⁴⁸

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa religiusitas merupakan suatu ikatan antara manusia dengan makhluk (manusia dan alam), dan hubungan manusia dengan Khalik (Allah SWT) serta suatu sifat ketaatan seseorang terhadap agama yang dianut dan dituangkan dalam perilakunya sehari-hari. Religiusitas memiliki 3 aspek pengertian jika ditinjau dari definisinya, yaitu: pertama, religiusitas merupakan salah satu sifat keagamaan yang ada pada diri seseorang. Kedua, religiusitas merupakan suatu tingkah laku atau perilaku yang lahir dalam kehidupan sehari-hari (ibadah, berdoa, membaca Alquran, dll) yang didorong oleh sifat ketaatan dan kepercayaan yang ada dalam dirinya. Ketiga, suatu implementasi hubungan Khalik dan makhluk dengan mengedepankan 3 konsep, yaitu (iman, islam, dan ihsan).⁴⁹

2.4.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Religiusitas

Menurut Thouless (2000: 34), ada 4 faktor yang mempengaruhi sifat religiusitas seseorang, yaitu:

1. Pengaruh pembelajaran (belajar mengajar) dan tekanan sosial

Faktor ini dipengaruhi dari unsur bagaimana keadaan seseorang dalam proses belajar, baik apa yang dipelajari, sama siapa mempelajari, kapan dan dimana dipelajari, sehingga menghasilkan dan berpengaruh terhadap

⁴⁷ Zakiyah, Daradjat, *Ilmu Jiwa Agama* (Jakarta: Bulan Bintang, 1973), hlm 13.

⁴⁸ Jalaluddin, Rakhmat, *Psikologi Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 212

⁴⁹ Shihab, M. Quraish, *Menabur Pesan Ilahi: Al-Qur'an dan Dinamika Kehidupan Masyarakat* (Jakarta: Lentera Hati, 2006), hlm.3.

religiusitas seseorang. Begitu juga tekanan sosial dalam kehidupan, bagaimana interaksi seseorang dengan orang disekitarnya, dan bagaimana penyesuaian diri terhadap lingkungannya, sehingga akan membentuk kepribadian seseorang melalui proses adaptasinya.

2. Faktor Pengalaman

Pengalaman dari suatu peristiwa/kegiatan yang telah dilakukan seseorang yang membentuk sikap keagamaannya, baik pengalaman tentang konflik moral yang dialami, seperti tekanan-tekanan dalam kehidupan, keindahan, serta keadaan emosional keagamaannya, seperti perasaan mendapat teguran dari Allah SWT .

3. Faktor Kehidupan

Faktor kebutuhan kehidupan yang harus terpenuhi, diantaranya adalah: kebutuhan untuk menjamin keselamatan, kebutuhan dalam memperoleh cinta kasih, kebutuhan untuk menjaga harga diri, dan kebutuhan yang diperlukan karena adanya ancaman (kematian).

4. Faktor Intelektual

Faktor yang berkaitan dengan berbagai proses yang dialami seseorang melalui penalaran rasionalitasnya atau verbalnya.

Dengan demikian, faktor-faktor yang mempengaruhi religiusitas seseorang dalam kehidupan sehari-hari ada 4, yaitu: faktor pengajaran, faktor pengalaman, faktor kebutuhan, dan faktor intelektual. Sedangkan menurut Rakhmat Jalaluddin (2004: 249) faktor yang mempengaruhi religiusitas ada dua, yaitu: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal (faktor dalam diri) yaitu faktor-faktor yang didasari pada keyakinan dan aspek kejiwaan seseorang, seperti naluri, perasaan, akal, dll. Sedangkan faktor eksternal (faktor diluar diri) yaitu faktor-faktor yang didasari diluar kejiwaan seseorang, seperti pengaruh sosial masyarakat dalam kehidupan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat religiusitas seseorang pasti berbeda-beda, hal ini dikarenakan keadaan internal dan eksternal seseorang pasti beda. Jika dikaitkan antara pendapat Thouless dengan Rakhmat Jalaluddin, maka yang termasuk ke dalam faktor yang mempengaruhi internal seseorang adalah pengalaman yang diperoleh dari emosional keagamaan, kebutuhan individu yang dikehendaki untuk dipenuhi, seperti rasa kasih sayang, rasa takut, senang, sedih, aman, dan penjaan harga diri. Sedangkan yang termasuk ke dalam faktor yang mempengaruhi eksternal seseorang adalah proses pengajaran dan kehidupan sosial kemasyarakatan.

2.4.3 Dimensi dan Indikator Religiusitas

Glock dan Stark menyebutkan bahwa religiusitas dapat diukur dengan beberapa dimensi dan indikator berikut ini.⁵⁰

1. Dimensi keyakinan, artinya adalah seseorang berpegang teguh dan mengakui kebenaran pada teologis yang diyakininya, dan ini bersifat fundamentalis dan dogmatis. Adapun indikatornya adalah:
 - a. Percaya kepada Allah Swt
 - b. Percaya kepada Malaikat, Rasul, dan kitab suci
 - c. Melakukan sesuatu dengan ikhlas
 - d. Percaya kepada takdir Allah Swt
2. Praktik Ibadah, artinya adalah kegiatan ibadah yang dilakukan oleh seseorang sebagai kewajiban atas bukti keyakinannya terhadap agama yang diyakini, seperti shalat, puasa, zakat, haji, dan kegiatan-kegiatan lainnya, baik dalam aspek ibadah maupun muamalah. Adapun indikatornya adalah:
 - a. Selalu disiplin dalam melaksanakan shalat wajib
 - b. Membaca Alquran

⁵⁰ Glock, Stark, Religion and Society in Tension: diterjemahkan oleh Ancok dan Suroso dalam karyanya yang berjudul Psikologi Islam (Chicago: Rand McNally, 1965).

- c. Melakukan puasa
 - d. Melakukan aktivitas keagamaan, baik ibadah *mahdhah* atau *ghairu mahdhah*
3. Pengalaman, artinya adalah sesuatu yang berkaitan dengan implementasi tuntutan dalam kehidupan beragama yang menimbulkan pengalaman baru, sensasi, perasaan, persepsi, dll dalam pengerjaannya. Adapun indikatornya adalah:
 - a. Tabah dalam menghadapi ujian
 - b. Selalu bersyukur kepada Allah Swt
 - c. Mengambil hikmah atas musibah/kegagalan yang ada
 - d. Takut dalam bermaksiat kepada Allah Swt
 4. Pengetahuan, artinya adalah kemampuan seseorang dalam mengetahui, memahami ajaran-ajaran agama yang diyakininya, baik yang berasal dari sumber pokok atau berasal dari sumber pendukungnya. Adapun indikatornya adalah:
 - a. Gemar dalam membaca dan memahami sumber-sumber ajaran agama (baik sumber pokok atau pendukung).
 - b. Gemar dalam mendengar dan memperhatikan kajian-kajian keagamaan.
 5. Pengamalan, artinya adalah tingkah laku seseorang dalam mengimplementasikan kewajiban dalam beragama atas dasar pengetahuan/pemahaman agama yang sudah diketahuinya. Adapun indikatornya adalah:
 - a. Suka dalam menolong antar sesama
 - b. Bersikap jujur dan pemaaf
 - c. Menjaga amanah
 - d. Bersikap tanggung jawab

2.5 Konsep Kepercayaan (*Trust*)

2.5.1 Pengertian Kepercayaan

Kepercayaan *atau trust* menjadi salah satu pilar yang sangat dalam berbagai aktivitas kehidupan, termasuk dalam berinteraksi

sesama manusia dan hasil produksi yang dibuat oleh manusia. *Trust* tidak bisa dibangun dengan instan, mudah dan cepat, akan tetapi harus dibangun secara perlahan-lahan dan membutuhkan proses yang sistematis serta bisa dibuktikan kepada masyarakat.⁵¹ *Trust* atau kepercayaan adalah keyakinan terhadap pihak/orang lain dalam melakukan sesuatu sesuai dengan harapan yang diharapkan untuk memudahkan atau menghasilkan sesuatu hal yang baik/positif.⁵² Sedangkan menurut Ishak dan Luthfi menyatakan bahwa *trust* atau kepercayaan adalah kesediaan diri untuk bergantung kepada pihak lain yang sudah dipercaya.⁵³

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa *trust* atau kepercayaan adalah keyakinan dan kesetiaan seseorang terhadap pihak/orang lain dalam memberikan kemudahan atau menghasilkan sesuatu yang dapat memberikan dampak positif bagi pribadinya atau masyarakat. *Trust* atau kepercayaan memiliki beberapa karakteristik penting, diantaranya adalah:⁵⁴

1. Kepercayaan tumbuh dari pengalaman dan tindakan yang sudah pernah dilakukan
2. Sifat dipercaya yang dibutuhkan dari mitra
3. Kepercayaan berkaitan dengan kesediaan seseorang terhadap resiko

⁵¹ Rahmawati, Heny, Kristiana “Kegiatan Religiusitas Masyarakat Marginal Di Argopuro,” *Jurnal Community Development* 1, No. 2 (2016), hlm. 38-39.

⁵² Novianti, *Pengaruh Religiusitas, Trust Dan Time Efficiency Terhadap Penggunaan Fitur Muamalat Din Qris (Mqris) Dalam Kemudahan Berdonasi Ke Lembaga Ziswaf Di Kota iBandar Lampung (Survey Pada Bank Muamalat Indonesia KCP ZA Pagar Alam)*. Skripsi: Perbankan Syariah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022.

⁵³ Ishak, A., dan Luthfi, Z., “Pengaruh Kepuasan dan Kepercayaan Konsumen Terhadap Loyalitas: Studi Tentang Peran Mediasi Switching Costs”, *Jurnal Siasat Bisnis*, Vol. 15, No. 1, (2011): 55-66.

⁵⁴ Diana, Pujiastuti, Indrawanta “Pengaruh Kualitas Layanan, Merchandise, Atmosfir Terhadap Kepuasan Konsumen Dan Trust : Studi Pada Pelanggan Seven Soul Distro Yogyakarta”, *Administrasi Bisnis*, Vol. 10 No. 2, (2014): 157-172.

4. Kepercayaan berkaitan dengan rasa yakin dan aman pada diri mitra.

2.5.2 Faktor-faktor yang dapat membangun *Trust* atau Kepercayaan

Trust (kepercayaan) tidak bisa dibangun dengan instan, mudah dan cepat, akan tetapi harus dibangun secara perlahan-lahan dan membutuhkan proses yang sistematis serta bisa dibuktikan kepada masyarakat. Stephen P. Robbins dan Mary Coulter menyatakan bahwa ada 5 (lima) faktor atau dimensi yang dapat membangun sebuah *trust* (kepercayaan), yaitu:⁵⁵

1. *Integrity* (integritas), integritas adalah sifat jujur. Sifat jujur dapat memberikan dampak yang positif dalam berinteraksi (komunikasi, bertindak, dll). Aktivitas yang dilakukan oleh seseorang/pihak tertentu yang dilandasi dengan sikap integritas dapat membangun atau membentuk *trust* (kepercayaan) kepada mitra/partnernya.
2. *Competence* (kompetensi), kompetensi adalah efektifitas atas kemampuan yang dimiliki seseorang dalam bertindak. Adapun aspek-aspek kompetensi terdiri dari penampilan kerja, keterampilan, pengelolaan tugas yang berbeda, dan sikap bertanggung jawab. Aktivitas yang dilakukan oleh seseorang/pihak tertentu yang dilandasi dengan karakteristik kompetensi dapat membangun atau membentuk *trust* (kepercayaan) dengan mitra/partnernya.
3. *Consistency* (konsistensi), konsistensi adalah sikap teguh terhadap pendirian sendiri, tidak mudah berubah, tidak mudah terpengaruh dalam berbagai situasi dan kondisi, sehingga apapun yang sudah dinyatakan, baik janji, perkataan dan sikapnya akan dilaksanakan dengan semestinya. Implementasi karakteristik konsistensi ini dapat mendorong terbentuknya/

⁵⁵ Syamsuddin, "Pentingnya Membangun Kepercayaan (*Trust* Dalam Meningkatkan Kinerja Pegawai Tata Usaha Sekolah)", *Jurnal Al-Ta'dib*. Vol.3, No. 9 (2019), hlm. 6-7.

- terbangunnya *trust* (kepercayaan) terhadap mitra/partner kerja.
4. *Loyalty* (loyalitas), loyalitas adalah sikap setia, penuh pengabdian dan mematuhi semua kewajiban yang telah diberikan, serta tidak mudah keluar atau meninggalkan kewajiban secara tiba-tiba. Implementasi karakteristik loyalitas ini dapat mendorong terbentuknya/ terbangunnya *trust* (kepercayaan) terhadap mitra/partner kerja.
 5. *Openness* (transparansi/keterbukaan), transparansi atau keterbukaan adalah karakteristik seseorang/pihak tertentu dalam menyatakan kebenaran atau apa yang sebenarnya terjadi di lapangan, baik informasi, tugas, dll terhadap partner/mitra.

2.5.3 Indikator *Trust* (Kepercayaan)

Trust (kepercayaan) tidak bisa dibangun dengan instan, mudah dan cepat, akan tetapi harus dibangun secara perlahan-lahan dan membutuhkan proses yang sistematis serta bisa dibuktikan kepada masyarakat. Adapun untuk mengetahui dan mengukur *trust* (kepercayaan) seseorang dapat dilakukan dengan beberapa indikator, diantaranya adalah:⁵⁶

1. *Ability* (kemampuan)

Kemampuan tersebut mengacu kepada kompetensi seseorang/pihak tertentu. Kompetensi yang dimaksud berkaitan dengan kemampuan yang dapat diberikan kepada mitra/partnernya, diantaranya adalah kemampuan dalam melayani, kepraktisan, efektivitas dan mengamankan transaksi dari gangguan-gangguan yang ada. Kim et al. (2003) menyatakan bahwa kemampuan terdiri dari kemampuan dalam ilmu pengetahuan, pengesahan institusional, kompetensi, dan pengalaman.⁵⁷

⁵⁶ Mayer, Davis, Schoorman,, "An Integrative Model Of Organizational Trust: Past, Present, And Future", *Academy of Management Review*. Vol. 30 No. 3, (1995), hlm. 709-734.

⁵⁷ Kim, Ferrin, Rao, "Antecedents of Consumer Trust in B-to-C Electronic Commerce" (Proceedings of Ninth Americas Conference on Information Systems, 2003), hlm. 157-167.

2. *Benevolence* (kebaikan hati)

Kebajikan hati adalah kesediaan seseorang/pihak tertentu dalam memberikan kepuasan dan kenyamanan yang saling menguntungkan diantaranya dan partner/mitranya, dimana seseorang/pihak tertentu tidak mengedepankan profit/keuntungan semata untuk dirinya, akan tetapi juga memperhatikan dampak yang diterima oleh mitra/partnernya. Menurut Kim et al. (2003), kebaikan hati terdiri dari keyakinan, empati, perhatian, dan daya terima.⁵⁸

3. *Integrity* (integritas)

Integritas adalah sifat jujur. Sifat jujur dapat memberikan dampak yang positif dalam berinteraksi (komunikasi, bertindak, dll). Dimana seseorang/pihak tertentu memberikan informasi, pemberitahuan kepada partner/mitranya dengan jujur, jelas dan sesuai dengan kenyataan. Kim et al. (2003) mengemukakan bahwa integritas dapat dilihat dari sudut kesetiaan (*loyalty*), keterkaitan (*dependability*), pemenuhan (*fulfillment*), kewajaran (*fairness*), keterusterangan (*honestly*), dan kehandalan (*reliability*).⁵⁹

2.6 Konsep Pendapatan

2.6.1 Pengertian Pendapatan

Pendapatan adalah perolehan yang didapatkan oleh seseorang setelah melakukan kewajiban/tugas tertentu yang diberikan, baik materil atau non materil yang bersumber dari orang/pihak lain. Qardhawi menyatakan bahwa pendapatan ada dua, yaitu materil

⁵⁸ Kim, Ferrin, Rao, "Antecedents of Consumer Trust in B-to-C Electronic Commerce" (Proceedings of Ninth Americas Conference on Information Systems, 2003), hlm. 157-167.

⁵⁹ Kim, Ferrin, Rao, "Antecedents of Consumer Trust in B-to-C Electronic Commerce" (Proceedings of Ninth Americas Conference on Information Systems, 2003), hlm. 157-167.

(seperti jasa sewa tanah) maupun non materil (seperti upah/gaji setelah melakukan tugas tertentu).⁶⁰ Pendapatan adalah kompensasi yang diterima oleh seseorang atas tugas/kewajiban yang telah diselesaikan.⁶¹ Pendapatan yang dimaksud baik secara tunai maupun non tunai dalam jangka waktu tertentu yang telah disepakati secara bersama-sama.⁶² Dalam bahasa Inggris pendapatan ada dua istilah, yaitu *revenue* dan *income*. *Revenue* adalah pendapatan yang diterima/didapatkan, tetapi belum dikurangi dengan beban dan biaya. Sedangkan *income* adalah pendapatan yang diterima/didapatkan setelah dikurangi dengan beban dan biaya atau disebut dengan pendapatan bersih.⁶³

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pendapatan merupakan kompensasi yang diterima/didapatkan oleh seseorang/kelompok atas usaha dan jasa yang telah dikerjakan atau diberikan dalam periode waktu tertentu, penerimaan yang didapatkan baik secara materil atau non materil, baik secara tunai atau non tunai sesuai dengan kesepakatan bersama.

2.6.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pendapatan

Pendapatan yang diterima/didapatkan antar individu/kelompok berbeda-beda, hal ini didasari pada beberapa faktor, diantaranya adalah:⁶⁴

⁶⁰ Satrio, E, “*Analisis Faktor Pendapatan, Kepercayaan dan Religiusitas dalam Mempengaruhi Minat Muzakki untuk Membayar Zakat Penghasilan melalui Lembaga Amil Zakat*” (Simposium Nasional Akuntansi iXIX, Lampung, 2016), hlm. 4.

⁶¹ Putong, Iskandar, *Teori Ekonomi Mikro: Konvensional dan Syariah* (Jakarta: Buku & Artikel Karya Iskandar Putong, 2015), hlm. 33.

⁶² Sholihin, Ahmad, Ifham, *Buku Pintar Ekonomi Syariah* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2013), hlm. 621.

⁶³ Susanti, Nawal, Ika “Pengaruh Tingkat Bagi Hasil dan Pendapatan Nasabah Terhadap Pembiayaan Bermasalah (Studi Kasus Uspps Ausath Blokagung Banyuwangi)”, *Jurnal Hukum Islam, Ekonomi dan Bisnis* Vol.2 No. 2 (2016), hlm. 35.

⁶⁴ Swastha, Basu, *Manajemen Penjualan* (Yogyakarta: BPFE, 2008), hlm. 201.

1. Tersedianya lapangan dan kesempatan kerja

Ketika lapangan kerja meningkat, maka penduduk (tenaga kerja) memiliki kesempatan untuk bekerja dan memperoleh pendapatan dari hasil kerjanya, dan pendapatan akan terus meningkat jika lapangan kerja dan kesempatan kerja terus meningkat.

2. Keahlian

Keahlian (*soft/hard skill*) yang dimiliki oleh seseorang akan meningkatkan produktivitasnya, peningkatan produktivitas sangat mendukung meningkatnya pendapatan seseorang.

3. Motivasi

Motivasi adalah dorongan yang muncul dari luar/dalam diri setiap individu yang mendorongnya untuk mengerjakan tugas/kewajiban secara cepat, tepat, dan benar. Maka, semakin besar dorongan (motivasi) dalam melakukan suatu usaha, semakin besar pula hasil (pendapatan) yang akan diterima.

4. Ketekunan

Ketekunan yang dimiliki oleh seseorang menjadi hal positif dalam bekerja, orang yang memiliki sifat ketekunan, akan terus berusaha dan bekerja, walaupun mendapatkan kegagalan. Maka ketekunan menjadi bekal dalam mendapatkan hasil (pendapatan) yang maksimal.

5. Modal

Modal besar yang digunakan seseorang dalam bekerja/berusaha akan menentukan hasil (pendapatan) yang akan diterima, begitu juga sebaliknya.

2.6.3 Indikator Pendapatan

Bramasturi menyebutkan bahwa pendapatan dapat diukur dengan beberapa indikator, diantaranya adalah:⁶⁵

1. Pendapatan yang diterima perbulan/periode tertentu
2. Sumber pendapatan
3. Peningkatan taraf hidup
4. Biaya tanggungan keluarga

2.7 Kerangka Berpikir

2.7.1 Hubungan Teknologi terhadap Minat Berinfak

Teknologi yang terus mengalami perkembangan di era modern sekarang ini memberikan dampak positif bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam menyalurkan infak, dampak positif ini diantaranya adalah meningkatkan efisiensi dan efektifitas yang terdiri dari kemudahan, kecepatan, menghemat waktu, tenaga, dan biaya. Oleh karena itu teknologi dapat memberikan pengaruh/meningkatkan (minat) masyarakat dalam berinfak melalui *platform digital* (QRIS).⁶⁶

2.7.2 Hubungan Religiusitas terhadap Minat Berinfak

Religiusitas merupakan wujud ketaatan seseorang terhadap keyakinan yang digambarkan dengan tingkah laku dalam menjalankan perintah/larangannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu implementasi berinfak sudah menjadi sesuatu yang dianggap penting dan sangat dianjurkan sebagai seorang muslim, hal ini dikarenakan dapat memberikan dampak dan mengeratkan hubungan antar sesama dalam kehidupan sosial kemasyarakatan,

⁶⁵ Bramastuti, Novia, *Pengaruh Prestasi Sekolah dan Tingkat Pendapatan terhadap Motivasi Berwirausaha Siswa SMK Bhakti Oetama Godangrejo Karanganyar*. Skripsi: Program studi pendidikan akuntansi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2009.

⁶⁶ Muriska, *Pengaruh Media Baru Crowdfunding Kitabisa.com dalam Meningkatkan Minat Bersedekah (Studi pada Pengikut akun Instagram Twitter @kitabisa.com)*. Skripsi. Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. 2021.

kondisi ini juga didukung dengan adanya kemudahan dan kecepatan dalam menyalurkan infak di era modern sekarang ini. Maka aspek ketaatan seseorang terhadap keyakinannya (religiusitas) dapat memberikan pengaruh dan meningkatkan kemauan (minat) masyarakat dalam berinfak menggunakan *platform digital* (QRIS).⁶⁷

2.7.3 Hubungan Kepercayaan (*Trust*) terhadap Minat Berinfak

Kepercayaan (*trust*) menjadi pilar dan penentu jadi atau tidaknya seseorang dalam melakukan suatu hal. Maka dalam kehidupan sehari-hari aspek kepercayaan masyarakat harus dibangun/ditumbuhkan dalam melakukan sesuatu yang diyakini dapat memberikan dampak positif. Maka kehadiran *platform digital* (QRIS) sudah terbukti dapat memberikan berbagai efektivitas dan efisiensi, diantaranya adalah kemudahan, kecepatan, menghemat waktu, tenaga, dan biaya. Oleh karena itu aspek kepercayaan masyarakat dapat memberikan pengaruh dan meningkatkan kemauan (minat) masyarakat dalam berinfak menggunakan *platform digital* (QRIS).⁶⁸

2.7.4 Hubungan Pendapatan terhadap Minat Berinfak

Pendapatan yang didapatkan oleh masyarakat dapat dialokasikan ke berbagai kebutuhan, kebutuhan yang dimaksud terbagi kepada 3, yaitu primer, sekunder, dan tersier. Pemenuhan kebutuhan tersebut harus berurutan agar terwujudnya kemaslahatan. Disisi lain, pendapatan masyarakat menjadi salah satu faktor yang sangat menentukan kebiasaan seseorang dalam memberikan infak. Maka, semakin tinggi pendapatan seseorang, peluang untuk berinfak lebih bebas dan fleksibel. Oleh karena itu, faktor pendapatan

⁶⁷ Awwal, Rani, "Pengaruh Religiusitas Masyarakat terhadap Sikap dan Minat Sedekah Menggunakan Pembayaran Non Tunai". *JPIPS*, Vol. 6 No. 1, (2019): 40-45.

⁶⁸ Alfanabila, *Minat Masyarakat untuk Menggunakan Platform Digital Sebagai Sarana Pembayaran Zakat (Studi Kasus Tokopedia Salam)*. Skripsi: Program Studi Keuangan dan Perbankan Syariah Politeknik Negeri Jakarta, 2021.

seseorang mempengaruhi seseorang dalam berinfak menggunakan *platform digital* (QRIS).⁶⁹

2.7.5 Hubungan Teknologi, Religiusitas, dan Kepercayaan terhadap Minat Berinfak

Teknologi yang terus mengalami perkembangan di era modern sekarang ini memberikan dampak positif bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam menyalurkan infak (efektif dan efisiensi). Perkembangan ini didukung dengan religiusitas masyarakat yang semakin meningkat, sehingga mengimplementasi berinfak sudah menjadi sesuatu yang dianggap penting dan sangat dianjurkan sebagai seorang muslim, hal ini dikarenakan dapat memberikan dampak dan mengeratkan hubungan antar sesama dalam kehidupan sosial kemasyarakatan. Maka, kehadiran *platform digital* (QRIS) sudah terbukti dapat memberikan berbagai efektivitas dan efisiensi, diantaranya adalah kemudahan, kecepatan, menghemat waktu, tenaga, dan biaya. Tentunya hal ini dapat menarik dan menumbuhkan kepercayaan/*trust* dari pada masyarakat. Oleh karena teknologi, religiusitas, dan kepercayaan/*trust* masyarakat dapat memberikan pengaruh dan meningkatkan kemauan (minat) masyarakat dalam berinfak menggunakan *platform digital* (QRIS).

2.7.6 Hubungan Teknologi terhadap Minat Berinfak yang Dimediasi dengan Pendapatan

Teknologi yang memberikan berbagai efisiensi dan efektifitas yang terdiri dari kemudahan, kecepatan, menghemat waktu, tenaga, dan biaya memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aktivitas, termasuk dalam memberikan infak melalui *platform digital* (QRIS). Hal ini didukung dengan tingkat pendapatan masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya. Maka,

⁶⁹ Nasution, Eri, Yanti, Pengaruh Pendidikan, Pendapatan dan Kesadaran Terhadap Minat Masyarakat Membayar Zakat di Badan Amil Zakat Nasional (BAZNAS): Studi Kasus Kota Medan. *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Studi Pembangunan*, Vol. 17 No. 2 (2017):147-158.

minat berinfak masyarakat akan terdorong dan meningkat dengan adanya *platform digital* (QRIS) yang didukung dengan meningkatnya tingkat pendapatan setiap individu masyarakat.

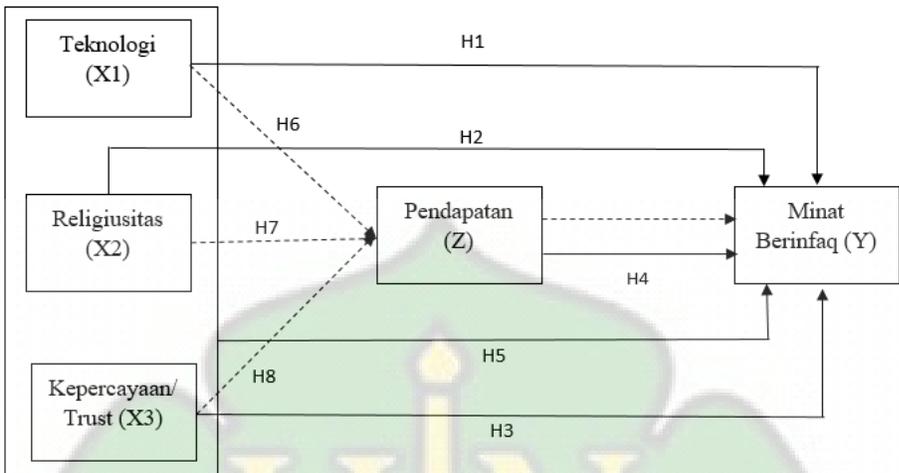
2.7.7 Hubungan Religiusitas terhadap Minat Berinfak yang Dimediasi dengan Pendapatan

Religiusitas merupakan wujud ketaatan seseorang yang digambarkan dengan tingkah laku dalam menjalankan suatu perintah/larangan. Oleh karena itu, implementasi berinfak sudah menjadi sesuatu yang dianggap penting dan sangat dianjurkan sebagai seorang muslim dalam mewujudkan sosial kemasyarakatan yang rukun dan harmonis. Gambaran ini didukung dengan kondisi pendapatan setiap individu masyarakat yang didapatkan dalam setiap periode waktu tertentu. Maka, minat berinfak melalui *platform digital* (QRIS) yang memberikan kecepatan dan kemudahan akan terdorong dan meningkat seiring dengan meningkatnya pendapatan setiap individu masyarakat.

2.7.8 Hubungan Kepercayaan (*Trust*) terhadap Minat Berinfak yang Dimediasi dengan Pendapatan

Kepercayaan (*trust*) tidak bisa dibangun secara instan, akan tetapi harus melalui berbagai tahapan dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti pengalamannya, literasi dan kebiasaannya. Maka kehadiran *platform digital* (QRIS) sudah terbukti dapat memberikan berbagai efektivitas dan efisiensi. Oleh karena itu, aspek kepercayaan masyarakat dapat memberikan pengaruh dan meningkatkan kemauan (minat) masyarakat dalam berinfak melalui *platform digital* (QRIS). Hal ini didukung lagi dengan meningkatnya pendapatan masyarakat. Maka kegiatan berinfak akan terus terdorong dan meningkat.

Berikut kerangka pemikiran dalam penelitian ini:



Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran

Keterangan:

X1 : Teknologi

X2 : Religiusitas

X3 : Kepercayaan

Y : Minat Bersedekah

Z : Pendapatan

—> : Pengaruh langsung

--> : Pengaruh tidak langsung (mediasi)

2.8 Hipotesis

Hipotesis terdiri dari dua kata, yaitu “*hypo*” dan “*tesis*”. *Hypo* memiliki makna sesuatu yang masih lemah, sedangkan *tesis* memiliki makna pernyataan. Jadi secara bahasa, hipotesis merupakan pernyataan, jawaban, dugaan yang masih lemah dan bersifat sementara yang belum tentu kebenarannya, sehingga perlu menemukan jawaban yang tepat dan benar. Salah satu caranya adalah dengan melakukan pengujian kebenaran melalui proses penelitian. Hipotesis pada hakikatnya adalah jawaban dari 1 masalah yang telah dihimpun dan dirumuskan pada bagian rumusan masalah

di bab 1, sedangkan hasil yang tepat dan benar dari hipotesis perlu diuji melalui analisis data.⁷⁰

Oleh karena itu, hipotesis dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

- H1 Teknologi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berinfak menggunakan *platform digital QRIS*
- H2 Religiusitas berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap minat berinfak menggunakan *platform digital QRIS*
- H3 *Trust* (kepercayaan) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berinfak menggunakan platform digital QRIS
- H4 Pendapatan berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap minat berinfak menggunakan *platform digital QRIS*
- H5 Teknologi, Religiusitas, dan kepercayaan/trust berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berinfak menggunakan *platform digital QRIS*
- H6 Teknologi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berinfak menggunakan *platform digital QRIS* dengan pendapatan sebagai variabel mediasi.
- H7 Religiusitas berpengaruh positif, dan tidak signifikan terhadap minat berinfak menggunakan *platform digital QRIS* dengan pendapatan sebagai variabel mediasi.
- H8 *Trust* (kepercayaan) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berinfak menggunakan platform digital QRIS dengan pendapatan sebagai variabel mediasi.

⁷⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 95.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Menurut paparan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan dalam penelitian ini, maka penelitian ini termasuk ke dalam penelitian lapangan (*field research*). Penelitian lapangan adalah penelitian yang seluruh prosesnya dilaksanakan di lapangan atau di tempat tertentu yang membutuhkan analisa dan waktu yang cukup untuk mendapatkan hasil penelitian yang benar dan *komprehensif*.⁷¹ Kemudian, penelitian ini menggunakan pendekatan dengan analisis kuantitatif. Pendekatan analisis kuantitatif adalah metode penelitian yang menggunakan analisis statistik dan datanya berupa angka-angka/*numerik* tertentu.⁷²

Jadi, fokus dalam penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh teknologi, religiusitas, dan kepercayaan (*trust*) masyarakat terhadap minat berinfaq melalui *platform digital* (QRIS) dengan pendapatan sebagai variabel mediasi.

3.2 Lokasi dan Objek Penelitian

Lokasi penelitian ini akan dilakukan di masjid yang ada di Kota Banda Aceh, sedangkan yang menjadi objek penelitian adalah jamaah tetap dan rutin ke masjid yang ada di kota Banda Aceh, maksud jamaah tetap adalah jamaah masjid yang berkependudukan di Kota Banda Aceh dan berusia dengan rentang usia 15-64 tahun.

⁷¹ Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015). hlm. 37.

⁷² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm.109.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah sebuah wilayah yang umum/*general* yang memuat subjek/objek yang mempunyai karakteristik dan kualitas khusus dengan tujuan untuk ditetapkan, diteliti, dan diambil kesimpulannya oleh peneliti.⁷³ Objek-objek penelitian yang dapat dijadikan sumber data bisa berupa manusia, tumbuhan, hewan, sikap hidup, udara, gejala, nilai, peristiwa, dan sebagainya.⁷⁴

Jadi, populasi umum dalam penelitian ini adalah seluruh jamaah masjid yang ada di kota Banda Aceh.

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian kecil yang diambil dari keseluruhan populasi dengan tujuan untuk diuji dan diteliti.⁷⁵ Sampel juga bisa disebut sebagai *miniatur population*.⁷⁶ Jadi, sampel adalah sebagian populasi yang diambil untuk mewakili keseluruhan dari pada populasi dan bisa menggambarkan keseluruhan populasi yang ada dengan tujuan untuk diteliti/diuji.

Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teori Roscoe (1982)⁷⁷ dan Gay, Diehl (1992)⁷⁸ yang menyatakan bahwa semakin banyak sampel yang digunakan, maka akan semakin representative dan hasil penelitiannya dapat digeneralisir. Gay dan Diehl juga menyatakan bahwa ukuran sampel

⁷³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm.117.

⁷⁴ Bungin, B, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Prenada Media., 2015), hlm. 99.

⁷⁵ Suliyanto, *Metode Penelitian Bisnis untuk Skripsi, Tesis, & Disertasi*. (Yogyakarta: Andi Offset, 2018), hlm. 9.

⁷⁶ Arifin, Z, *Penelitian pendidikan Metode dan Paradigma Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 16.

⁷⁷ Roscoe, *Research Methods For Business* (New York. McGraw Hill: 1982), hlm. 253.

⁷⁸ Gay, L.R. dan Diehl, P.L, *Research Methods for Business and Management* (MacMillan Publishing Company, New York: 1992).

yang diterima akan sangat bergantung dengan jenis penelitian yang akan diteliti, diantaranya adalah:

1. Penelitian yang bersifat deskriptif, maka sampel minimum yang harus diteliti untuk mendapatkan hasil yang baik adalah 10% dari populasi.
2. Penelitian yang bersifat korelasional, maka sampel minimum yang harus diteliti untuk mendapatkan hasil yang baik adalah 30 sampel/objek.
3. Penelitian yang bersifat kausal perbandingan, maka sampel minimum yang harus diteliti untuk mendapatkan hasil yang baik adalah 30 subjek/sampel per kelompok.
4. Penelitian yang bersifat eksperimental, maka sampel minimum yang harus diteliti untuk mendapatkan hasil yang baik adalah 15 subjek/sampel per kelompok.
5. Penelitian yang bersifat survey, maka sampel minimum yang harus diteliti untuk mendapatkan hasil yang baik adalah 100 responden.

Roscoe (1982) menyatakan bahwa sampel-sampel yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Ukuran sampel yang layak dan bisa digunakan dalam suatu penelitian adalah berkisar Antara 30-500 responden.
2. Apabila sampel dibagikan ke dalam kategori/kelompok, maka jumlah sampel yang digunakan adalah 30 responden di setiap kategori/kelompok.
3. Apabila penelitian yang menggunakan analisis *multivariate*, maka jumlah sampel yang digunakan adalah 10 kali dari pada jumlah variabel yang akan diteliti.
4. Apabila penelitian eksperimen yang sederhana dengan menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka jumlah anggota sampel yang digunakan masing-masing adalah 10-20 responden.

Dengan demikian, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 123 responden/jamaah masjid yang ada di Kota Banda Aceh. Penggunaan metode pengambilan sampel

tersebut disebabkan tidak jelasnya populasi (jamaah masjid) yang ada di Kota Banda Aceh. Pengambilan jumlah penduduk sebagai populasi tidak akurat/tepat, karena penduduk yang dimaksud belum tentu ke masjid, sehingga jumlah populasi menjadi tidak jelas/abstrak.

3.3.3 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini termasuk ke dalam bentuk *non probability sampling*. *Non probability sampling* adalah suatu teknik pengambilan sampel yang diambil oleh peneliti di antara populasi yang ada, akan tetapi tidak semua anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dijadikan sebagai sampel.⁷⁹ Kemudian, teknik pengambilan sampel *non probability sampling* yang digunakan adalah teknik *purposive sampling/judgement sampling*. *purposive sampling/judgement sampling* merupakan salah satu teknik pengambilan sampel dengan cara memberikan pertimbangan/persyaratan tertentu kepada responden yang akan diambil, pertimbangan atau persyaratan yang diberikan sangat ketat, hal ini dilakukan agar responden yang didapatkan sesuai dengan karakteristik yang telah ditetapkan dan sesuai dengan analisis.⁸⁰ Jadi, pengambilan sampel melalui *purposive sampling/judgement sampling* juga dinamakan dengan pengambilan sampel dengan menetapkan kriteria tertentu terhadap responden yang akan diambil dan dianalisis. Kemudian, teknik selanjutnya dalam pengambilan sampel menggunakan teknik *accidental sampling*. *Accidental sampling* merupakan salah satu teknik pengambilan sampel dengan menentukan dan mencari objek terlebih dahulu yang akan diteliti, kemudian pengambilan sampel dilakukan dengan mengambil objek yang didapati/ditemukan oleh

⁷⁹ Juliandi, Azuar, Irfan, *Metode Penelitian Kuantitatif: untuk ilmu-ilmu bisnis* (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2014), hlm. 52.

⁸⁰ Juliandi, Azuar, Irfan, *Metode Penelitian Kuantitatif: untuk ilmu-ilmu bisnis* (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2014), hlm. 52.

peneliti.⁸¹ Jadi, pengambilan sampel melalui *Accidental sampling* juga dinamakan dengan pengambilan sampel secara kebetulan, maksudnya siapapun yang termasuk ke dalam objek dan sesuai dengan kategori penelitian yang sudah ditetapkan melalui tahapan *purposive sampling* yang sengaja didapati/ditemukan langsung dijadikan sebagai sampelnya. Kriteria dan persyaratan yang ditetapkan sebagai sampel dalam penelitian ini adalah jamaah masjid yang tetap dan rutin ke masjid, maksud jamaah tetap adalah jamaah masjid yang berkependudukan di Kota Banda Aceh, berusia dengan rentang usia 15-64 tahun, dan memiliki digital payment (QRIS).

Alasan penggunaan metode ini karena tidak semua jamaah masjid digunakan sebagai sampel, akan tetapi hanya kepada jamaah masjid yang tetap dan rutin ke masjid yang dijadikan sebagai sampel. Kemudian, rentang usia 15-64 tahun digolongkan kepada usia yang masih produktif, bisa dan terbiasa dalam mengoperasikan berbagai digitalisasi teknologi yang ada, salah satunya berinfraq menggunakan QRIS. Selanjutnya, pemilihan responden dengan mengambil jamaah masjid yang tetap dan rutin ke masjid dikarenakan pihak Badan Kemakmuran Masjid (BKM) akan terus meningkatkan pelayanan kepada jamaah, sehingga saran, masukan, dan perubahan-perubahan baru yang dibutuhkan oleh jamaah menjadi hal penting yang harus dipertimbangkan oleh Badan Kemakmuran Masjid (BKM) untuk diimplementasikan. Dengan demikian, perubahan atau terobosan baru melalui program yang dijalankan oleh BKM adalah hasil dari setiap kebutuhan, permintaan, dan harapan dari setiap masyarakat (jamaah) serta sebagai respon terhadap perkembangan digitalisasi.

3.4 Sumber Data

Sumber data adalah sumber diperolehnya sebuah subjek/objek dalam penelitian, baik benda, membaca, bertanya

⁸¹ Juliandi, Azuar, Irfan, *Metode Penelitian Kuantitatif: untuk ilmu-ilmu bisnis* (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2014), hlm. 58.

tentang data, dan orang-orang yang ada dalam tempat penelitian.⁸² Oleh karena itu, dalam penelitian ini menggunakan 2 sumber data, yaitu:

1. Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari sumbernya, baik pada objek penelitian maupun di lokasi penelitian.⁸³ Jadi, sumber data primer dalam penelitian ini adalah jamaah masjid yang tetap dan rutin ke masjid yang ada di Kota Banda Aceh.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapatkan bukan langsung dari sumber aslinya, tetapi melalui perantara pihak lain.⁸⁴ Jadi, sumber data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang bersumber dari masjid-masjid yang ada di Kota Banda Aceh.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan sebuah cara/mekanisme yang dilakukan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data dalam sebuah penelitian.⁸⁵ Jadi, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik angket (kuesioner).

3.5.1 Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan salah satu teknik dalam mendapatkan dan mengumpulkan data melalui serangkaian pernyataan atau pertanyaan yang disusun secara sistematis dan

⁸² Arikunto, S, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 88.

⁸³ Bungin, B, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Prenada Media, 2015), hlm.122.

⁸⁴ Bungin, B, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Prenada Media, 2015), hlm.122.

⁸⁵ Arikunto, S, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 100.

diajukan kepada responden untuk diisi.⁸⁶ Dalam penelitian ini, jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan skala *likert*. Angket tertutup merupakan jenis angket yang sudah ada pernyataan atau pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, sehingga responden cukup memberikan tanda centang (✓) atau tanda-tanda tertentu yang sudah ditentukan oleh peneliti di tempat yang sudah disediakan dalam angket.⁸⁷

3.6 Skala Pengukuran

Skala pengukuran adalah salah satu acuan untuk mengetahui panjang atau pendeknya interval yang ada dalam alat ukur untuk menghasilkan data kuantitatif.⁸⁸ Maka skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert* untuk mengukur sikap, pendapat, serta persepsi seseorang atau kelompok terhadap fenomena sosial yang terjadi dalam masyarakat.⁸⁹ Skor atau nilai yang digunakan dalam skala *likert* sebagai berikut:

Tabel 3.1
Skala Pengukuran Skala *Likert*

No	Keterangan (pilihan)	Kode	Skor
1	Sangat Setuju	SS	5
2	Setuju	S	4
3	Kurang Setuju	KS	3
4	Tidak Setuju	TS	2
5	Sangat Tidak Setuju	STS	1

Sumber: Sugiyono, 2018

⁸⁶ Bungin, B, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Prenada Media, 2015), hlm.123.

⁸⁷ Bungin, B, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Prenada Media, 2015), hlm.123.

⁸⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 130.

⁸⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 134.

3.7 Operasional Variabel

Variabel penelitian adalah suatu yang menjadi masalah dalam sebuah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk variabel, sedangkan variabel dapat didefinisikan sebagai sebuah lambang/symbol yang memiliki suatu bilangan ataupun nilai tertentu.⁹⁰ Dalam penelitian ini, peneliti mengambil 3 variabel untuk dilihat pengaruhnya/diteliti, yaitu variabel bebas (X), variabel terikat (Y), dan variabel mediasi (Z). berikut penjelasan mengenai ketiga variabelnya:

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab terjadinya suatu perubahan pada variabel lainnya (variabel terikat), sehingga variabel bebas disebut juga dengan variabel yang mempengaruhi variabel lainnya (variabel terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini ada 3, yaitu: teknologi (X1) religiusitas (X2) dan kepercayaan/*trust* (X3).

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat adalah variabel yang menjadi fokus/sasaran utama dari peneliti, dimana variabel ini memiliki keterkaitan dan ketergantungan oleh variabel lainnya (variabel bebas), sehingga variabel terikat disebut dengan variabel yang dipengaruhi.⁹¹ Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat berinfq masyarakat melalui *platform digital QRIS* (Y).

3. Variabel Mediasi (Z)

Variabel mediasi adalah variabel lain yang dapat mempengaruhi hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, dengan kata lain variabel mediasi menjadi variabel yang dapat menguatkan atau melemahkan hubungan antara variabel

⁹⁰ Juliandi, Azuar, Irfan, *Metode Penelitian Kuantitatif: untuk ilmu-ilmu bisnis* (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2014), hlm. 22.

⁹¹ Juliandi, Azuar, Irfan, *Metode Penelitian Kuantitatif: untuk ilmu-ilmu bisnis* (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2014), hlm. 23.

bebas dengan variabel terikat⁹². Variabel mediasi dalam penelitian ini adalah pendapatan (Z).

Tabel 3.2
Operasional Variabel Penelitian

No	Variabel	Definisi Variabel	Indikator	Ukuran	Skala	Item Pertanyaan
Variabel Independen (X)						
1	Teknologi (X1)	Teknologi sebagai wujud dari perkembangan ilmu pengetahuan secara ilmiah yang dirumuskan menjadi aturan, alat, dan prosedur dalam melakukan kegiatan-kegiatan tertentu yang dapat dilakukan secara berulang-ulang (Capra, 2014:107).	1. Universal 2. Gampang 3. Untung 4. Langsung (Azzahro, 2021)	1-5	<i>Likert</i>	A1-A5
2	Religiusitas (X2)	Religiusitas adalah suatu tingkah laku yang muncul pada diri seseorang karena didorong oleh keadaan dan kadar ketaatan beragama/ keyakinan yang ada dalam dirinya. Jalaludin (2004: 212).	1. Keyakinan 2. Praktik ibadah 3. Pengalaman 4. Pengetahuan 5. Pengamalan (Glock dan Stark, 1965)	1-5	<i>Likert</i>	B1-B7
3	Kepercayaan (X3)	Kepercayaan adalah kesediaan diri untuk	1. <i>Ability</i> 2. <i>Benevolence</i>	1-5	<i>Likert</i>	C1-C5

⁹² Juliandi, Azuar, Irfan, *Metode Penelitian Kuantitatif: untuk ilmu-ilmu bisnis* (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2014), hlm. 23.

		bergantung kepada pihak lain yang sudah dipercaya (Ishak dan Zhafitri:2011)	3. <i>Integrity</i> (Mayer, 1995)			
Variabel Dependen (Y)						
1	Minat (Y)	Minat merupakan adanya rasa ketertarikan pada suatu hal tanpa adanya paksaan dari seseorang (Slameto, 2010).	1. Ketertarikan 2. Perasaan senang 3. Kecenderungan Walgito, (2004)	1-5	<i>Likert</i>	D1-D5
Variabel Mediasi (Z)						
1	Pendapatan (Z)	Pendapatan adalah perolehan yang didapatkan oleh seseorang setelah melakukan kewajiban/tugas tertentu yang diberikan, baik materil atau non materil yang bersumber dari orang/pihak lain (Qardhawi, 2004).	1. Pendapatan yang diterima 2. Sumber pendapatan 3. Peningkatan taraf hidup 4. Biaya tanggungan keluarga (Bramasturi, 2009)	1-5	<i>Likert</i>	E1-E6

Sumber: data primer diolah (2023)

3.8 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendapatan sebagai variabel mediasi untuk mengetahui dan menguji pengaruh teknologi, religiusitas, dan kepercayaan (*trust*) masyarakat terhadap minat berinfraq menggunakan *platform digital* (QRIS) di Kota Banda Aceh yang dimediasi dengan variabel pendapatan, maka penelitian ini akan dianalisis dengan teknik analisis jalur (*Path Analysis*). *Path Analysis* adalah salah satu teknik analisis yang bertujuan untuk menganalisis hubungan sebab akibat antar sesama variabel dengan

memakai koefisien jalur sebagai besaran nilai yang telah disusun secara temporer. Adapun tujuannya untuk mengetahui besar/kecilnya pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat.⁹³

Penggunaan teknik *Path Analysis* juga bertujuan untuk melihat pengaruh tidak langsung dan pengaruh langsung antar sesama variabel. Pengaruh tidak langsung digunakan untuk melihat besar/kecilnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dengan menggunakan variabel mediasi, sedangkan pengaruh langsung digunakan untuk melihat besar/kecilnya pengaruh variabel bebas secara langsung terhadap variabel terikatnya, tanpa melalui variabel mediasi. Berikut persamaan regresi yang digunakan dalam teknik *Path Analysis* untuk melihat/mengukur pengaruh langsung dan pengaruh tidak langsung:

$$P = \alpha + k_1TN + k_2RL + k_3KY + e_1$$

$$MI = \alpha + k_4TN + k_5RL + k_6KY + k_7P + e_2$$

Keterangan:

- P : Pendapatan
 TN : Teknologi
 RL : Religiusitas
 KY : Kepercayaan
 MI : Minat berinfaq
 k : Koefisien jalur
 α : Konstanta
 e : Error

3.9 Uji Instrumen Penelitian

3.9.1 Uji Validitas

Validitas atau dikenal dengan kata lain seperti ketepatan, kebenaran, ketelitian dan keshahihan berfungsi untuk menguji/mengukur sejauh mana kebenaran atau ketepatan dari suatu

⁹³ Sarwono, J, *Teori dan Praktik Riset Pemasaran dengan SPSS* (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2000).

instrumen sebagai alat ukur variabel-variabel dalam penelitian.⁹⁴ Jadi, uji validitas instrumen berfungsi sebagai alat ukur untuk mengukur/menguji ketelitian dan ketepatan setiap item yang ada dalam kuesioner (angket) atau skala.

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi *product moment*, dimana alat ukur validitas ini ditentukan dengan cara membandingkan nilai kritis yang didapatkan dari nilai *r*-tabel dengan korelasi yang didapatkan dari hasil item pertanyaan kuesioner.⁹⁵ Suatu uji validitas dikatakan valid apabila hasil penelitiannya memiliki kesamaan antara data yang sebenarnya dengan data yang terkumpul yang terjadi pada objek yang sedang diteliti. jadi, instrumen yang dinyatakan valid mampu mengukur apa yang seharusnya/ingin diukur.⁹⁶

3.9.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas atau dikenal dengan kata lain seperti kestabilan, kehandalan, dan kepercayaan bertujuan untuk melihat kehandalan, kestabilan atau kepercayaan dari suatu instrumen penelitian, karena suatu instrumen yang handal/dapat dipercaya sangat berpengaruh terhadap kepercayaan dari hasil suatu penelitian.⁹⁷ Suatu hasil penelitian dikatakan reliabel apabila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda.⁹⁸ Apabila hasil suatu koefisien *alpha* menunjukkan $>0,60$, maka hasilnya dapat diterima, apabila *cronbach's alpha* melebihi 0,60, maka hasil instrumen tersebut dapat dikatakan handal.

⁹⁴ Juliandi, Azuar, Irfan, *Metode Penelitian Kuantitatif: untuk ilmu-ilmu bisnis* (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2014), hlm. 97.

⁹⁵ Juliandi, Azuar, Irfan, *Metode Penelitian Kuantitatif: untuk ilmu-ilmu bisnis* (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2014), hlm. 80.

⁹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 172.

⁹⁷ Juliandi, Azuar, Irfan, *Metode Penelitian Kuantitatif: untuk ilmu-ilmu bisnis* (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2014), hlm. 83.

⁹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 172.

3.10 Uji Asumsi Klasik

3.10.1 Uji Normalitas

Uji Normalitas merupakan salah satu uji asumsi klasik yang bertujuan untuk melihat apakah antara variabel terikat dengan variabel bebas berdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji statistik *non-parametrik Kolmogorov-Smirnov* atau dikenal dengan (*K-S*). Cara pengambilan keputusan melalui uji *K-S* sebagai berikut (Sarwono, 2017:135):

- a. Nilai *signifikansi probabilitas* $< 0,05$ maka datanya (residual) tidak berdistribusi secara normal
- b. Nilai *signifikansi probabilitas* $> 0,05$ maka datanya (residual) berdistribusi secara normal.

3.10.2 Uji Multikolinearitas

Multikolinearitas merupakan suatu proses untuk mengetahui ada atau tidak adanya hubungan linier yang sempurna/mendekati sempurna antara semua atau beberapa variabel bebas. Untuk melihat hasil multikolinearitas dapat dilihat pada tabel koefisien, kolom *tolerance* dan *variance inflated factors*. Jika hasil *tolerance* $< 0,10$ dan *VIF* > 10 maka terjadi korelasi antar variabel bebas, jika hasil *tolerance* $> 0,10$ dan *VIF* < 10 , maka sesama variabel-variabel tidak terjadi multikolinearitas.⁹⁹

3.10.3 Uji Heteroskedasitas

Untuk mengetahui sebuah data mempunyai varians yang tidak sama di antara data yang sudah ada perlu dilakukan uji heteroskedasitas. Hasil uji heteroskedasitas dikatakan baik apabila data-data memiliki variansi yang tidak sama (Nisfiannoor, 2009:92). Jika hasil probabilitas korelasi $> 0,50$ maka tidak terjadi

⁹⁹ Ghozali, I, *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS 21* (Semarang: Penerbit Universitas Diponegoro, 2013), hlm.105.

heteroskedasitas dan jika hasilnya $< 0,50$ maka terjadi heteroskedasitas.

3.11 Uji Hipotesis

3.11.1 Uji Parameter Individual (Uji t)

Penggunaan uji t bertujuan untuk melihat besar/kecilnya pengaruh yang diberikan oleh satu variabel bebas secara individual dalam menyatakan variasi terhadap variabel terikat. Pengujian uji t ini dilakukan dengan menggunakan *significance level* 0.05 (5%). Pengambilan keputusan dengan tingkat signifikansi (α)= 0,05 ditentukan sebagai berikut:¹⁰⁰

- a. Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, dan $\text{sig} < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b. Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, dan $\text{sig} > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

3.11.2 Uji Parameter Simultan (Uji F)

Uji F atau uji simultan ini pada dasarnya dilakukan untuk mengetahui apakah semua variabel bebas yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Cara yang digunakan adalah dengan melihat besarnya nilai probabilitas signifikan-nya. Menurut Ghozali, apabila nilai probabilitas signifikansi $< 5\%$ maka variabel independen atau variabel bebas akan berpengaruh signifikan secara bersama-sama terhadap variabel terikat.¹⁰¹ Adapun dasar pengambilan kesimpulan pada uji F adalah sebagai berikut:

- a. Apabila nilai $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ dan jika probabilitas (signifikansi) $> 0,05(\alpha)$, maka H_0 diterima, artinya variabel independen secara simultan atau bersama-sama tidak mempengaruhi variabel dependen secara signifikan.

¹⁰⁰ Sarwono, J, *Teori dan Praktik Riset Pemasaran dengan SPSS* (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2000), hlm. 89.

¹⁰¹ Ghozali, I, *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS 21* (Semarang: Penerbit Universitas Diponegoro, 2013), hlm.115.

- b. Apabila nilai F hitung $> F$ tabel dan jika probabilitas (signifikansi) lebih kecil dari $0,05(\alpha)$, maka H_0 ditolak, artinya variabel independen secara simultan mempengaruhi variabel dependen secara signifikan.

3.11.3 Uji Hipotesis Mediasi

Penelitian ini menggunakan pendapatan sebagai variabel mediasi. Maka pengujian hipotesis variabel mediasi diuji dengan uji Sobel (*Sobel test*), uji sobel ini dikembangkan oleh Sobel pada tahun 1982. Pengujian Sobel ini bertujuan untuk melihat/menguji kekuatan pengaruh tidak langsung antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) melalui variabel mediasi (Z). Untuk menghitung pengaruh tidak langsung antara variabel X ke variabel Y melalui variabel Z dapat dilakukan dengan cara mengalikan jalur variabel X ke variabel Z (a) dengan jalur variabel Z ke variabel Y (b) ataupun ab . Jadi, koefisien $ab = (c - c')$, dimana c ini merupakan pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y tanpa mengontrol variabel Z, sedangkan c' ialah koefisien pengaruh variabel X terhadap variabel Y setelah mengontrol variabel Z. *standard error* koefisien a dan b ditulis dengan S_a dan S_b , besarnya sebuah *standard error* pengaruh tidak langsung (*indirect effect*) S_{ab} dapat dihitung menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$S_{ab} = \sqrt{b^2 S_a^2 + a^2 S_b^2 + S_a^2 S_b^2}$$

Keterangan :

- a : Koefisien regresi variabel independen terhadap variabel mediasi
- b : Koefisien regresi variabel mediasi terhadap variabel dependen
- S_a : *Standar error* dari koefisien a
- S_b : *Standar error* dari koefisien b

Kemudian, untuk menguji tingkat signifikansi pengaruh tidak langsung, perlu dihitung nilai t dari koefisien ab dengan menggunakan rumus berikut:

$$t = \frac{ab}{sab}$$

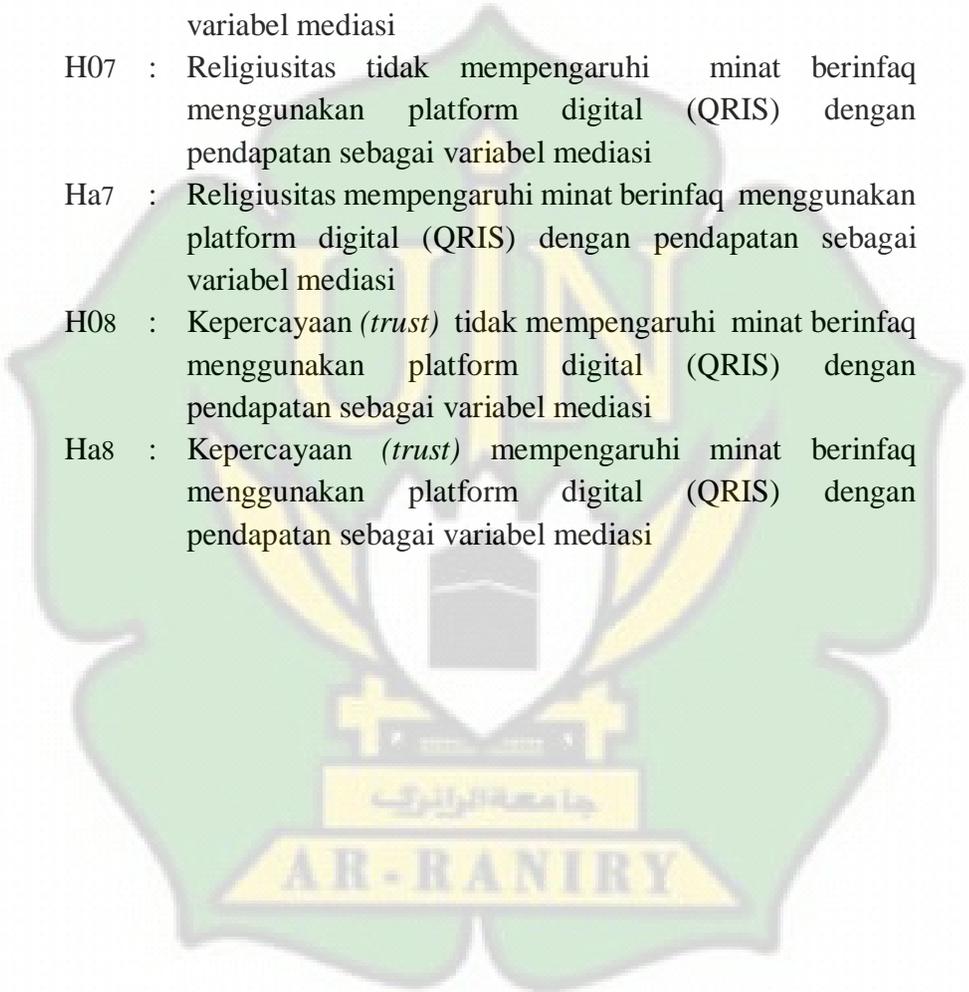
Hasilnya, nilai yang terdapat pada t hitung dibandingkan dengan nilai t tabel yaitu $\geq 1,96$ untuk signifikan 5% (persen) dan t tabel $\geq 1,64$ memperlihatkan bahwa nilai signifikansinya adalah 15% (persen). Apabila hasilnya menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar daripada nilai t tabel maka dapat disimpulkan telah terjadi pengaruh mediasi.¹⁰²

Penentuan hipotesisnya sebagai berikut:

- H01 : Teknologi tidak mempengaruhi minat berinfaq menggunakan platform digital (QRIS)
- Ha1 : Teknologi mempengaruhi minat berinfaq menggunakan platform digital (QRIS)
- H02 : Religiusitas tidak mempengaruhi minat berinfaq menggunakan platform digital (QRIS)
- Ha2 : Religiusitas mempengaruhi minat berinfaq menggunakan platform digital (QRIS)
- H03 : Kepercayaan (*trust*) tidak mempengaruhi minat berinfaq menggunakan platform digital (QRIS)
- Ha3 : Kepercayaan (*trust*) mempengaruhi minat berinfaq menggunakan platform digital (QRIS)
- H04 : Pendapatan tidak mempengaruhi minat berinfaq menggunakan platform digital (QRIS)
- Ha4 : Pendapatan mempengaruhi minat berinfaq menggunakan platform digital (QRIS)
- H05 : Teknologi, religiusitas, dan kepercayaan/trust tidak mempengaruhi minat berinfaq menggunakan platform digital (QRIS)
- Ha5 : Teknologi, religiusitas, dan kepercayaan/trust mempengaruhi minat berinfaq menggunakan platform digital (QRIS)

¹⁰² Ghazali, I, *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS 21* (Semarang: Penerbit Universitas Diponegoro, 2018), hlm.105.

- H06 : Teknologi tidak mempengaruhi minat berinfaq menggunakan platform digital (QRIS) dengan pendapatan sebagai variabel mediasi
- Ha6 : Teknologi mempengaruhi minat berinfaq menggunakan platform digital (QRIS) dengan pendapatan sebagai variabel mediasi
- H07 : Religiusitas tidak mempengaruhi minat berinfaq menggunakan platform digital (QRIS) dengan pendapatan sebagai variabel mediasi
- Ha7 : Religiusitas mempengaruhi minat berinfaq menggunakan platform digital (QRIS) dengan pendapatan sebagai variabel mediasi
- H08 : Kepercayaan (*trust*) tidak mempengaruhi minat berinfaq menggunakan platform digital (QRIS) dengan pendapatan sebagai variabel mediasi
- Ha8 : Kepercayaan (*trust*) mempengaruhi minat berinfaq menggunakan platform digital (QRIS) dengan pendapatan sebagai variabel mediasi



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Kota Banda Aceh

Secara geografis, kota Banda Aceh terletak di bumi bagian utara, yang memiliki batasan dengan Selat Malaka di bagian utara, Kabupaten Aceh besar di bagian selatan, Samudera Hindia di bagian Barat, dan Kabupaten Aceh besar di bagian timur. Jika dilihat dari sisi letak geografisnya, Kota Banda Aceh terletak di posisi paling barat dan di ujung utara dari pulau Sumatera. Kota Banda menjadi Ibukota dari Provinsi Aceh yang terdiri dari 9 (Sembilan) kecamatan yang di dalamnya terdapat 90 desa.

Tabel 4.1
Wilayah Administratif Kota Banda Aceh

No	Kecamat-an	Ibu Kota	Jumlah Kemuki-man	Jumlah Desa	Nama-Nama Desa
1	Syiah Kuala	Lamgugob	3	10	1. Ie Masen Kaye Adang 2. Pineung 3. Lamgugob 4. Kopelma Darussalam 5. Rukoh 6. Jeulingke 7. Tibang 8. Deah Jaya 9. Alue Naga 10. Peurada
2	Kuta Alam	Bandar Baru	2	11	1. Peunayong 2. Laksana 3. Keuramat 4. Kuta Alam

					<ol style="list-style-type: none"> 5. Beurawe 6. Kota Baru 7. Bandar Baru 8. Mulia 9. Lampulo 10. Lamdingin 11. Lambaro Skep
3	Ulee Kareng	Ulee Kareng	2	9	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pango Raya 2. Pango Deah 3. Ilie 4. Lamteh 5. Lamglumpang 6. Ceurih 7. Ie Masen Ulee Kareng 8. Doi 9. Lambhuk
4	Lueng Bata	Lueng Bata	1	9	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lamdom 2. Cot Mesjid 3. Batoh 4. Lueng Bata 5. Blang Cut 6. Lampaloh 7. Suka Damai 8. Panteriek 9. Lamsepeung
5	Jaya Baru	Lampoh Daya	2	9	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ulee Pata 2. Lamjamee 3. Lampoh Daya 4. Emperom

					<ol style="list-style-type: none"> 5. Geuceu Meunara 6. Lamteumen Barat 7. Bitai 8. Lamteumen Timur 9. Punge Blang Cut
6	Banda Raya	Lamlagang	2	10	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lam Ara 2. Lampeuot 3. Mibo 4. Lhong Cut 5. Lhong Raya 6. Peunyerat 7. Lamlagang 8. Geuceu Komplek 9. Geuceu Iniem 10. Geucue Kaye Jato
7	Kuta Raja	Keudah	1	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lampaseh Kota 2. Merduati 3. Keudah 4. Peulangkah-an 5. Gampong Jawa 6. Gampong Pande
8	Meuraxa	Ulee Lheue	2	16	<ol style="list-style-type: none"> 1. Surien

					<ol style="list-style-type: none"> 2. Aso Namggroe 3. Gampong Blang 4. Lamjabat 5. Gampong Baro 6. Punge Jurong 7. Punge Ujong 8. Lampaseh Aceh 9. Cot Lamkuweueh 10. Gampong Pie 11. Ulee Lheu 12. Deah Glumpang 13. Lambung 14. Blang Oi 15. Alue Deah Teungoh 16. Deah Baro
9	Baiturrahman	Neusu Jaya	2	10	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ateuk Jawo 2. Ateuk Dea Tanoh 3. Ateuk Pahlawan 4. Ateuk Munjeng 5. Neusu Aceh

					6. Seutui 7. Sukaramai 8. Neusu Jaya 9. Peuniti 10. Kampung Baru
	Jumlah		17	90	

Sumber: BPS Kota Banda Aceh Tahun 2022.

Kota Banda Aceh juga menjadi pusat administratif publik tingkat provinsi dalam roda pemerintahan, baik lembaga eksekutif, legislatif, dan yudikatif, serta lembaga-lembaga lainnya di bawah lembaga eksekutif, legislatif, dan yudikatif. Kota Banda Aceh menjadi daerah istimewa dan bersejarah di provinsi Aceh, selain didapatkan berbagai peninggalan sejarah, Kota Banda Aceh juga terus mengembangkan potensi daerah seperti tempat wisata yang sering dikunjungi oleh masyarakat dari berbagai daerah lainnya, hal ini sangat mempengaruhi pendapatan daerah dan masyarakat secara keseluruhan. Kota Banda Aceh memiliki UMK (upah minimum kota) sebesar 3.280.327, jumlah ini menjadikan UMK Kota Banda Aceh sebagai kota dengan UMK tertinggi dibandingkan dengan kabupaten/kota lain yang ada di Aceh, dan UMK Kota Banda Aceh juga lebih besar dari pada UMP (upah minimum provinsi) Aceh, yaitu sebesar 3.166.460.¹⁰³

Dengan demikian, potensi pendapatan masyarakat yang ada di Kota Banda Aceh juga terus meningkat, di sisi lain peningkatan pendapatan yang ada di Kota Banda Aceh disebabkan karena banyak kebutuhan akan sumber daya manusia di sektor pemerintahan maupun non pemerintahan, seperti UMKM yang terus dikembangkan. Sehingga pendapatan masyarakat secara garis besar dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari. Kondisi ini mengakibatkan angka kemiskinan di Kota Banda Aceh menjadi yang terendah jika dibandingkan dengan kabupaten/kota lain yang ada di Aceh, yaitu

¹⁰³ <https://acehprov.go.id/>

sebesar 7, 61%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa angka kemiskinan di Kota Banda Aceh sangat kecil jika dibandingkan dengan persentase kemiskinan yang terjadi di kabupaten/kota lainnya yang ada di Provinsi Aceh.

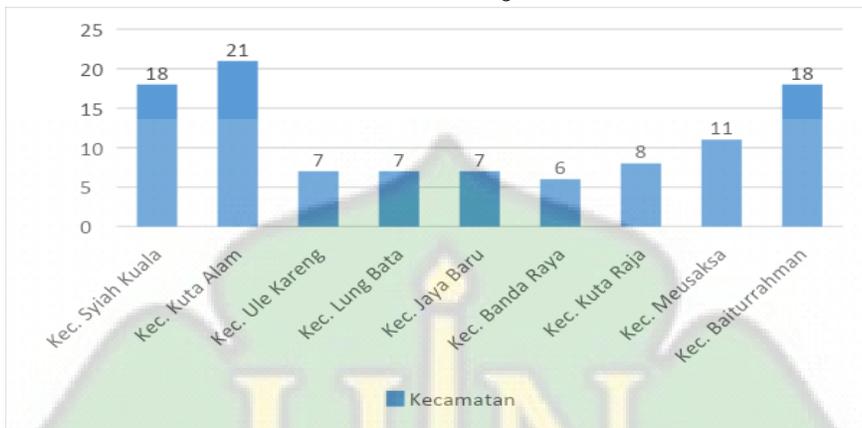
4.1.1 Mesjid di Kota Banda Aceh

Masjid merupakan salah satu tempat beribadah umat Islam, seperti pelaksanaan shalat, pengajian, zikir, dll. Kehidupan sosial dan keagamaan yang ada di Kota Banda Aceh sudah berjalan dengan baik, apalagi dalam konteks beribadah di masjid. Hal ini tercermin dari banyaknya masjid yang ada di Kota Banda Aceh yang setiap harinya dipenuhi oleh jamaah dalam melaksanakan ibadah shalat secara berjamaah.

Kedudukan mesjid juga menjadi salah satu tempat yang sentral dikalangan masyarakat (umat Islam), karena masjid menjadi tempat evaluasi diri (muhasabah) dan tempat berdoa atas setiap kebutuhan (hajat) dan permasalahan kepada Allah Swt, sehingga pengaruh masjid dalam kehidupan seorang muslim sangat erat, baik pengaruh terhadap dirinya dengan Allah Swt (hablum minallah) maupun pengaruh dirinya terhadap kehidupan sosial dalam kemasyarakatan (hablum minannas).

Di samping pelaksanaan shalat secara berjamaah, kegiatan sosial keagamaan yang sering dijumpai di masjid yang ada di Kota Banda Aceh adalah pengajian rutin (harian/pekanan/bulanan) dengan berbagai topik keagamaan yang diisi oleh tokoh-tokoh agama, baik yang berasal dari Kota Banda Aceh maupun dari luar Kota Banda Aceh.

Tabel 4.2
Jumlah Masjid



Sumber: Kota Banda Aceh, 2023

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa masjid yang ada di Kota Banda Aceh adalah sebanyak 103 masjid yang tersebar di 9 kecamatan. Tabel 3.2 juga menunjukkan bahwa kecamatan yang paling banyak terdapat masjid adalah kecamatan Kuta Alam dengan 21 masjid, sedangkan kecamatan yang paling sedikit masjid adalah kecamatan Banda Raya dengan 6 masjid.

4.2 Karakteristik Responden

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, sumber data primer tersebut didapatkan langsung dari responden melalui pengisian kuesioner. Berikut karakteristik responden yang didapatkan dari pengisian kuesioner:

Tabel 4.3
Karakteristik Responden

No	Karakteristik		
1	Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase (%)
	a. Laki-laki	81	65,8
	b. Perempuan	42	34,2
	Total	123	100
2	Usia	Frekuensi	Presentase (%)
	a. 15-24 Tahun	88	71,55
	b. 25-34 Tahun	22	17,89
	c. 35-44 Tahun	7	5,70
	d. 45-54 Tahun	3	2,43
	e. 55-64 Tahun	3	2,43
	Total	123	100,0
3	Alamat Mesjid (Kecamatan)	Frekuensi	Presentase (%)
	a. Syiah Kuala	37	30,09
	b. Kuta Alam	13	10,56
	c. Ulee Kareng	30	24,40
	d. Lueng Bata	7	5,70
	e. Jaya Baru	2	1,63
	f. Banda Raya	3	2,43
	g. Kuta Raja	3	2,43
	h. Meuraxa	3	2,43
	i. Baiturrahman	25	20,33
	Total	123	100,0

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS (2023)

Berdasarkan Tabel 4.3 menyatakan bahwa responden jenis kelamin laki-laki sebanyak 81 responden (65,8%) lebih banyak dari pada jenis kelamin perempuan, yaitu 42 responden (34,2%). Sedangkan pada aspek usia responden menyatakan bahwa tingkatan yang paling tinggi/banyak adalah pada rentang usia 15-24 tahun,

yaitu sebanyak 88 responden (71,55%) dan tingkatan yang paling rendah/sedikit adalah pada rentang usia 45-54 dan 55-64 dengan 3 responden (2,43%). Kemudian pada aspek alamat masjid menyatakan bahwa kecamatan Syiah Kuala menjadi yang terbanyak dengan 37 responden (30,09%), dan kecamatan Jaya Baru menjadi yang paling sedikit dengan 2 responden (1,63%).

4.3 Hasil Pengujian Instrumen

Pengujian kualitas data yang telah diperoleh/dikumpulkan dari pengisian kuesioner dapat diuji dan dievaluasi melalui uji validitas dan uji reliabilitas yang dinyatakan dengan hasil koefisien korelasi dari *Cronbach Alpha*.

4.3.1 Pengujian Validitas

Pengujian validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah secara statistik, yaitu menggunakan pengujian *Pearson product-moment coefficient of correlation* dengan menggunakan program SPSS. Hasil analisis data menunjukkan bahwa seluruh pernyataan/pertanyaan memiliki tingkat signifikansi dibawah 5%, hal ini menegaskan bahwa seluruh data dinyatakan valid. Kemudian, untuk melihat tingkat signifikansi secara manual dapat dilakukan dengan membandingkan nilai korelasi dari setiap item pertanyaan/pernyataan dengan nilai kritis korelasi pada *product moment*. Jika nilai korelasi yang diperoleh diatas nilai kritis 5% (< 0.1771), maka dapat disimpulkan bahwa item pertanyaan/pernyataan memiliki signifikansi dan validitas konstruk (*internal consistency*). Perolehan data yang valid melalui pengujian ini dapat diteruskan untuk melakukan analisis-analisis selanjutnya. Hasil pengujian validitas data ditunjukkan pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.4
Hasil Uji Validitas

No. Pernyataan		Variabel	Koefisien Korelasi	Nilai Kritis 5% (N=121)	Ket
1	A1	Teknologi	0,801	0,1771	Valid
2	A2		0,829		
3	A3		0,867		
4	A4		0,814		
5	A5		0,899		
6	B1	Religiusitas	0,481	0,1771	Valid
7	B2		0,745		
8	B3		0,725		
9	B4		0,745		
10	B5		0,618		
11	B6		0,551		
12	B7		0,778		
13	C1	Kepercayaan	0,737	0,1771	Valid
14	C2		0,817		
15	C3		0,823		
16	C4		0,798		
17	C5		0,846		
18	D1	Minat	0,710	0,1771	Valid
19	D2		0,746		
20	D3		0,817		
21	D4		0,788		
22	D5		0,809		
23	E1	Pendapatan	0,745	0,1771	Valid
24	E2		0,628		
25	E3		0,459		
26	E4		0,787		
27	E5		0,827		
28	E6		0,548		

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS (2023)

Berdasarkan tabel 4.4 dapat disimpulkan bahwa keseluruhan variabel dalam penelitian ini dapat dinyatakan valid, hal ini didasari dengan perolehan nilai kritis korelasi *product moment* (0.1771) berada di bawah nilai koefisien korelasi dari setiap variabelnya. Sehingga semua pertanyaan/pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner dapat dinyatakan valid dan bisa digunakan untuk analisis selanjutnya yang lebih rinci karena telah memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian-pengujian selanjutnya.

4.3.2 Pengujian Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui kehandalan dari instrumen penelitian yang digunakan. Pengujian reliabilitas hanya dilakukan sekali pada setiap kelompok responden pada setiap variabelnya. Kehandalan suatu instrumen penelitian dapat dilihat dari hasil koefisien *Cronbach Alpha* ($< 0,60$). Jika derajat kehandalan data lebih besar dari koefisien *Cronbach Alpha*, maka hasil suatu pengukuran dapat dipertimbangkan untuk digunakan sebagai alat ukur tingkat konsistensi dan ketelitian pemikiran yang baik. Hasil pengujian validitas data ditunjukkan pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5
Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	Item Variabel	Nilai Alpha	Ket
1	Teknologi	5	0,879	Handal
2	Religiusitas	7	0,798	Handal
3	Kepercayaan/Trust	5	0,865	Handal
3	Minat	5	0,899	Handal
4	Pendapatan	6	0,731	Handal

Sumber: Hasil pengolahan SPSS (2023)

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas pada tabel 4.5 dapat diketahui bahwa nilai alpha yang diperoleh pada setiap variabel lebih besar $> 0,60$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh

pernyataan/pertanyaan yang digunakan dalam variabel penelitian dinyatakan handal dan sudah memenuhi kredibilitas.

4.4 Analisis Frekuensi Persepsi Responden

Jumlah responden dalam penelitian ini adalah sebanyak 123 responden, dari keseluruhan responden tersebut akan dianalisis untuk melihat jumlah frekuensi atas tanggapan/jawaban yang telah diberikan. Keseluruhan pernyataan/pertanyaan kuesioner berjumlah 28 item, dari 28 item kuesioner akan dicari rata-rata (mean) terhadap masing-masing variabel penelitian dan diinterpretasikan berdasarkan panjang kelas (Sudjana, 2015: 45). Hasil interpretasi nilai rata-rata (mean) tanggapan/jawaban responden ditunjukkan pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6
Interpretasi Nilai Rata-Rata Tanggapan Responden

Nilai	Keterangan
1,00 – 1,79	Sangat tidak baik
1,80 – 2,59	Tidak baik
2,60 – 3,39	Kurang baik
3,40 – 4,19	Baik
4,20 – 5,00	Sangat baik

Sumber: Sudjana (2005)¹⁰⁴

4.4.1 Deskripsi Persepsi Responden

Persepsi responden yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah persepsi responden terhadap jawaban atas variabel penelitian yang telah dilakukan melalui kuesioner, antara lain: persepsi responden terhadap teknologi, persepsi responden terhadap religiusitas, persepsi responden terhadap kepercayaan/*trust*, persepsi responden terhadap minat, dan persepsi responden terhadap pendapatan.

¹⁰⁴ Sudjana, N, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2005), hlm.47.

4.4.2 Persepsi Responden Terhadap Teknologi

Persepsi responden terhadap teknologi diberikan alternatif pilihan berupa sangat setuju (skor 5) sampai dengan sangat tidak setuju (skor 1). Perbedaan persepsi responden berupa tinggi atau rendahnya atas jawaban kuesioner yang berkaitan dengan pengawasan dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.7
Persepsi Responden Variabel Teknologi

No	Pertanyaan	STS 1	TS 2	KS 3	S 4	SS 5	Rata-rata
1.	Saya mengetahui bahwa <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> dapat digunakan untuk berbagai macam transaksi, salah satunya untuk berinfak.	1	0	8	24	90	4,64
2.	Saya memahami bahwa <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> adalah QR Code untuk semua aplikasi Pembayaran.	1	1	14	42	65	3,62
3.	Saya merasakan bahwa berinfak menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> sangat mudah	1	1	14	33	74	4,44
4	Berinfak menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> dapat memberikan ketelitian dan jumlah nominal transaksi yang lebih tepat dan aman.	0	3	18	35	67	4,34
5	Berinfak dengan <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> dapat dilakukan dalam jangka waktu yang cepat dan singkat.	1	0	11	36	75	4,49
Rata-rata							4,30

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS (2023)

Tabel 4.7 menunjukkan bahwa keseluruhan nilai rata-rata (*mean*) variabel teknologi adalah sebesar 4,30. Hasil ini dapat

disimpulkan bahwa tanggapan responden terhadap teknologi dapat digolongkan sangat baik, karena nilai rata-rata (*mean*) berada pada rentang 4,20-5,00 (kategori sangat baik).

4.4.3 Persepsi Responden Terhadap Religiusitas

Persepsi responden terhadap religiusitas diberikan alternatif pilihan berupa sangat setuju (skor 5) sampai dengan sangat tidak setuju (skor 1). Perbedaan persepsi responden berupa tinggi atau rendahnya atas jawaban kuesioner yang berkaitan dengan Religiusitas dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut ini:

Tabel 4.8
Persepsi Responden Variabel Teknologi

No	Pertanyaan	STS 1	TS 2	KS 3	S 4	SS 5	Rata-rata
1.	Saya meyakini bahwa infak yang saya berikan akan mendapat balasan dari Allah Swt.	1	0	3	13	106	4,81
2.	Saya selalu memberikan infak (setiap hari).	3	15	38	35	32	4,77
3.	Saya berinjak 3x (tiga kali) dalam seminggu	3	14	30	45	31	3,70
4	Saya sering berinjak dengan nominal 5.000-10.000 rupiah.	3	10	23	42	45	3,94
5	Saya merasa senang setelah berinjak.	0	1	7	16	99	4,73
6	Saya mengetahui hukum berinjak.	0	0	7	28	88	4,65
7	Saya senantiasa menyisihkan uang untuk berinjak.	0	6	20	35	62	4,24
Rata-rata							4,32

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS (2023)

Tabel 4.8 menunjukkan bahwa keseluruhan nilai rata-rata (*mean*) variabel religiusitas adalah sebesar 4,32. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa tanggapan responden terhadap religiusitas dapat digolongkan sangat baik, karena nilai rata-rata (*mean*) berada pada rentang 4,20-5,00 (kategori sangat baik).

4.4.4 Persepsi Responden Terhadap Kepercayaan/*Trust*

Persepsi responden terhadap kepercayaan/*trust* diberikan alternatif pilihan berupa sangat setuju (skor 5) sampai dengan sangat tidak setuju (skor 1). Perbedaan persepsi responden berupa tinggi atau rendahnya atas jawaban kuesioner yang berkaitan dengan kepercayaan/*trust* dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini:

Tabel 4.9
Persepsi Responden Variabel Kepercayaan/*Trust*

No	Pertanyaan	STS 1	TS 2	KS 3	S 4	SS 5	Rata- rata
1.	Saya percaya bahwa berinfak menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> dapat memberikan berbagai kemudahan (cepat dan praktis).	0	0	10	49	64	4,43
2.	Saya percaya bahwa berinfak menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> aman dan terjamin	1	2	20	48	52	4,20
3.	Saya percaya bahwa <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> memiliki perhatian khusus untuk memberikan pelayanan terbaik bagi penggunannya	0	1	18	59	45	4,20
4	Saya percaya bahwa <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> bertanggung jawab dalam setiap transaksi (berinfak) nasabahnya	0	0	16	58	49	4,26
5	Saya percaya bahwa berinfak menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> sangat akuntabel	0	2	12	53	56	4,32
Rata-rata							4,28

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS (2023)

Tabel 4.9 menunjukkan bahwa keseluruhan nilai rata-rata (*mean*) variabel kepercayaan/*trust* adalah sebesar 4,28. Hasil ini

dapat disimpulkan bahwa tanggapan responden terhadap kepercayaan/*trust* dapat digolongkan sangat baik, karena nilai rata-rata (*mean*) berada pada rentang 4,20-5,00 (kategori sangat baik).

4.4.5 Persepsi Responden Terhadap Minat Berinfak

Persepsi responden terhadap minat berinfak diberikan alternatif pilihan berupa sangat setuju (skor 5) sampai dengan sangat tidak setuju (skor 1). Perbedaan persepsi responden berupa tinggi atau rendahnya atas jawaban kuesioner yang berkaitan dengan minat berinfak dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut ini:

Tabel 4.10
Persepsi Responden Variabel Minat Berinfak

No	Pertanyaan	STS 1	TS 2	KS 3	S 4	SS 5	Rata-rata
1.	Saya tertarik berinfak di masjid menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> .	1	7	22	49	44	4,04
2.	Saya berminat untuk mengajak teman-teman saya berinfak menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> .	1	7	22	54	39	4
3.	Saya merasa senang berinfak di masjid menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> .	3	5	25	50	40	3,96
4	Saya lebih tertarik berinfak menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> dibandingkan dengan cara tradisional (celengan).	6	15	34	41	27	3,55
5	Saya akan terus berinfak di masjid menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> .	6	15	31	41	30	3,60
Rata-rata							3,83

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS (2023)

Tabel 4.10 menunjukkan bahwa keseluruhan nilai rata-rata (*mean*) variabel minat berinfak adalah sebesar 3,83. Hasil ini dapat

disimpulkan bahwa tanggapan responden terhadap minat berinfak dapat digolongkan baik, karena nilai rata-rata (*mean*) berada pada rentang 3,40 – 4,19 (kategori baik).

4.4.6 Persepsi Responden Terhadap Pendapatan

Persepsi responden terhadap pendapatan diberikan alternatif pilihan berupa sangat setuju (skor 5) sampai dengan sangat tidak setuju (skor 1). Perbedaan persepsi responden berupa tinggi atau rendahnya atas jawaban kuesioner yang berkaitan dengan minat berinfak dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut ini:

Tabel 4.11
Persepsi Responden Variabel Pendapatan

No	Pertanyaan	STS 1	TS 2	KS 3	S 4	SS 5	Rata-rata
1.	Pendapatan yang saya terima sudah mencukupi kebutuhan dan bisa saya gunakan untuk berinfak.	4	6	24	46	43	4,15
2.	Pendapatan yang saya terima hanya dari gaji ASN (Aparatur Sipil Negara).	58	14	25	10	16	2,28
3.	Pendapatan yang saya terima tidak bersumber dari gaji ASN (Aparatur Sipil Negara).	15	5	17	37	49	3,81
4	Pendapatan yang saya terima saat ini dapat meningkatkan taraf hidup saya menjadi lebih baik.	9	3	27	47	37	3,81
5	Pendapatan yang saya terima sudah mencukupi kebutuhan sehari-hari saya dan keluarga saya.	10	8	30	40	35	3,66
6	Saya selalu menyisihkan sedikit pendapatan saya untuk memberikan infak.	0	3	22	40	58	4,24
Rata-rata							3,65

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS (2023)

Tabel 4.11 menunjukkan bahwa keseluruhan nilai rata-rata (*mean*) variabel pendapatan adalah sebesar 3,65. Hasil ini dapat disimpulkan bahwa tanggapan responden terhadap pendapatan dapat

digolongkan baik, karena nilai rata-rata (*mean*) berada pada rentang 3,40 – 4,19 (kategori baik).

4.5 Pengujian Asumsi Klasik

4.5.1 Uji Normalitas

Uji Normalitas merupakan salah satu uji asumsi klasik yang bertujuan untuk melihat apakah antara variabel terikat dengan variabel bebas berdistribusi secara normal atau tidak. Hasil data yang berdistribusi normal akan memperkecil kemungkinan terjadinya bias, sedangkan jika hasilnya tidak berdistribusi normal, maka kemungkinan akan terjadinya bias. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji statistic *non-parametrik Kolmogorov-Smirnov*, analisis grafik histogram dan P-P plot. Jika hasil uji *one sample kolmogorov-smirnov test* variabel-variabel yang mempunyai *asym. Sig (2-tailed)* di bawah tingkat signifikan sebesar 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut berdistribusi secara tidak normal (Ghozali, 2013). Hasil uji normalitas terhadap variabel-variabel penelitian disajikan dalam tabel 4.12 berikut:

Tabel 4.12
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
N	123
Test Statistic	0,072
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c	0,185

Sumber: Hasil pengolahan SPSS (2023)

Tabel 4.12 menunjukkan bahwa nilai *asym. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,185 dan ini lebih besar dari 0,05. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa datanya berdistribusi secara normal.

4.5.2 Uji Multikolinieritas

Multikolinieritas merupakan suatu proses untuk mengetahui ada atau tidak adanya hubungan linier yang sempurna/mendekati

sempurna antara semua atau beberapa variabel bebas. Untuk melihat hasil multikolinieritas dapat dilihat pada tabel koefisien, kolom *tolerance* dan *variance inflation factors*. Jika hasil *tolerance* $< 0,10$ dan *VIF* > 10 maka terjadi korelasi antar variabel bebas, jika hasil *tolerance* $> 0,10$ dan *VIF* < 10 , maka sesama variabel-variabel tidak terjadi multikolinieritas (Ghozali, 2013:105). Hasil uji multikolinieritas ditampilkan dalam tabel 4.13 berikut:

Tabel 4.13
Hasil Uji Multikolinieritas

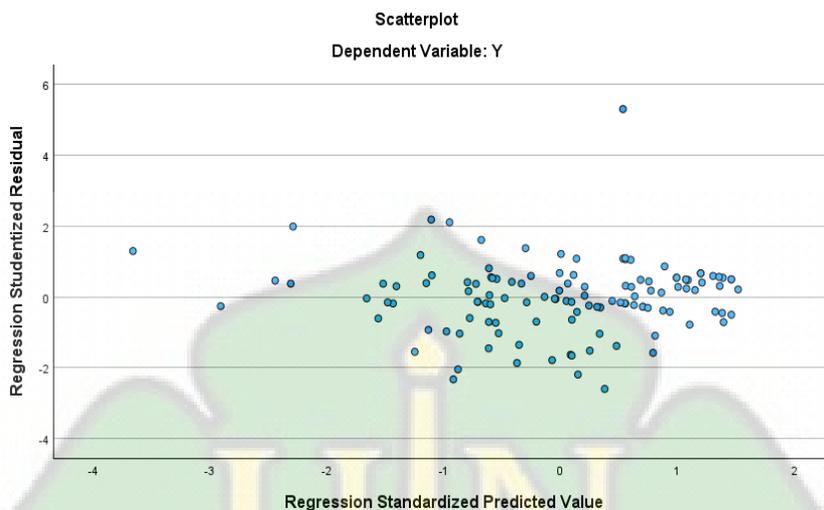
Variabel Independen	Tolerance	VIF	Keterangan
Teknologi	0,552	1,811	Tidak terjadi multikolinieritas
Religiusitas	0,700	1,428	Tidak terjadi multikolinieritas
Minat	0,481	2,080	Tidak terjadi multikolinieritas
Pendapatan	0,858	1,165	Tidak terjadi multikolinieritas

Sumber : Hasil Pengolahan SPSS (2023)

Tabel 4.13 menunjukkan bahwa setiap variabel dependen dan mediasi memiliki nilai *tolerance* berada pada ketentuan $> 0,10$ dan *VIF* < 10 , Maka dapat diambil kesimpulan bahwa regresi terhadap variabel dependen dan mediasi tidak terjadi multikolinieritas.

4.5.3 Uji Heteroskedasitas

Untuk mengetahui sebuah data mempunyai varians yang tidak sama dari residual satu penelitian dengan penelitian yang lain perlu dilakukan uji heteroskedasitas. Untuk mengetahui ada atau tidak adanya heteroskedasitas dapat digunakan grafik scatterplot, jika hasil datanya terlihat menyebar secara acak maka dapat disimpulkan tidak terjadi heteroskedasitas. Hasil uji heteroskedasitas ditampilkan dalam gambar 4.1 berikut:



Gambar 4.1 Hasil Uji Heteroskedasitas

Gambar 4.1 menampilkan bahwa data-datanya terlihat menyebar secara acak, maka dapat disimpulkan bahwa data-datanya tidak terjadi heteroskedasitas.

4.6 Hasil Pengujian Hipotesis

4.6.1 Uji Parsial (Uji t) dan Simultan (Uji F)

Penggunaan uji t bertujuan untuk melihat besar/kecilnya pengaruh yang diberikan oleh satu variabel bebas secara individual dalam menyatakan variasi terhadap variabel terikat. Untuk menentukan diterima/ditolaknya suatu hipotesis perlu dilakukan analisis linier, tujuannya untuk mendapatkan hasil dari koefisien regresinya.

4.6.2 Pengujian Model I

Pengujian hipotesis model I merupakan pengujian variabel teknologi, religiusitas, dan kepercayaan/*trust* terhadap variabel minat berinfak. Hasil pengujian hipotesis model I dapat dilihat pada tabel 4.14 berikut ini:

Tabel 4.14
Hasil Uji Analisis Regresi Variabel Teknologi, Religiusitas, dan Kepercayaan/trust Terhadap Minat Berinfak

Model (<i>constant</i>)	Nilai Signifikansi	R Square
Teknologi	0,326	0,258
Religiusitas	0,043	
Kepercayaan/ <i>trust</i>	0,007	

Sumber: Hasil pengolahan SPSS (2023)

Tabel 4.14 menunjukkan bahwa output dari regresi model 1 pada tabel bagian “coefficients” dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari variabel teknologi (X1) adalah 0,326. Nilai signifikansi dari variabel religiusitas (X2) adalah 0,043. Sedangkan nilai signifikansi dari variabel kepercayaan/*trust* (X3) adalah sebesar 0,007. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel teknologi lebih besar dari 0,05. Sedangkan nilai signifikansi variabel religiusitas dan variabel kepercayaan/*trust* lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel teknologi (X1) tidak berpengaruh terhadap minat berinfak (Y), sedangkan variabel religiusitas (X2) dan kepercayaan/*trust* (X3) berpengaruh dan signifikan terhadap variabel minat berinfak (Y). Tabel 4.12 menunjukkan bahwa besarnya nilai R Square yang terdapat pada tabel model summary adalah sebesar 0,379. Hasil ini juga menunjukkan bahwa kontribusi pengaruh variabel teknologi (X1), religiusitas (X2), dan kepercayaan/*trust* (X3) terhadap variabel minat berinfak (Y) adalah sebesar 25,8% sementara sisanya 74,2% disebabkan oleh variabel-variabel lain yang tidak dimasukkan ke dalam penelitian ini. Kemudian untuk nilai $e1$ dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$e1 = \sqrt{1 - 0,258} = 0,861$$

4.6.3 Pengujian Model II

Pengujian hipotesis model II merupakan pengujian variabel teknologi, religiusitas, kepercayaan, dan pendapatan terhadap

variabel minat berinfak. Hasil pengujian hipotesis model II dapat dilihat pada tabel 4.15 berikut ini:

Tabel 4.15
Hasil Uji Analisis Regresi Variabel Teknologi, Religiusitas, Kepercayaan, dan Pendapatan Terhadap Minat Berinfak

Model (<i>constant</i>)	Nilai Signifikansi	R Square
Teknologi	0,292	0,285
Religiusitas	0,078	
Kepercayaan/ <i>trust</i>	0,028	
Pendapatan	0,039	

Sumber: Hasil pengolahan SPSS (2023)

Tabel 4.15 menunjukkan bahwa output dari regresi model II pada tabel bagian “coefficients” dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari variabel teknologi (X1) adalah 0,292. Nilai signifikansi dari variabel religiusitas (X2) adalah 0,078. Nilai signifikansi dari variabel kepercayaan/trust (X3) adalah sebesar 0,026. Sedangkan nilai signifikansi dari variabel pendapatan (Z) adalah sebesar 0,039. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel teknologi dan variabel religiusitas lebih besar dari 0,05. Sedangkan nilai signifikansi variabel kepercayaan/trust dan variabel pendapatan lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel teknologi (X1) dan variabel religiusitas (X2) tidak berpengaruh terhadap minat berinfak (Y), sedangkan variabel kepercayaan/trust (X3) dan variabel pendapatan (Z) berpengaruh dan signifikan terhadap variabel minat berinfak (Y). Tabel 4.14 menunjukkan bahwa besarnya nilai R Square yang terdapat pada tabel model summary adalah sebesar 0,285. Hasil ini juga menunjukkan bahwa kontribusi pengaruh variabel teknologi (X1), religiusitas (X2), kepercayaan/trust (X3), dan pendapatan (Z) terhadap variabel minat berinfak (Y) adalah sebesar 28,5% sementara sisanya 71,5% disebabkan oleh variabel-variabel lain yang tidak dimasukkan ke dalam penelitian ini. Kemudian untuk nilai e^2 dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$e2 = \sqrt{1 - 0,285} = 0,845$$

4.6.4 Pengujian Model III

Pengujian hipotesis model III merupakan pengujian variabel teknologi, religiusitas, kepercayaan, dan minat terhadap variabel pendapatan. Hasil pengujian hipotesis model III dapat dilihat pada tabel 4.16 berikut ini:

Tabel 4.16
Hasil Uji Analisis Regresi Variabel Teknologi, Religiusitas, Kepercayaan, dan Minat Terhadap Variabel Pendapatan

Model (<i>constant</i>)	Nilai Signifikansi	R Square
Teknologi	0,615	0,172
Religiusitas	0,285	
Kepercayaan/ <i>trust</i>	0,049	
Minat	0,039	

Sumber: Hasil pengolahan SPSS (2023)

Tabel 4.16 menunjukkan bahwa output dari regresi model III pada tabel bagian “coefficients” dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari variabel teknologi (X1) adalah 0,615. Nilai signifikansi variabel religiusitas (X2) adalah 0,285. Nilai signifikansi variabel kepercayaan/*trust* (X3) adalah 0,049). Nilai signifikansi variabel minat (Y) adalah 0,039. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel teknologi dan religiusitas lebih besar dari 0,05. Sedangkan nilai signifikansi variabel kepercayaan/*trust* dan minat lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa variabel teknologi (X1) dan religiusitas (X2) tidak berpengaruh terhadap variabel pendapatan (Z), sedangkan variabel kepercayaan/*trust* (X3) dan minat berinfak (Y) berpengaruh dan signifikan terhadap pendapatan (Z). Tabel 4.15 menunjukkan bahwa besarnya nilai R Square yang terdapat pada tabel model summary adalah sebesar 0,172. Hasil ini juga menunjukkan bahwa kontribusi pengaruh variabel teknologi (X1), religiusitas (X2),

kepercayaan/*trust* (X3), dan minat (Y) terhadap variabel pendapatan (Z) adalah sebesar 17,2% sementara sisanya 82,8% disebabkan oleh variabel-variabel lain yang tidak dimasukkan ke dalam penelitian ini. Kemudian untuk nilai e^3 dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$e^3 = \sqrt{1 - 0,172} = 0,909$$

4.6.5 Pengujian Model IV

Pengujian hipotesis model IV merupakan pengujian secara simultan variabel (pendapatan, religiusitas, dan kepercayaan/*trust*) terhadap variabel minat berinfak. Hasil pengujian hipotesis model IV dapat dilihat pada tabel 4.17 berikut ini:

Tabel 4.17
Hasil Uji Analisis Regresi Secara Simultan Variabel
(Teknologi, Religiusitas, dan Kepercayaan/*trust*) Terhadap
Variabel Minat Berinfak

Model (<i>constant</i>)	Nilai Signifikansi	F Hitung	F Tabel
Teknologi	0,001	13.815	2,68
Religiusitas			
Kepercayaan/ <i>trust</i>			

Sumber: Hasil pengolahan SPSS (2023)

Tabel 4.17 menunjukkan bahwa output dari regresi model IV pada tabel bagian “coefficients” dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari variabel teknologi (X1), religiusitas (X2), dan kepercayaan/*trust* (X3) secara simultan adalah 0,001. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi variabel teknologi (X1), religiusitas (X2), dan kepercayaan/*trust* (X3) secara simultan lebih kecil dari 0,05. Kemudian, hasil table 4.16 juga menunjukkan bahwa nilai F hitung > F tabel (13.815>2,68). Maka dapat disimpulkan bahwa teknologi (X1), religiusitas (X2), dan kepercayaan/*trust* (X3) secara simultan berpengaruh dan signifikan terhadap minat berinfak (Y).

Dari uji hipotesis (pengaruh langsung) yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Analisis pengaruh teknologi (X1) terhadap minat berinfak (Y)
Diperoleh nilai signifikansi X1 sebesar $0,326 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa teknologi (X1) secara langsung tidak terdapat pengaruh terhadap minat berinfak (Y).
2. Analisis pengaruh religiusitas (X2) terhadap minat berinfak (Y)
Diperoleh nilai signifikansi X2 sebesar $0,043 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa religiusitas (X2) secara langsung terdapat pengaruh dan signifikan terhadap minat berinfak (Y).
3. Analisis pengaruh kepercayaan (X3) terhadap minat berinfak (Y)
Diperoleh nilai signifikansi X3 sebesar $0,007 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa kepercayaan/trust (X3) secara langsung terdapat pengaruh dan signifikan terhadap minat berinfak (Y).
4. Analisis pengaruh pendapatan (Z) terhadap minat berinfak (Y)
Diperoleh nilai signifikansi Z sebesar $0,039 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa pendapatan (Z) secara langsung terdapat pengaruh dan signifikan terhadap minat berinfak (Y).
5. Analisis pengaruh variabel teknologi (X1), religiusitas (X2), dan kepercayaan/*trust* (X3) secara simultan terhadap minat berinfak (Y)
Diperoleh nilai signifikansi simultannya sebesar $0,001 < 0,05$ dan nilai F hitung $> F$ tabel ($13,815 > 2,68$) sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel teknologi (X1), religiusitas (X2), dan kepercayaan/*trust* (X3) secara simultan terdapat pengaruh dan signifikan terhadap minat berinfak (Y).

4.6.6 Uji Mediasi dengan *Sobel Test*

Pengujian *sobel test* bertujuan untuk melihat/menguji kekuatan pengaruh tidak langsung antara variabel bebas (X)

terhadap variabel terikat (Y) melalui variabel mediasi (Z). Berikut hasil pengujian pengaruh tidak langsung antara variabel bebas teknologi (X1) terhadap variabel terikat minat berinfak (Y) melalui variabel mediasi pendapatan (Z):

Memasukkan:		Statistik uji:	St. Kesalahan:	p -nilai:
A	0.084	Tes sobel: 0.48906952	0.03091585	0.62479248
B	0.180	Tes Aro: 0.44354543	0.03408895	0.65737127
s _a	0.167	Tes orang baik: 0.55228009	0.02737741	0.58075647
s _b	0.086	Reset all	Menghitung	

Gambar 4.2 Uji Sobel Test X1 Terhadap Y Melalui Z

Gambar 4.2 menunjukkan bahwa hasil perhitungan sobel test mendapatkan nilai $0.48906952 < 1.98$ dengan tingkat signifikansi 5%, maka dapat disimpulkan bahwa pendapatan tidak mampu memediasi pengaruh teknologi terhadap minat berinfak.

Berikut hasil pengujian pengaruh tidak langsung antara variabel bebas religiusitas (X2) terhadap variabel terikat minat berinfak (Y) melalui variabel mediasi pendapatan (Z):

Memasukkan:		Statistik uji:	St. Kesalahan:	p -nilai:
A	0.126	Tes sobel: 0.95759943	0.02368422	0.33826479
B	0.180	Tes Aro: 0.8813592	0.02573298	0.37812343
s _a	0.117	Tes orang baik: 1.057807	0.02144058	0.29014344
s _b	0.086	Reset all	Menghitung	

Gambar 4.3 Uji Sobel Test X2 Terhadap Y Melalui Z

Gambar 4.3 menunjukkan bahwa hasil perhitungan sobel test mendapatkan nilai $0.95759943 < 1.98$ dengan tingkat signifikansi 5%, maka dapat disimpulkan bahwa pendapatan tidak mampu memediasi pengaruh kepercayaan terhadap minat berinfak.

Berikut hasil pengujian pengaruh tidak langsung antara variabel bebas kepercayaan/trust (X3) terhadap variabel terikat minat berinfak (Y) melalui variabel mediasi pendapatan (Z).

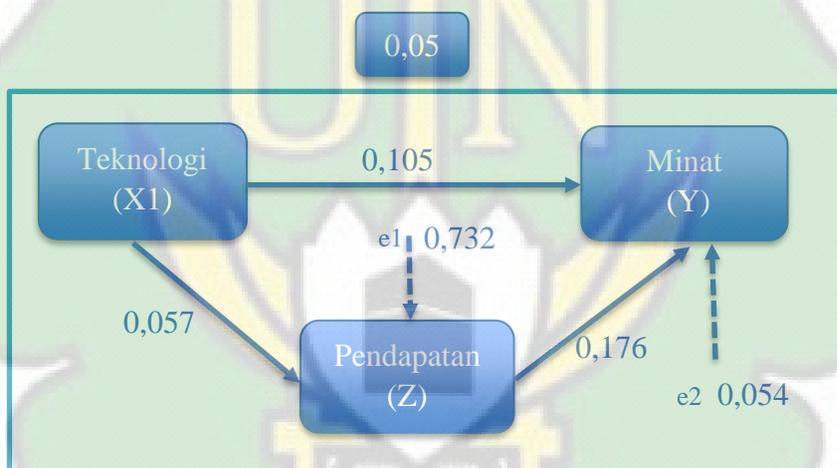
Memasukkan:		Statistik uji:	St. Kesalahan:	p -nilai:
A	0.374	Tes sobel: 1.44194563	0.04668692	0.14931771
B	0.180	Tes Aro: 1.36255408	0.04940721	0.17302309
s _a	0.188	Tes orang baik: 1.5370567	0.04379799	0.12427943
s _b	0.086	Reset all	Menghitung	

Gambar 4.4 Uji Sobel Test X2 Terhadap Y Melalui Z

Gambar 4.4 menunjukkan bahwa hasil perhitungan sobel test mendapatkan nilai $1.44194563 < 1.98$ dengan tingkat signifikansi 5%, maka dapat disimpulkan bahwa pendapatan tidak mampu memediasi pengaruh teknologi terhadap minat berinfak.

4.7 Analisis Jalur Pengaruh Teknologi Terhadap Minat Berinfak Melalui Pendapatan Sebagai Variabel Mediasi

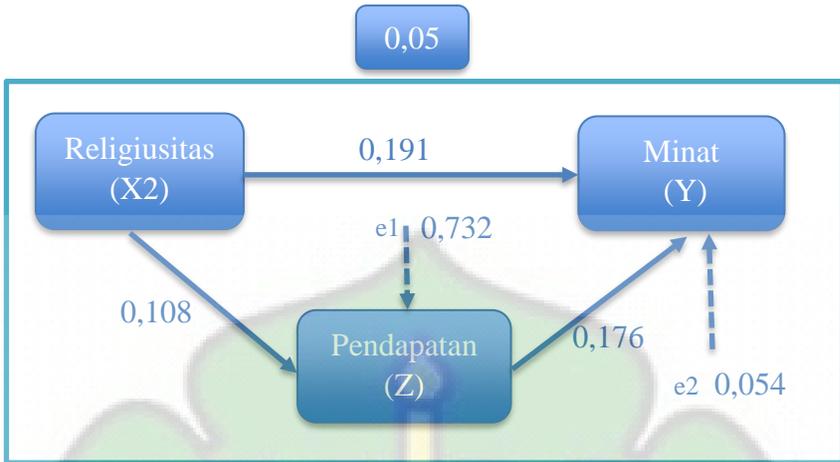
Berdasarkan hasil analisis dari data-data yang telah dilakukan, maka model yang terbentuk dari pengaruh teknologi terhadap minat berinfak melalui pendapatan sebagai variabel mediasi dapat dilihat pada gambar 4.5 berikut ini:



Gambar 4.5 Pengaruh teknologi terhadap minat berinfak melalui pendapatan sebagai variable mediasi

4.8 Analisis Jalur Pengaruh Religiusitas Terhadap Minat Berinfak Melalui Pendapatan Sebagai Variabel Mediasi

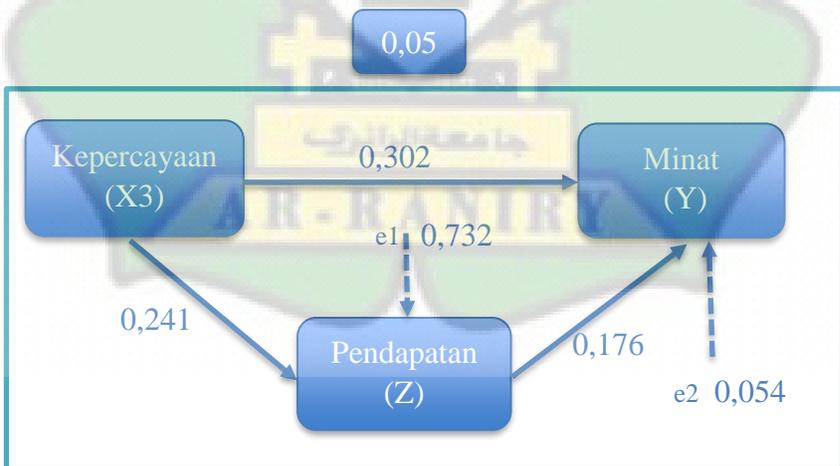
Berdasarkan hasil analisis dari data-data yang telah dilakukan, maka model yang terbentuk dari pengaruh religiusitas terhadap minat berinfak melalui pendapatan sebagai variabel mediasi dapat dilihat pada gambar 4.6 berikut ini:



Gambar 4.6 Pengaruh religiusitas terhadap minat berinfak melalui pendapatan sebagai variable mediasi

4.9 Analisis Jalur Pengaruh Kepercayaan Terhadap Minat Berinfak Melalui Pendapatan Sebagai Variabel Mediasi

Berdasarkan hasil analisis dari data-data yang telah dilakukan, maka model yang terbentuk dari pengaruh kepercayaan terhadap minat berinfak melalui pendapatan sebagai variabel mediasi dapat dilihat pada gambar 4.7 berikut ini:



Gambar 4.7 Pengaruh kepercayaan terhadap minat berinfak melalui pendapatan sebagai variable mediasi

4.10 Hasil Pengujian dan Pembahasan Hipotesis

Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, maka hasil pengaruh langsung dan tidak langsung dapat dilihat pada tabel 4.18 berikut:

Tabel 4.18
Hasil Pengujian Hipotesis

NO	Hipotesis	Pengaruh	Koefisien	Ket
1	Teknologi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berinfak.	Langsung	0,326 > 0,05	Ditolak
2	Religiusitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berinfak.	Langsung	0,043 < 0,05	Diterima
3	Kepercayaan/trust berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berinfak.	Langsung	0,007 < 0,05	Diterima
4	Pendapatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berinfak.	Langsung	0,039 < 0,05	Diterima
5	Teknologi, religiusitas, dan kepercayaan/trust secara simultan berpengaruh dan signifikan terhadap minat berinfak	Langsung	0,001 < 0,05	Diterima
6	Teknologi berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berinfak dengan pendapatan sebagai variabel mediasi	Tidak Langsung	0,624 > 0,05	Ditolak
7	Religiusitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat berinfak dengan pendapatan sebagai variabel mediasi.	Tidak Langsung	0,338 > 0,05	Ditolak
8	Kepercayaan/trust berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi mahasiswa dengan pendapatan sebagai variabel mediasi	Tidak Langsung	0,149 > 0,05	Ditolak

4.11 Implikasi Penelitian

4.11.1 Hubungan Teknologi Terhadap Minat Berinfak

Hasil pengujian hipotesis pertama dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh teknologi (X1) terhadap minat berinfak (Y). Hasil penelitian menunjukkan nilai koefisien variabel teknologi sebesar β 0.105 dengan signifikansi sebesar 0.326. Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa jika nilai signifikansi lebih besar dari pada 0.05 maka H01 diterima. Jadi, variabel teknologi tidak berpengaruh terhadap minat masyarakat dalam berinfak menggunakan platform digital QRIS. Hasil penelitian ini bertolak belakang dengan penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah dan Dyah (2022), Ichwan (2020) yang menyatakan bahwa teknologi memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat berinfak dan keputusan dalam menyalurkan ZIS.

4.11.2 Hubungan Religiusitas Terhadap Minat Berinfak

Hasil pengujian hipotesis kedua dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh religiusitas (X2) terhadap minat berinfak (Y). Hasil penelitian menunjukkan nilai koefisien variabel religiusitas sebesar β 0.191 dengan nilai signifikansi sebesar 0.043. Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa jika nilai signifikansi lebih kecil dari nilai 0.05. maka H02 diterima. Jadi, variabel religiusitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat dalam berinfak menggunakan platform digital QRIS. Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Awwal dan Rini (2019) yang menyatakan bahwa religiusitas masyarakat memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap sikap dan minat masyarakat dalam bersedekah melalui pembayaran non-tunai. Hasil penelitian ini juga bertolak belakang dengan penelitian yang dilakukan oleh kurniaputri (2020) yang menyatakan bahwa religiusitas tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keputusan membayar ZIS melalui platform digital.

4.11.3 Hubungan Kepercayaan/*trust* Terhadap Minat Berinfak

Hasil pengujian hipotesis ketiga dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh kepercayaan/*trust* (X3) terhadap minat berinfak (Y). Hasil penelitian menunjukkan nilai koefisien variabel religiusitas sebesar β 0.302 dengan nilai signifikansi sebesar 0.007. Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa bahwa jika nilai signifikansi lebih kecil dari nilai 0.05. maka H03 diterima. Jadi, variabel kepercayaan/*trust* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat dalam berinfak menggunakan platform digital QRIS. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Alnabilla (2021) yang menyatakan bahwa kepercayaan masyarakat menentukan minat/keputusan dalam menyalurkan ZIS melalui platform digital.

4.11.4 Hubungan Pendapatan Terhadap Minat Berinfak

Hasil pengujian hipotesis keempat dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pendapatan (Z) terhadap minat berinfak (Y). Hasil penelitian menunjukkan nilai koefisien variabel pendapatan sebesar β 0.176 dengan nilai signifikansi sebesar 0.039. Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa bahwa jika nilai signifikansi lebih kecil dari nilai 0.05. maka H04 diterima. Jadi, variabel pendapatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat dalam berinfak menggunakan platform digital QRIS. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Nasution (2017) yang menyatakan bahwa pendapatan memberikan pengaruh dalam menyalurkan infak. Penelitian juga bertolak belakang dengan penelitian yang dilakukan oleh Amirullah (2015) yang menyatakan bahwa faktor pendapatan tidak memberikan pengaruh dalam menyalurkan infak.

4.11.5 Hubungan Teknologi, Religiusitas, Kepercayaan/*trust* Terhadap Minat Berinfak.

Hasil pengujian hipotesis kelima dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh teknologi (X1), Religiusitas (X2), Kepercayaan/*trust* (X3) secara simultan terhadap minat

berinfak (Y). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai simultan (F) adalah sebesar 13.815 dengan nilai signifikansi <0.001 . Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa bahwa jika nilai signifikansi lebih kecil dari nilai 0.05 maka H_0 diterima. Jadi, variabel teknologi, religiusitas dan kepercayaan/*trust* masyarakat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat dalam berinfak menggunakan platform digital QRIS.

4.11.6 Hubungan Teknologi terhadap Minat Berinfak dengan Pendapatan Sebagai Variabel Mediasi

Dari perhitungan *sobel test* didapatkan nilai z untuk teknologi adalah sebesar $0.480 < 1,96$ atau dengan nilai signifikansi $0.624 > 0.05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel pendapatan tidak memediasi pengaruh teknologi terhadap minat masyarakat dalam berinfak menggunakan platform digital QRIS.

4.11.7 Hubungan Religiusitas terhadap Minat Berinfak dengan Pendapatan Sebagai Variabel Mediasi

Dari perhitungan *sobel test* didapatkan nilai z untuk religiusitas adalah sebesar $0.967 < 1,96$ atau dengan nilai signifikansi $0.338 > 0.05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pendapatan tidak memediasi pengaruh religiusitas terhadap minat masyarakat dalam berinfak menggunakan platform digital QRIS.

4.11.8 Hubungan Kepercayaan/*trust* terhadap Minat Berinfak dengan Pendapatan Sebagai Variabel Mediasi

Dari perhitungan *sobel test* didapatkan nilai z untuk religiusitas adalah sebesar $1.44 < 1,96$ atau dengan nilai signifikansi $0.149 > 0.05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pendapatan tidak memediasi pengaruh kepercayaan terhadap minat masyarakat dalam berinfak menggunakan platform digital QRIS.

4.11.9 Korelasi Variabel Teknologi, Religiusitas, dan Kepercayaan/*Trust*

Hasil penelitian dari seluruh rumusan masalah dan pengujian hipotesis menyatakan bahwa keseluruhan variabel bebas (X)

memiliki korelasi antar sesama, akan tetapi korelasi yang terjadi adalah secara parsial. Hal ini didasari karena variabel teknologi tidak berpengaruh terhadap minat berinfak, sedangkan variabel religiusitas dan kepercayaan sama-sama memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat berinfak.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, teknologi yang semakin berkembang saat ini tidak mempengaruhi minat masyarakat dalam berinfak, maksudnya adalah dengan ada atau tidak adanya teknologi minat masyarakat dalam berinfak tetap sama, dalam artian tidak meningkat dan tidak menurun. Akan tetapi, aspek keyakinan, pengalaman, dan pengetahuan jamaah masjid yang diwujudkan melalui tingkah laku (religiusitas) memiliki pengaruh dalam berinfak menggunakan platform digital (QRIS), demikian juga dengan kepercayaan jamaah masjid yang meyakini dan merasakan bahwa dengan berinfak menggunakan QRIS akan lebih mudah, cepat, dan aman.

Hasil korelasi parsial antara sesama variabel independen menarik untuk dilakukan penelitian selanjutnya, agar mendapatkan hasil korelasi yang komprehensif/simultan atau menemukan jawaban/alasan konkrit terhadap terjadinya korelasi secara parsial.

4.12 Analisis Hasil Kajian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari variabel teknologi, religiusitas, dan kepercayaan (*trust*) masyarakat terhadap minat berinfak menggunakan platform digital (QRIS) dengan pendapatan sebagai variabel mediasi. Adapun manfaat dari penelitian ini bagi masyarakat diantaranya bisa mengetahui dan merasakan efektivitas serta efisiensi dalam berinfak serta termotivasi dalam berinfak menggunakan platform digital (QRIS), hal ini didasari dengan atmosfer digitalisasi yang terus berkembang saat ini dan masa yang akan datang, sehingga masyarakat sangat dianjurkan untuk beradaptasi dengan berbagai kondisi yang ada sekarang ini (digitalisasi). Manfaat lainnya dalam penelitian ini adalah bagi Badan Kemakmuran Masjid (BKM), penelitian ini diharapkan bisa menjadi sebuah pola dan konsep baru, masukan dan informasi dalam

mengimplementasikan budaya berinfaq melalui platform digital (QRIS) di masjid khususnya yang ada di Kota Banda Aceh dan umumnya untuk seluruh masjid yang ada di Provinsi Aceh.

Hasil penelitian pertama (hipotesis 1) menunjukkan bahwa variabel teknologi tidak berpengaruh terhadap minat masyarakat dalam berinfaq menggunakan platform digital QRIS. Hasil penelitian ini bertolak belakang dengan penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah dan Dyah (2022), Ichwan (2020) yang menyatakan bahwa teknologi memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat berinfaq dan keputusan dalam menyalurkan ZIS.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, teknologi yang semakin berkembang saat ini tidak mempengaruhi minat masyarakat dalam berinfaq, maksudnya adalah kondisi masyarakat dengan ada atau tidak adanya teknologi tidak mempengaruhi minat untuk tetap memberikan infak, meskipun masih menggunakan cara tradisional (memasukkan/ memindahkan tabungan amal dari satu jamaah ke jamaah yang lainnya).

Fenomena dan hasil penelitian ini didukung dengan atmosfer dimana jamaah merasakan bahwa berinfaq secara tradisional lebih terasa senang dan puas jika dibandingkan dengan berinfaq menggunakan teknologi modern (QRIS). Disisi lain, tidak berpengaruhnya masyarakat dalam berinfaq menggunakan platform digital (QRIS) dikarenakan ketidaktahuan, ketidakpahaman masyarakat terhadap perkembangan teknologi yang sudah ada dan belum terbiasa, sehingga faktor literasi menjadi salah satu sebab teknologi tidak berpengaruh terhadap minat masyarakat berinfaq menggunakan platform digital QRIS.

Hasil penelitian kedua (hipotesis 2) menunjukkan bahwa variabel religiusitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat dalam berinfaq menggunakan platform digital QRIS. Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Awwal dan Rini (2019) yang menyatakan bahwa religiusitas masyarakat memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap sikap dan minat masyarakat dalam bersedekah

melalui pembayaran non-tunai. Hasil penelitian ini juga bertolak belakang dengan penelitian yang dilakukan oleh kurniaputri (2020) yang menyatakan bahwa religiusitas tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keputusan membayar ZIS melalui platform digital.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat kita ketahui bahwa tingkat religiusitas masyarakat (Kota Banda Aceh) yang sudah mengetahui hukum berinfak menggunakan platform digital, aktivitas dan rutinitas, serta budaya yang ada dalam masyarakat yang diimplementasikan melalui tingkah laku (religiusitas) berpengaruh dalam menyalurkan infak dalam bentuk (QRIS). Di sisi lain, religiusitas masyarakat yang ada di Kota Banda Aceh terus didorong/meningkat dengan adanya kajian-kajian rutin keagamaan yang dilaksanakan di masjid-masjid setelah shalat-shalat maktubah (subuh, dhuhur, magrib, dan insya). Maka, seiring dengan berkembangnya platform digital (QRIS), tidak menyebabkan masyarakat terhambat dalam melakukan ibadah (berinfak) walaupun dengan menggunakan tata cara yang berbeda selama tidak bertentangan dengan syariat Islam.

Hasil penelitian ketiga (hipotesis 3) menunjukkan bahwa variabel kepercayaan/trust berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat dalam berinfak menggunakan platform digital QRIS. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Alnabilla (2021) yang menyatakan bahwa kepercayaan masyarakat menentukan minat/keputusan dalam menyalurkan ZIS melalui platform digital.

Kepercayaan masyarakat terhadap platform digital (QRIS) yang digunakan dalam berinfak di latar belakang oleh kemudahan, kecepatan dan praktis yang dirasakan dan didapatkan oleh masyarakat. Sehingga kepercayaan mempengaruhi minat masyarakat dalam berinfak. Di sisi lain penggunaan platform digital sebagai media dalam menyalurkan infak tidak terlepas dari sifat aman dan akuntabel, sehingga masyarakat lebih nyaman dan senang dalam menggunakannya, akan tetapi masyarakat harus berhati-hati

dan teliti ketika berinfak menggunakan (QRIS), masyarakat sangat dianjurkan melihat nomor rekening dan nama pemilik saat melakukan *scanner barcode* QRIS. Hal ini bertujuan dari pemalsuan menggunakan *barcode* QRIS yang ada di masjid.

Hasil penelitian ke empat (hipotesis 4) menunjukkan bahwa variabel pendapatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat dalam berinfak menggunakan platform digital QRIS. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Nasution (2017) yang menyatakan bahwa pendapatan memberikan pengaruh dalam menyalurkan infak. Penelitian juga bertolak belakang dengan penelitian yang dilakukan oleh Amirullah (2015) yang menyatakan bahwa faktor pendapatan tidak memberikan pengaruh dalam menyalurkan infak.

Kota Banda Aceh menjadi Kabupaten/Kota dengan tingkat kemiskinan paling rendah dan UMK tertinggi di Provinsi Aceh, hal ini menunjukkan bahwa kesejahteraan masyarakat yang ada di Kota Banda Aceh menjadi lebih baik dan sejahtera. Pemenuhan kebutuhan dasar (rata-rata masyarakat Kota Banda Aceh) dari pendapatan yang diterima sudah memadai, sehingga dorongan untuk berinfak menjadi lebih besar. Dorongan berinfak ini juga disebabkan oleh tingkat sosial, budaya, dan religiusitas masyarakat yang ada di Kota Banda Aceh, hal ini bisa dilihat dari mesjid-mesjid yang selalu aktif di setiap shalat maktubah yang dilakukan secara berjamaah, sehingga budaya infak dari pendapatan yang diterima di setiap kegiatan jam'iyah (jamaah) menjadi lebih terdorong.

Hasil penelitian kelima (hipotesis 5) menunjukkan bahwa variabel teknologi, religiusitas dan kepercayaan/*trust* masyarakat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat dalam berinfak menggunakan platform digital QRIS. Teknologi yang terus berkembang, religiusitas masyarakat yang terus meningkat, dan kepercayaan/*trust* masyarakat terhadap platform digital menjadi faktor-faktor yang berpengaruh terhadap dorongan minat masyarakat dalam berinfak menggunakan QRIS. Ketiga faktor di atas memberikan berbagai keuntungan dalam berinfak

menggunakan platform digital (QRIS), diantaranya adalah praktis, mudah, cepat, aman, akuntabel dll. Hasil penelitian ini tentunya menjadi satu dorongan dan implikasi baru dan penting untuk diwujudkan dalam masyarakat khususnya kegiatan berinfak di masjid menggunakan platform digital (QRIS).

Hasil penelitian ke enam (hipotesis 6) menunjukkan bahwa variabel pendapatan tidak memediasi pengaruh teknologi terhadap minat masyarakat dalam berinfak menggunakan platform digital QRIS. Berdasarkan hasil penelitian ini, kondisi pendapatan yang ada dalam masyarakat Kota Banda Aceh belum mampu memediasi pengaruh teknologi yang semakin berkembang terhadap minat masyarakat dalam berinfak, maksudnya adalah pendapatan yang dimiliki oleh masyarakat dengan ada atau tidak adanya teknologi tidak mempengaruhi minat masyarakat untuk tetap berminat dalam memberikan infak, meskipun masih menggunakan cara tradisional (memasukkan/memindahkan tabungan amal dari satu jamaah ke jamaah yang lainnya. Fenomena dan hasil penelitian ini didukung dengan atmosfer dimana masyarakat/jamaah merasakan bahwa berinfak secara tradisional lebih terasa senang dan puas jika dibandingkan dengan berinfak menggunakan teknologi modern (QRIS).

Hasil penelitian ketujuh (hipotesis 7) menunjukkan bahwa variabel pendapatan tidak memediasi pengaruh religiusitas terhadap minat masyarakat dalam berinfak menggunakan platform digital QRIS. Berdasarkan hasil penelitian ini, kondisi pendapatan yang ada dalam masyarakat Kota Banda Aceh belum mampu memediasi pengaruh religiusitas terhadap minat masyarakat dalam berinfak, maksudnya adalah pendapatan yang dimiliki oleh masyarakat tidak mempengaruhi religiusitas (keyakinan/tingkah laku) masyarakat dalam memberikan infak. Jadi, kondisi banyak atau sedikitnya pendapatan masyarakat tidak mempengaruhi tingkat religiusitas seseorang yang diwujudkan dalam sering atau tidak seringnya (minat) memberikan infak.

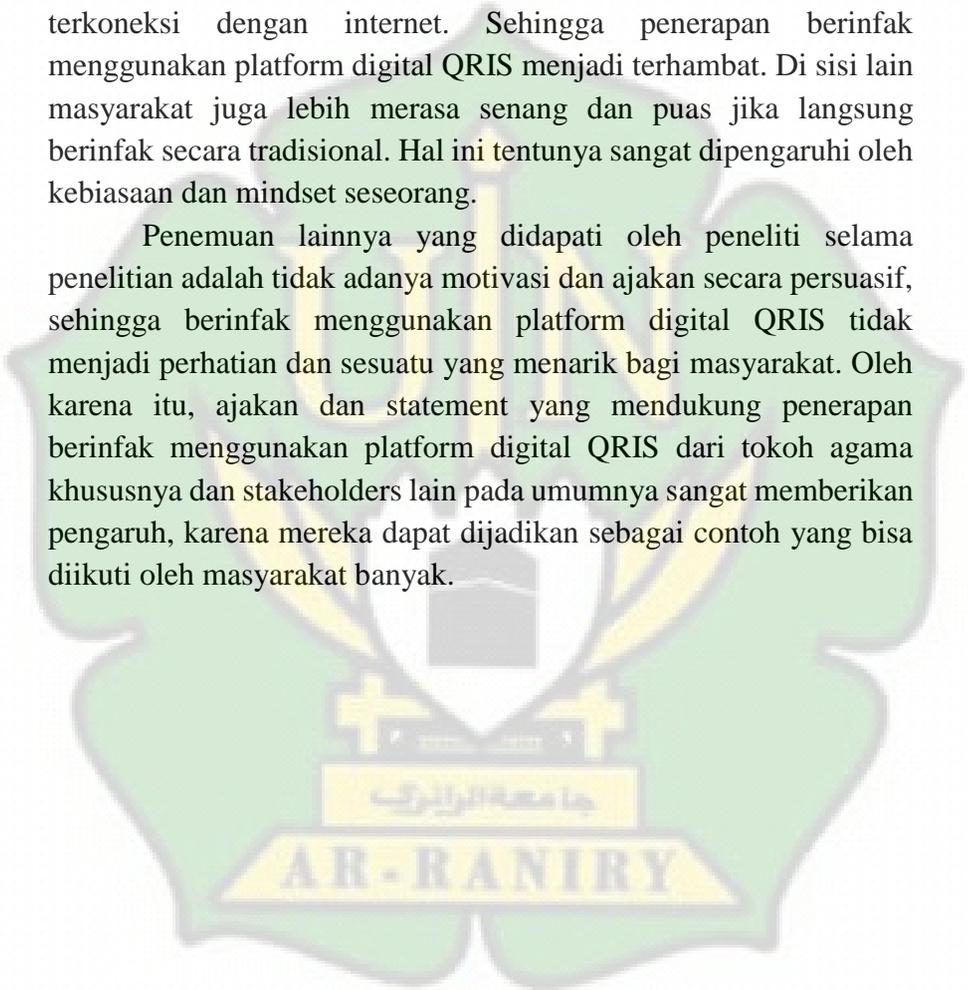
Hasil penelitian kedelapan (hipotesis 8) menunjukkan bahwa variabel pendapatan tidak memediasi pengaruh kepercayaan/*trust* terhadap minat masyarakat dalam berinfak menggunakan platform digital QRIS. Berdasarkan hasil penelitian ini, kondisi pendapatan yang ada dalam masyarakat Kota Banda Aceh belum mampu memediasi pengaruh kepercayaan/*trust* terhadap minat masyarakat dalam berinfak, maksudnya adalah jumlah pendapatan yang dimiliki oleh masyarakat tidak mempengaruhi kepercayaan/*trust* masyarakat dalam memberikan infak. Jadi, kondisi banyak atau sedikitnya pendapatan masyarakat tidak berdampak terhadap bertambah/berkurangnya kepercayaan/*trust* dalam memberikan/berminat menyalurkan infak.

Setelah melakukan penelitian dan mendapatkan hasilnya, peneliti mendapatkan beberapa kekurangan/kelemahan, sehingga implementasi berinfak menggunakan platform digital QRIS belum familiar/terbiasa (masih sedikit) dalam masyarakat, khususnya yang ada di Kota Banda Aceh. Diantara kelemahan yang di dapati selama penelitian adalah kurangnya sosialisasi dari *stakeholders* terkait, baik dari Bank Indonesia, Badan Kemakmuran Masjid (BKM) maupun dari akademisi/tokoh masyarakat. Sehingga kebanyakan masyarakat hanya mengetahui bahwa QRIS hanya dapat digunakan untuk pembayaran digital saja, seperti belanja online. Kurangnya sosialisasi ini menyebabkan masyarakat tidak mengetahui manfaat daripada QRIS ini, sehingga implementasi di lapangan tidak berjalan dengan baik. Bahkan yang lebih mirisnya lagi, masyarakat lebih mengetahui kekurangan daripada kelebihan dari penggunaan QRIS, seperti penukaran *barcode* oleh oknum yang tidak bertanggung jawab, sehingga disarankan kepada jamaah masjid yang berinfak harus memastikan bahwa QR Code (QRIS) benar dengan nomor rekening dan atas nama masjid sebelum mengirimkan infak. Demikian juga bagi Badan Kemakmuran Masjid agar rutin dalam memeriksa dan memastikan bahwa QR Code (QRIS) yang ada benar/asli dengan nomor rekening dan atas nama masjid. Selanjutnya juga dibutuhkan partisipasi kepada stagholder terkait

dalam memberikan keamanan yang lebih extra, seperti tidak dibenarkan QR Code atas nama yang sama dan lain sebagainya.

Temuan lainnya yang didapati oleh peneliti selama penelitian adalah banyak masyarakat yang berusia di atas 50 tahun yang tidak familiar dengan *smartphone*, khususnya *smartphone* yang sudah terkoneksi dengan internet. Sehingga penerapan berinfak menggunakan platform digital QRIS menjadi terhambat. Di sisi lain masyarakat juga lebih merasa senang dan puas jika langsung berinfak secara tradisional. Hal ini tentunya sangat dipengaruhi oleh kebiasaan dan mindset seseorang.

Penemuan lainnya yang didapati oleh peneliti selama penelitian adalah tidak adanya motivasi dan ajakan secara persuasif, sehingga berinfak menggunakan platform digital QRIS tidak menjadi perhatian dan sesuatu yang menarik bagi masyarakat. Oleh karena itu, ajakan dan statement yang mendukung penerapan berinfak menggunakan platform digital QRIS dari tokoh agama khususnya dan stakeholders lain pada umumnya sangat memberikan pengaruh, karena mereka dapat dijadikan sebagai contoh yang bisa diikuti oleh masyarakat banyak.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengujian yang telah dilakukan, peneliti mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Teknologi tidak berpengaruh terhadap minat masyarakat berinfak menggunakan platform digital (QRIS).
2. Religiusitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat berinfak menggunakan platform digital (QRIS).
3. Kepercayaan/*trust* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat berinfak menggunakan platform digital (QRIS).
4. Pendapatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat berinfak menggunakan platform digital (QRIS).
5. Teknologi, religiusitas, dan kepercayaan/*trust* secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat berinfak menggunakan platform digital (QRIS).
6. Teknologi tidak berpengaruh terhadap minat masyarakat berinfak menggunakan platform digital (QRIS) dengan pendapatan sebagai variabel mediasi.
7. Religiusitas tidak berpengaruh terhadap minat masyarakat berinfak menggunakan platform digital (QRIS) dengan pendapatan sebagai variabel mediasi.
8. Kepercayaan/*trust* tidak berpengaruh terhadap minat masyarakat berinfak menggunakan platform digital (QRIS) dengan pendapatan sebagai variabel mediasi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah disajikan, maka selanjutnya peneliti menyampaikan saran-saran yang kiranya dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang

terkait atas hasil penelitian. Adapun saran-saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Upaya revitalisasi kegiatan berinfaq di masjid yang ada di Kota Banda Aceh khususnya dan seluruh masjid yang ada di Provinsi Aceh pada umumnya harus siap beradaptasi dan sudah boleh/harus menggunakan QRIS sebagai media dalam menyalurkan infak. Hal ini dilatarbelakangi dengan berbagai manfaat/keuntungan sebagaimana telah dijelaskan dalam hasil penelitian ini.
2. Badan Kemakmuran Masjid (BKM) harus memfasilitasi dan mensosialisasi kepada jamaah masjid tentang tata cara berinfaq menggunakan platform digital (QRIS).
3. Bagi jamaah masjid di Kota Banda Aceh khususnya dan seluruh masjid yang ada di Provinsi Aceh pada umumnya, kepekaan dan literasi terhadap perkembangan teknologi harus ditingkatkan, salah satunya dengan menyalurkan infak menggunakan platform digital (QRIS).
4. Untuk penelitian selanjutnya, peneliti menyarankan agar mencari dan menambah variabel lain yang belum ada dalam penelitian ini. Kemudian, ruang lingkup penelitian tidak dibatasi di satu Kota/Kabupaten saja.
5. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar pengumpulan dan analisis data tidak hanya melalui penyebaran kuesioner saja, tetapi juga dengan metode wawancara dan observasi dengan menggunakan metode kualitatif dan lainnya. Hal ini bertujuan agar data yang diperoleh lebih variatif dan menemukan hasil penelitian yang lebih baik dan berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015).
- Alnabilla, *Minat Masyarakat untuk Menggunakan Platform Digital sebagai Sarana Pembayaran Zakat*, Skripsi: Program Studi Keuangan dan Perbankan Syariah Politeknik Negeri Jakarta, 2021.
- Anastasia, A, Istiadi, Hidayat, *QR Code Sebagai Inovasi Identifikasi Tanaman Bagi Pengunjung di Kebun Raya Bogor*. Program Kreativitas Mahasiswa. Institut Pertanian Bogor, 2010.
- Arifin, *Zakat, Infak, Sedekah, dilengkapi dengan Tinjauan 4 Mazhab* (Jakarta: PT.Elex Media Komputindo, 2011).
- Arifin, Z, *Penelitian pendidikan Metode dan Paradigma Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012).
- Arikunto, S, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).
- Awwal, Rani, “Pengaruh Religiusitas Masyarakat terhadap Sikap dan Minat Sedekah Menggunakan Pembayaran Non Tunai”. *JPIPS*, Vol. 6 No. 1, (2019): 40-45.
- Azzahroo, Estiningrum, “Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran. *Jurnal Manajemen Motivasi* Vol. 17 No. 1, (2021): 10-17.
- Bungin, B, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Prenada Media, 2015).
- Bramastuti, Novia, *Pengaruh Prestasi Sekolah dan Tingkat Pendapatan terhadap Motivasi Berwirausaha Siswa SMK Bakti Oetama* (Godangrejo Karanganyar, 2009).
- Capra, F, *Titik Balik Peradaban* (Yogyakarta: Bentang, 2004).
- Daradjat, Zakiyah, *Ilmu Jiwa Agama* (Jakarta: Bulan Bintang, 1973).
- Darmawan, Deni, *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012).
- Diana, Pujiastuti, Indrawanta “Pengaruh Kualitas Layanan, Merchandise, Atmosfir Terhadap Kepuasan Konsumen Dan

- Trust: Studi Pada Pelanggan Seven Soul Distro Yogyakarta”, *Administrasi Bisnis*, Vol. 10 No. 2, (2014): 157-172.
- Deby Morisah Diana, dkk, “Pengaruh Kualitas Layanan, Merchandise, Atmosfir Terhadap Kepuasan Konsumen Dan Trust: Studi Pada Pelanggan Seven Soul Distro Yogyakarta,” *Angewandte Chemie International Edition*, Vol. 6 No. 11, (1967): 951-952.
- Driyarkara, *Percikan Filsafat* (Jakarta: Lembaga Penunjang Pembangunan Nasional, 1988).
- Dwi, Ananda, Erlisa “Pemanfaatan Teknologi Informasi”, *Jurnal Politica*, Vol. 5 No. 20, (2003): 21-37.
- Gay, L.R. dan Diehl, P.L, *Research Methods for Business and Management* (MacMillan Publishing Company, New York: 1992).
- Ghozali, I, *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS 21* (Semarang: Penerbit Universitas Diponegoro, 2013).
- Glock, Stark, *Religion and Society In Tension* (Chicago: University of California, 1965).
- Hafinuhuddin, Didin, *Panduan Praktis tentang Zakat, Infaq, sedekah* (Jakarta: Gema Insani, 1998).
- <https://acehprov.go.id/>
- <https://baitulmal.acehprov.go.id/> diakses pada 7 Januari 2023
- <https://baznas.go.id> diakses pada 7 Januari 2023
- <https://bps.go.id>, diakses pada 7 Januari 2023
- <https://www.ojk.go.id> diakses pada 3 Oktober 2022
- Juliandi, Azuar, Irfan, *Metode Penelitian Kuantitatif: untuk ilmu-ilmu bisnis* (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2014).
- Ichwan, Afiful, “Pengaruh Digital Literacy dan Teknologi Acceptance Model terhadap Keputusan Muzakki Membayar ZIS (Zakat, Infaq dan Shodaqoh) Melalui Fintech Go- Pay pada Baznas), Tesis: Universitas Islam Negeri Intan Lampung, 2020.

- Ikit dkk, *Zakat, Infak, Shodaqoh, Wakaf, dan Hibah (ZISWAH): Solusi dalam Mengatasi Kemiskinan di Indonesia* (Yogyakarta: Deepublish, 2016).
- Irawan, Sari, *Bisnis Informasi, Cetakan Pertama*, Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2018.
- Ishak, A., dan Luthfi, Z., “Pengaruh Kepuasan dan Kepercayaan Konsumen Terhadap Loyalitas: Studi Tentang Peran Mediasi Switching Costs”, *Jurnal Siasat Bisnis*, Vol. 15, No. 1, (2011): 55-66.
- Kadir, Terra, Triwahyuni. *Pengenalan Teknologi Informasi* (Yogyakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008)
- Kasemin, Kasiyanto, *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi (Sebuah Bunga Rampai Hasil Pengkajian Dan Pengembangan Peneletian Tentang Perkembangan Teknologi Informasi), Edisi Pertama* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015).
- Kementerian Agama RI, *Alquran, Terjemahan, dan Tafsir Perkata* (Bandung: Pt. PT. Sygma Examedia Arkanleema, 2010).
- Kim, Ferrin, Rao, Antecedents of Consumer Trust in B-to-C Electronic Commerce, *Proceedings of Ninth Americas Conference on Information Systems*, 2003.
- Kurniaputri, Dwihapsari, Intensi Perilaku dan Religiusitas Generasi Milenial terhadap Keputusan Pembayaran ZIS Melalui Platform Digital”, *E-QIEN*, Vol. 7 No. 2, (2020) :15-22.
- Kusrini, Koniyo, *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi Dengan Visual Basic Dan Microsoft Sql Server* (Yogyakarta: Cv Andi Offset, 2007).
- Maryono B, *Teknologi Informasi dan Komunikasi 1 SMP Kelas VII* (Bogor: Quadra 2008).
- Masruroh, A, “*Disposable Income Terhadap Di Perbankan Syariah (Studi Kasus Mahasiswa STAIN Salatiga)*”. Skripsi: *Jurusan Ekonom*, STAIN Salatiga, 2015.

- Mayer, Davis, Schoorman,, “An Integrative Model Of Organizational Trust: Past, Present, And Future”, *Academy of Management Review*. Vol. 30 No. 3, (1995), hlm. 709-734.
- Muriska, “Pengaruh Media Baru Crowdfunding Kitabisa.com dalam Meningkatkan Minat Bersedekah (Studi pada Ppengikut akun Intagram Twitter @kitabisacom””, Skripsi. Proram Sudi Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Iskam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021.
- M. Suryanto, *Pengantar Teknologi Informasi Untuk Bisnis* (Yogyakarta: Cv Andi Offset, 2005).
- Nasution, Eri, Yanti, “Pengaruh Pendidikan, Pendapatan dan Kesadaran Terhadap Minat Masyarakat Membayar Zakat di Badan Amil Zakat Nasional (BAZNAS): Studi Kasus Kota Medan”, *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Studi Pembangunan*, Vol. 17 No. 2, (2017): 147-158.
- Nisfiannoor, Muhammad, *Pendekatan Statistika Modern* (Jakarta: Salemba Huamanika, 2009).
- Nugraha, Fauziam “Peran E-wallet dalam Penghimpunan Zakat, Infaq, dan Sedekah (Studi Kasus pada ovo, go-pay, dana, dan link-aja” *Journal of Bbusiness and Banking*, Vol.11 No. 1, (2021): 114-127.
- Nurdiana, Anna, Suci “Pemanfaatan Teknologi informasi oleh Pegawai di Dinas Pendidikan Jogjakarta” (Skripsi: Program Studi Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Yogjakarta, 2016)
- Novianti, “*Pengaruh Religiusitas, Trust Dan Time Efficiency Terhadap Penggunaan Fitur Muamalat Din Qris (Mqris) Dalam Kemudahan Berdonasi Ke Lembaga Ziswaf di Kota Bandar Lampung (Survey Pada Bank Muamalat Indonesia KCP ZA Pagar Alam)*”, Skripsi: Perbankan Syariah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022.
- Putri, “*Pelaksanaan Penggunaan Quick Response Code (Kode QR) untuk Sistem Pembayaran Berdasarkan Peraturan Anggota*

Dewan Gubernur Nomor 21/ 18 /PADG/2019 Tentang Implementasi Standar Nasional Quick Response Code untuk Pembayaran di Kota Semarang. Skripsi: Prodi Hukum Universitas Negeri Semarang, 2020.

Rachmat, Baga, dkk, “Penghimpunan dana Zakat Infaq Sedekah Berdasarkan Intensi Perilaku Muslim Gen Y dalam Penggunaan Teknologi Digital Payment”, *Al-Muzaraah*, Vol. 8 No. 2, (2020): 95-108.

Rahmawati, Heny, Kristiana, “Kegiatan Religiusitas Masyarakat Marginal Di Argopuro,” *Jurnal Community Development*, Vol. 1 No. 2 (2016): 38-39.

Rahmi, Aulia. “Efektivitas Program Layanan Digital Baznas Indonesia terhadap Peng- himpunan Zakat pada Baznas Periode 2016- 2019” Tesis: Program Studi Magister Ilmu Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia, 2021.

Jalaluddin, Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004)

Rerung, Rintho, Rante, *E-Commerce (Menciptakan Daya Saing Melalui Teknologi Informasi)*, Cetakan Pertama (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2018)

Ridho, Hilmi, Wasik, Abdul. *Zakat Produktif Kontruksi Zakatnomics Perspektif Teoritis Historis dan Yuridis* (Malang: Literasi Nusantara 2020).

Roscoe, *Research Methods For Business* (New York. Mc Graw Hill: 1982).

Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Grfindo persada, 2012).

Sarwono, J, *Teori dan Praktik Riset Pemasaran dengan SPSS* (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2000).

Satrio, E, “Analisis Faktor Pendapatan, Kepercayaan dan Religiusitas dalam Mempengaruhi Minat Muzakki untuk Membayar Zakat Penghasilan melalui Lembaga Amil Zakat”, *Simposium Nasional Akuntansi XIX*, (p. 4). Lampung. 2016.

- Septiani, Annisa, Nurrahmah, “Pengaruh Trust, Penguasaan Teknologi, Pendapatan, dan Religiusitas Terhadap Preferensi Generasi Milenial Membayar Zakat, Infaq, dan Sedekah Melalui Platform Digital”, Skripsi. Proram Sudi Ekonomi Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022.
- Shihab, M. Quraish, *Menabur Pesan Ilahi: Al-Qur’an dan Dinamika Kehidupan Masyarakat*, (Jakarta: Lentera Hati, 2006).
- Sholihin, Ahmad, Ifham, *Buku Pintar Ekonomi Syariah* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2013).
- Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010).
- Sudjana, N, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2005).
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010).
- Suharyat, Y, “Hubungan Antara Sikap, Minat dan Perilaku”, *Jurnal Region*, Vol. 2 No. 1 (2010): 1-10 .
- Suliyanto, *Metode Penelitian Bisnis untuk Skripsi, Tesis, & Disertasi* (Yogyakarta: Andi Offset, 2018).
- Suryanto, “Optimalisasi Fungsi dan Potensi Masjid: Model Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Berbasis Masjid di Kota Tasikmalaya”, *Jurnal Iqtishoduna*, Vol. 8 No. 2, (2016): 1-27.
- Susanti, Nawal, Ika “Pengaruh Tingkat Bagi Hasil dan Pendapatan Nasabah Terhadap Pembiayaan Bermasalah (Studi Kasus Uspps Ausath Blokagung Banyuwangi)”, *Jurnal Hukum Islam, Ekonomi dan Bisnis* Vol.2, No. 2, (2016): 35.
- Swastha, Basu, *Manajemen Penjualan* (Yogyakarta: BPFE, 2008).
- Syafitri, Najla, Huda, dkk, “Tingkat Religiusitas dan Pendapatan: Analisis Pengaruh Terhadap Keputusan Membayar Zakat, Infaq, dan Shadaqah”, Vol. 7 No. 01, (2021): 34-40.

- Syah, M, “*Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*” (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010).
- Syamsuddin, “Pentingnya Membangun Kepercayaan (Trust Dalam Meningkatkan Kinerja Pegawai Tata Usaha Sekolah”, *Jurnal Al-Ta’dib*. Vol. 53 No. 9 (2019): 6–7.
- Putong, Iskandar, *Teori Ekonomi Mikro: Konvensional dan Syariah* (Jakarta: Buku & Artikel Karya Iskandar Putong, 2015)
- Qardawi, Y, *Hukum Zakat Studi Komperatif Mengenai Status dan Filsafat Zakat Berdasarkan Qur’an dan Hadits* (Jakarta: PT. Mitra Kerjaya Indonesia, 2004).
- Toriquddin, “Teori Maqashid Syariah Perspektif Al-Syatibi”, *Jurnal Syariah dan Hukum*, Vol. 6 No. 1, (2014): 33-47.
- Thouless, “Pengantar Psikologi Agama. (terjemahan)”, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004).
- Undang-undang Nomor 23 Tahun 2011, Pengelolaan Zakat, pasal 1, ayat (3).
- Yaumi, Muhammad, *Media dan Teknologi Pembelajaran, Edisi Pertama* (Jakarta: Prenada Media Group, 2018).
- Yudanto, Yudho, *Information Tecnology Business Start-Up (Ilmu Dasar Merintis Start-Up Berbasis Teknologi Informasi Untuk Pemula* (Jakarta: Pt Alex Media Komputindo, 2018).
- Walgito, B, *Pengantar Psikologi* (Yogyakarta: Andi Offset, 2004).

KEPUTUSAN DIREKTUR PASCASARJANA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor: 316/Un.08/Ps/05/2023

Tentang:
PENUNJUKAN PEMBIMBING TESIS MAHASISWA

DIREKTUR PASCASARJANA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : 1. bahwa untuk menjamin kelancaran penyelesaian studi pada Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh dipandang perlu menunjuk Pembimbing Tesis bagi mahasiswa;
2. bahwa mereka yang namanya tercantum dalam Keputusan ini, dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai Pembimbing Tesis.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
3. Keputusan Menteri Agama Nomor 156 Tahun 2004 tentang Pedoman/Pengawasan, Pengendalian dan Pembinaan Diploma, Sarjana, Pascasarjana Pada Perguruan Tinggi Agama;
4. Keputusan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015 tentang STATUTA UIN Ar-Raniry;
5. Keputusan Dirjen Binbaga Islam Departemen Agama R.I. Nomor 40/E/1988 tentang Penyelenggaraan Program Pascasarjana IAIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
6. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015 tanggal 2 Januari 2015 tentang Pemberian Kuasa dan Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana dalam lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : 1. Hasil Seminar Proposal Tesis semester Genap Tahun Akademik 2022/2023, pada hari Kamis tanggal 06 April 2023.
2. Keputusan Rapat Pimpinan Pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada hari Rabu Tanggal 03 Mei 2023.

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan :
Kesatu : Menunjuk:
1. Dr. Muhammad Yasir Yusuf, MA
2. Muhammad Arifin, Ph. D

Sebagai Pembimbing Tesis yang diajukan oleh:

Nama : Muhammad Azwar
NIM : 221008008
Prodi : Ekonomi Syariah
Judul : Pengaruh Teknologi, Religiusitas dan Kepercayaan (Trust) Masyarakat terhadap Minat Berinfaq Menggunakan Platform Digital (Qris) di Kota Banda Aceh dengan Pendekatan sebagai Variabel Mediasi (Kajian pada Jamaah Mesjid di Kota Banda Aceh

- Kedua : Pembimbing Tesis bertugas untuk mengarahkan, memberikan kritik konstruktif dan bimbingan Tesis sehingga dianggap memenuhi standar untuk memperoleh gelar Magister.
- Ketiga : Kepada Pembimbing Tesis yang namanya tersebut di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- Keempat : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.
- Kelima : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dan berakhir pada tanggal 31 Agustus 2026 dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

Ditetapkan di Banda Aceh
Pada tanggal 08 Mei 2023.

Direktur,

Eka Srimulyani

Tembusan: Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;

Lampiran 1: Kuesioner

SURAT PENGANTAR KUESIONER

Kepada Yth.

Bapak/Ibu Jamaah Masjid

Di Tempat

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, dengan ini saya sampaikan bahwa dalam rangka penyusunan tugas akhir (Tesis) pada program studi Ekonomi Syariah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, saya:

Nama : Muhammad Azwar

NPM : 221008008

Jurusan: : Ekonomi Syariah

Sedang dalam proses penelitian yang berjudul **“Pengaruh Teknologi, Religiusitas, dan Kepercayaan (Trust) Masyarakat Terhadap Minat Berinfaq menggunakan Platform Digital (QRIS) dengan Pendapatan Sebagai Variabel Mediasi (Studi Pada Jamaah Masjid di Kota Banda Aceh)”**.

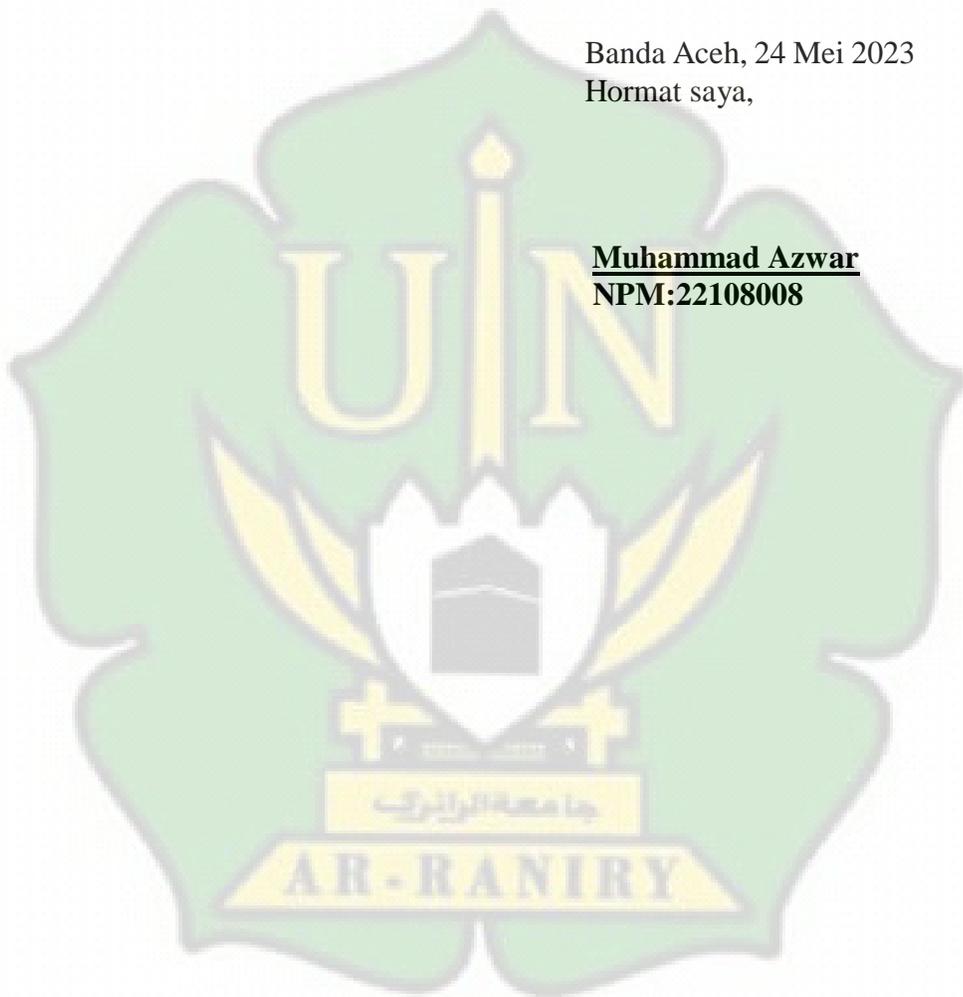
Demi kesuksesan penelitian ini, Saya mengharap kesediaan Bapak/Ibu untuk sedikit meluangkan waktunya guna mengisi kuesioner penelitian yang saya sertakan berikut ini. Peran serta Bapak/Ibu sangat membantu dan mendukung dalam menyelesaikan penelitian ini. Saya menjamin kerahasiaan data Bapak/Ibu dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian.

Atas kesediaannya dalam mengisi kuesioner ini, saya mengucapkan terima kasih, semoga Allah Swt membalas kebaikan Bapak/Ibu semuanya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Banda Aceh, 24 Mei 2023
Hormat saya,

Muhammad Azwar
NPM:22108008



Bagian 1

A. DATA RESPONDEN

Email : Pekerjaan :
Nama Responden : Nama Mesjid :
Alamat Tinggal : Alamat Mesjid :
Usia : No. Hp :

B. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

Jawablah pertanyaan/ Pernyataan sesuai dengan realita dan harapan sebenarnya menurut anda, berikan tanda centang (√) pada pilihan jawaban yang tersedia (rentang angka dari 1 sampai 5) sesuai dengan pendapat anda. Setiap angka akan mewakili tingkat kesesuaian dengan pendapat anda:

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Kurang Setuju (KS)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

No	Pernyataan/ pertanyaan	Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
		1	2	3	4	5
Teknologi (X₁)						
1	Saya mengetahui bahwa <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> dapat digunakan untuk berbagai macam transaksi, salah satunya untuk berinfak.					
2	Saya memahami bahwa <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> adalah QR Code					

	untuk semua aplikasi Pembayaran.					
3	Saya merasakan bahwa berinfaq menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> sangat mudah.					
4	Berinfaq menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> dapat memberikan ketelitian dan jumlah nominal transaksi yang lebih tepat dan aman.					
5	Berinfaq dengan <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> dapat dilakukan dalam jangka waktu yang cepat dan singkat.					
Religiusitas (X₂)						
1	Saya meyakini bahwa infaq yang saya berikan akan mendapat balasan dari Allah Swt.					
2	Saya selalu memberikan infaq (setiap hari).					
3	Saya berinfaq 3x (tiga kali) dalam seminggu					
4	Saya sering berinfaq dengan nominal 5.000-10.000 rupiah.					
5	Saya merasa senang setelah berinfaq.					
6	Saya mengetahui hukum berinfaq.					
7	Saya senantiasa menyisihkan uang untuk berinfaq.					
Kepercayaan/Trust (X₃)						
1	Saya percaya bahwa berinfaq menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> dapat memberikan berbagai kemudahan (cepat dan praktis).					
2	Saya percaya bahwa berinfaq menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> aman dan terjamin.					
3	Saya percaya bahwa <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> memiliki perhatian khusus untuk memberikan pelayanan terbaik bagi penggunaannya.					

4	Saya percaya bahwa <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> bertanggung jawab dalam setiap transaksi (berinfaq) nasabahnya.					
5	Saya percaya bahwa berinfaq menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> sangat akuntabel.					

No	Pernyataan/pertanyaan	Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
		1	2	3	4	5
Minat Berinfaq (Y)						
1	Saya tertarik berinfaq di masjid menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> .					
2	Saya berminat untuk mengajak teman-teman saya berinfaq menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> .					
3	Saya merasa senang berinfaq di masjid menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> .					
4	Saya lebih tertarik berinfaq menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> dibandingkan dengan cara tradisional (celengan).					
5	Saya akan terus berinfaq di masjid menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> .					
Pendapatan (Z)						
1	Pendapatan yang saya terima sudah mencukupi kebutuhan dan bisa saya gunakan untuk berinfaq.					
2	Pendapatan yang saya terima hanya dari gaji ASN (Aparatur Sipil Negara).					
3	Pendapatan yang saya terima tidak bersumber dari gaji ASN (Aparatur Sipil Negara).					

4	Pendapatan yang saya terima saat ini dapat meningkatkan taraf hidup saya menjadi lebih baik.					
5	Pendapatan yang saya terima sudah mencukupi kebutuhan sehari-hari saya dan keluarga saya.					
6	Saya selalu menyisihkan sedikit pendapatan saya untuk memberikan infaq.					



Lampiran 2: Koding Data

No	Pembinaan (X1)					Religiusitas (X2)						
	A1	A2	A3	A4	A5	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7
1	5	5	5	5	5	5	4	3	4	5	5	4
2	5	5	5	5	5	5	3	4	4	5	4	4
3	5	2	5	4	4	5	3	3	4	5	5	4
4	1	1	1	2	1	2	2	3	2	3	3	3
5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5
6	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5
7	5	3	4	4	4	5	2	2	1	4	4	4
8	5	5	5	5	5	5	2	2	3	5	5	2
9	5	5	5	4	5	4	2	3	4	5	5	4
10	3	3	3	3	3	5	3	4	4	5	5	5
11	5	4	3	2	5	5	4	4	3	5	5	3
12	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
13	5	5	5	5	5	5	3	3	3	5	3	3
14	5	5	5	5	5	5	3	4	4	5	5	5
15	5	4	4	5	4	5	2	2	2	5	5	3
16	5	4	3	3	4	5	4	4	5	5	5	5
17	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5
18	5	4	4	4	4	4	3	3	4	5	5	4
19	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5
20	5	5	4	4	3	5	2	4	1	5	5	3
21	5	5	5	4	5	5	1	2	2	5	5	4
22	5	4	4	5	5	5	3	4	3	5	5	4
23	5	4	4	4	5	5	3	3	3	5	5	5
24	5	5	5	5	5	5	3	4	4	5	5	5
25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
26	4	4	3	4	5	5	4	2	4	5	5	3
27	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
28	5	4	3	3	4	5	4	1	4	5	4	4
29	5	5	4	4	4	5	2	5	2	5	5	5
30	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5

31	5	5	5	3	4	5	3	5	5	5	5	5
32	4	3	5	3	4	3	3	3	3	3	4	4
33	5	5	4	4	4	5	3	3	2	3	4	3
34	4	3	4	4	4	5	3	3	3	5	5	5
35	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
36	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4
37	4	4	4	3	4	5	2	2	4	5	4	3
38	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5
39	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	3
40	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5
41	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
42	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
43	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5
44	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
45	4	3	3	4	3	4	2	2	2	4	4	2
46	5	5	4	3	4	5	4	3	5	5	5	4
47	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5
48	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5
49	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4
50	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5
51	5	5	5	5	5	5	3	3	4	4	5	4
52	3	4	5	4	3	5	3	4	3	5	4	2
53	5	3	4	4	5	5	3	3	3	5	5	3
54	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4
55	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
56	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5
57	5	4	5	4	5	5	1	2	4	4	5	5
58	5	5	5	5	5	5	3	5	2	5	5	4
59	4	4	4	4	4	4	3	3	4	5	4	4
60	4	4	4	3	4	5	4	4	4	5	5	5
61	5	4	4	4	5	5	4	2	4	4	5	5
62	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5
63	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
64	3	3	3	3	3	5	3	4	5	5	5	3

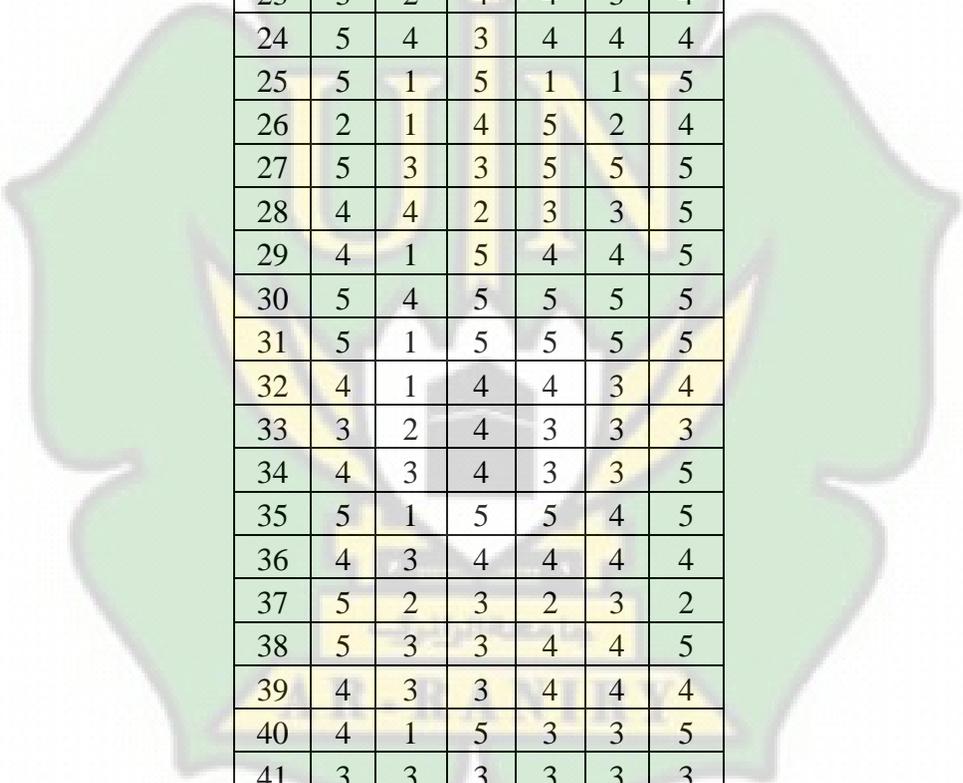
65	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4
66	5	4	5	4	5	5	2	2	4	5	5	3
67	4	4	5	5	4	5	4	3	4	5	5	3
68	5	3	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5
69	5	5	5	5	5	5	1	1	5	5	5	3
70	5	5	5	5	5	5	3	3	3	5	5	4
71	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
72	5	5	3	3	3	5	4	5	4	5	5	5
73	5	5	5	5	5	5	3	2	3	5	5	3
74	5	5	5	5	5	5	3	3	3	5	5	5
75	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	3	3
76	3	3	3	3	5	5	3	4	4	5	5	4
77	3	3	4	3	4	4	2	2	3	2	3	3
78	5	3	3	3	4	5	2	4	5	5	5	5
79	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5
80	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5
81	3	4	2	5	3	5	5	1	4	5	4	4
82	5	5	4	4	4	5	3	5	5	5	5	5
83	5	5	5	5	5	5	3	4	4	5	5	5
84	5	5	5	5	5	5	5	4	2	5	5	4
85	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4
86	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5
87	5	4	4	5	4	5	4	2	5	5	4	5
88	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5
89	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4
90	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5
91	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5
92	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5
93	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5
94	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5
95	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
96	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
97	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
98	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5

6	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2
7	3	4	4	3	4	3	4	2	3	1
8	5	5	5	5	5	5	4	5	2	3
9	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	5	3	3	4	4	4	5	4	1	3
12	5	4	5	5	5	5	4	4	2	2
13	5	5	4	3	3	5	4	5	5	5
14	5	3	4	5	5	4	4	5	4	4
15	3	4	3	5	4	5	3	5	3	5
16	4	4	5	5	5	2	2	2	2	2
17	4	4	4	5	5	5	4	4	3	4
18	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4
19	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2
20	4	5	5	5	5	4	3	2	3	2
21	5	3	4	4	4	5	4	4	2	3
22	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3
23	5	5	4	4	5	4	4	4	3	4
24	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
26	4	3	3	3	4	3	4	1	1	1
27	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4
28	4	4	3	4	4	2	2	3	3	3
29	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2
30	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5
31	5	3	4	5	5	5	5	5	3	3
32	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3
33	4	4	4	4	5	2	1	2	2	2
34	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
35	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
36	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4
37	4	5	3	5	3	3	4	4	3	4
38	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4
39	5	5	5	4	4	4	4	5	4	3

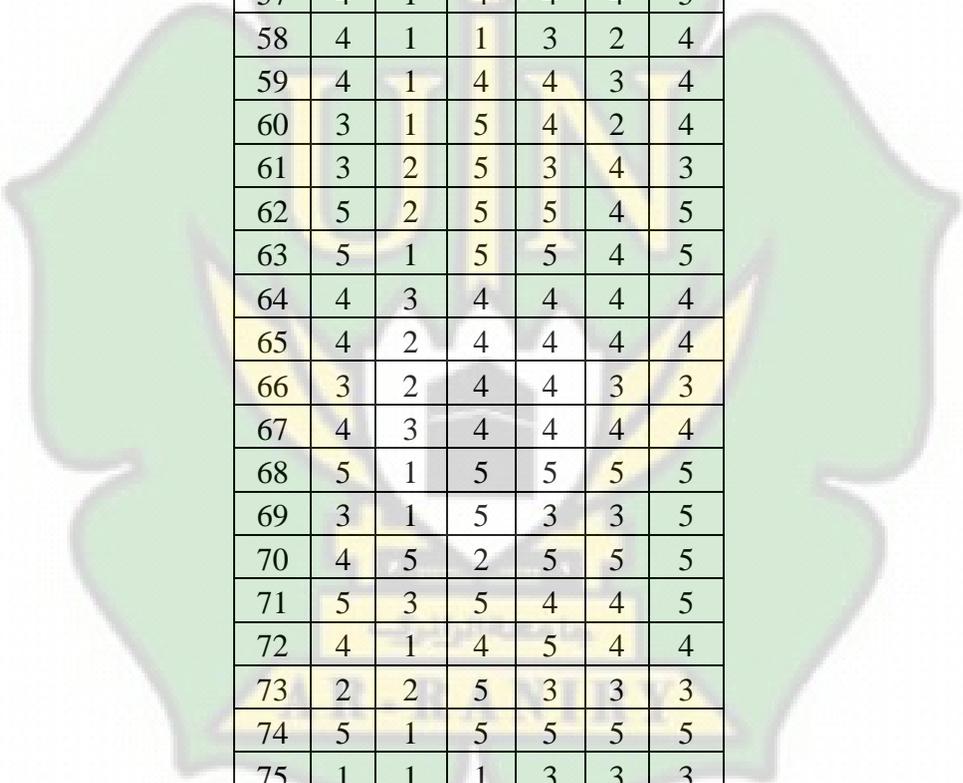
74	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5
75	5	5	3	4	4	5	5	5	5	5
76	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3
77	3	1	3	4	3	2	2	2	2	3
78	3	2	3	3	2	4	4	3	1	1
79	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5
80	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
81	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4
82	5	4	4	4	4	3	3	4	3	3
83	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4
84	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
85	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
86	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5
87	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
88	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5
89	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4
90	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5
91	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5
92	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5
93	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4
94	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
95	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4
96	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
97	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5
98	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5
99	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4
100	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4
101	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5
102	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4
103	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4
104	5	5	4	4	5	4	4	4	3	4
105	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4
106	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
107	5	3	4	4	4	3	3	3	3	3

108	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
109	5	3	4	4	3	4	4	1	1	1
110	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
111	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4
112	5	4	4	4	4	2	4	3	2	2
113	5	3	5	5	5	3	2	1	1	1
114	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
115	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3
116	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
117	5	5	4	4	4	5	3	3	4	4
118	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
119	4	5	4	3	4	4	4	5	3	3
120	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5
121	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2
122	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3
123	5	3	4	4	5	1	2	3	3	3

No	Pendapatan (Z)					
	E1	E2	E3	E4	E5	E6
1	4	3	5	4	4	5
2	4	1	5	4	4	4
3	4	1	5	4	3	3
4	4	4	4	4	3	4
5	5	5	1	5	5	5
6	5	1	5	5	5	5
7	3	1	5	3	3	3
8	5	2	4	3	4	3
9	5	4	5	4	4	4
10	4	1	1	4	4	4
11	2	1	4	4	5	5
12	4	1	4	3	3	5
13	3	1	5	4	2	3
14	4	3	4	4	5	4



15	5	4	4	5	4	3
16	4	2	4	4	4	5
17	5	1	5	5	5	5
18	3	3	4	3	4	3
19	5	3	3	5	5	5
20	2	1	5	3	1	3
21	5	1	4	4	3	4
22	4	2	4	3	3	4
23	3	2	4	4	3	4
24	5	4	3	4	4	4
25	5	1	5	1	1	5
26	2	1	4	5	2	4
27	5	3	3	5	5	5
28	4	4	2	3	3	5
29	4	1	5	4	4	5
30	5	4	5	5	5	5
31	5	1	5	5	5	5
32	4	1	4	4	3	4
33	3	2	4	3	3	3
34	4	3	4	3	3	5
35	5	1	5	5	4	5
36	4	3	4	4	4	4
37	5	2	3	2	3	2
38	5	3	3	4	4	5
39	4	3	3	4	4	4
40	4	1	5	3	3	5
41	3	3	3	3	3	3
42	3	3	3	3	3	3
43	5	4	5	5	5	5
44	5	5	5	5	5	5
45	2	1	1	1	1	3
46	4	1	1	4	3	4
47	4	4	3	3	5	4
48	3	3	3	3	3	3



49	4	3	4	4	4	4
50	5	1	5	5	3	5
51	3	3	4	4	4	4
52	4	3	5	3	4	5
53	3	1	3	4	4	3
54	4	1	5	4	3	4
55	4	3	3	3	4	4
56	5	1	5	4	5	5
57	4	1	4	4	4	5
58	4	1	1	3	2	4
59	4	1	4	4	3	4
60	3	1	5	4	2	4
61	3	2	5	3	4	3
62	5	2	5	5	4	5
63	5	1	5	5	4	5
64	4	3	4	4	4	4
65	4	2	4	4	4	4
66	3	2	4	4	3	3
67	4	3	4	4	4	4
68	5	1	5	5	5	5
69	3	1	5	3	3	5
70	4	5	2	5	5	5
71	5	3	5	4	4	5
72	4	1	4	5	4	4
73	2	2	5	3	3	3
74	5	1	5	5	5	5
75	1	1	1	3	3	3
76	3	1	5	2	2	3
77	3	1	5	2	1	2
78	5	2	5	5	5	5
79	5	3	1	3	2	3
80	4	1	2	3	3	4
81	3	2	3	3	3	3
82	5	1	5	4	4	5

83	4	1	5	4	5	4
84	5	5	5	5	5	5
85	4	3	2	4	4	4
86	5	5	5	5	5	5
87	4	3	5	4	5	5
88	5	5	4	5	5	5
89	4	5	4	4	5	5
90	5	5	4	5	5	5
91	5	5	5	5	4	5
92	5	5	4	5	5	5
93	5	5	4	5	5	5
94	4	1	3	5	5	5
95	5	1	3	1	1	5
96	5	5	1	5	5	5
97	1	1	1	1	1	5
98	1	1	1	1	1	4
99	1	1	4	1	1	5
100	3	1	1	1	1	5
101	4	1	1	1	5	5
102	4	1	5	4	1	5
103	5	1	5	4	4	4
104	2	1	5	1	4	5
105	4	5	4	4	4	4
106	5	5	5	5	5	5
107	4	3	3	4	3	3
108	4	3	3	4	3	4
109	3	1	1	5	4	5
110	5	5	1	5	5	5
111	3	4	5	5	5	4
112	4	1	4	3	4	4
113	3	1	2	5	3	2
114	4	1	4	4	2	4
115	5	1	5	5	5	5
116	4	4	4	5	5	5

117	5	1	4	4	4	4
118	5	5	5	5	5	5
119	3	1	5	3	3	4
120	4	3	1	4	2	4
121	4	1	5	4	4	3
122	3	2	4	4	4	4
123	3	1	5	3	4	5



B5	Pearson Correlation	.634**	.240**	.278**	.339**	1	.600**	.349**	.618**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.007	.002	<.001		<.001	<.001	<.001
	N	123	123	123	123	123	123	123	123
B6	Pearson Correlation	.494**	.178*	.278**	.249**	.600**	1	.331**	.551**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.049	.002	.006	<.001		<.001	<.001
	N	123	123	123	123	123	123	123	123
B7	Pearson Correlation	.227*	.518**	.547**	.579**	.349**	.331**	1	.778**
	Sig. (2-tailed)	.012	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001		<.001
	N	123	123	123	123	123	123	123	123
X2	Pearson Correlation	.481**	.745**	.725**	.745**	.618**	.551**	.778**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	123	123	123	123	123	123	123	123

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

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

Hasil Uji Validitas Kepercayaan/trust (X3)

		Correlations					
		C1	C2	C3	C4	C5	X3
C1	Pearson Correlation	1	.508**	.520**	.461**	.541**	.737**
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001	<.001	<.001	<.001
	N	123	123	123	123	123	123
C2	Pearson Correlation	.508**	1	.582**	.529**	.603**	.817**
	Sig. (2-tailed)	<.001		<.001	<.001	<.001	<.001
	N	123	123	123	123	123	123
C3	Pearson Correlation	.520**	.582**	1	.666**	.638**	.823**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001		<.001	<.001	<.001
	N	123	123	123	123	123	123
C4	Pearson Correlation	.461**	.529**	.666**	1	.610**	.798**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001		<.001	<.001
	N	123	123	123	123	123	123
C5	Pearson Correlation	.541**	.603**	.638**	.610**	1	.846**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001		<.001
	N	123	123	123	123	123	123
X3	Pearson Correlation	.737**	.817**	.823**	.798**	.846**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	123	123	123	123	123	123

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

E5	Pearson Correlation	.535**	.472**	.218*	.672**	1	.413**	.827**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	.015	<.001		<.001	<.001
	N	123	123	123	123	123	123	123
E6	Pearson Correlation	.398**	.200*	.137	.287**	.413**	1	.548**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.027	.130	.001	<.001		<.001
	N	123	123	123	123	123	123	123
Z	Pearson Correlation	.745**	.628**	.459**	.787**	.827**	.548**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	123	123	123	123	123	123	123

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

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

Hasil Uji Reliabilitas Teknologi (X1)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	123	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	123	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.879	5

Hasil Uji Reliabilitas Religiusitas (X2)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	123	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	123	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.798	7

Hasil Uji Reliabilitas Kepercayaan/trust (X3)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	123	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	123	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.865	5

Hasil Uji Reliabilitas Minat Berinfag (Y)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	123	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	123	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.899	5

Hasil Uji Reliabilitas Pendapatan (Z)

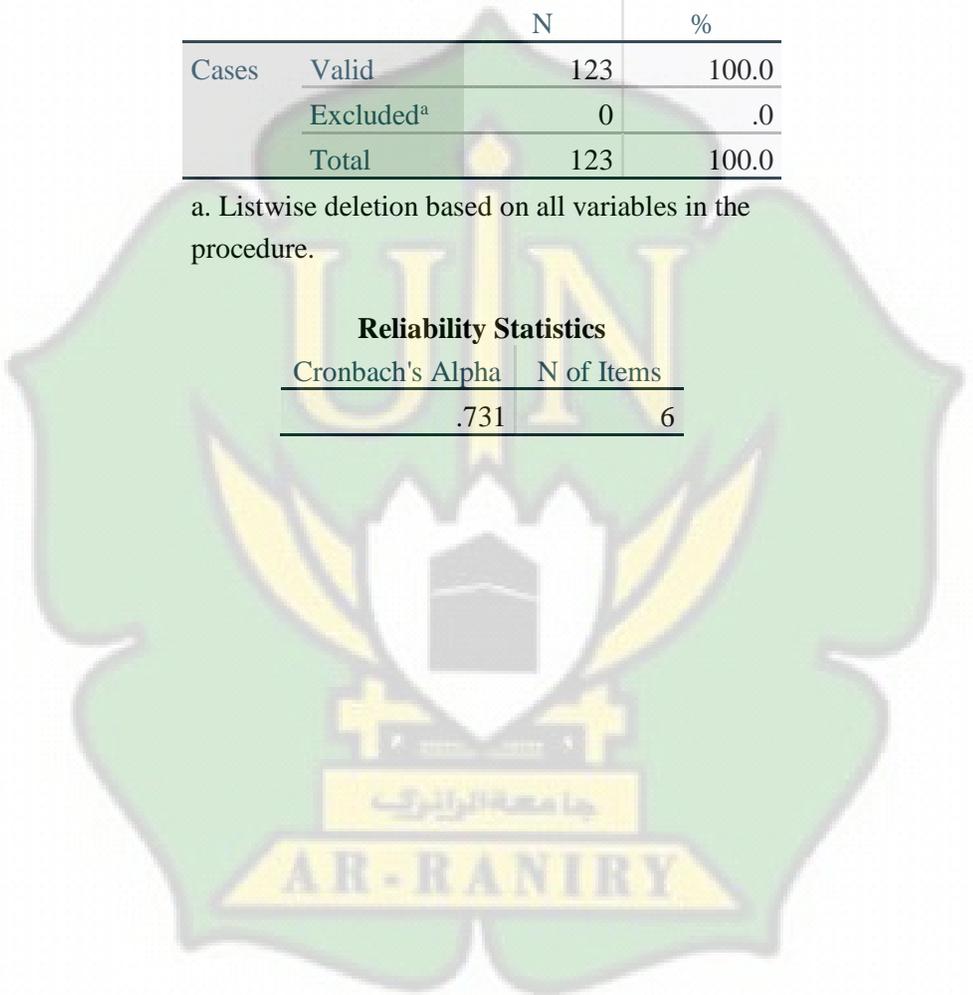
Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	123	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	123	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.731	6



Lampiran 4: Hasil Uji Persepsi Responden

Hasil Uji Persepsi Responden Teknologi (X1)

Frequency Table

Saya mengetahui bahwa Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) dapat digunakan untuk berbagai macam transaksi, salah satunya untuk berinfq.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	.8	.8	.8
	Kurang Setuju (KS)	8	6.5	6.5	7.3
	Setuju (S)	24	19.5	19.5	26.8
	Sangat Setuju (SS)	90	73.2	73.2	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Saya memahami bahwa Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) adalah QR Code untuk semua aplikasi Pembayaran

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	.8	.8	.8
	Tidak Setuju (TS)	1	.8	.8	1.6
	Kurang Setuju (KS)	14	11.4	11.4	13.0
	Setuju (S)	42	34.1	34.1	47.2
	Sangat Setuju (SS)	65	52.8	52.8	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Saya merasakan bahwa berinfq menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sangat mudah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	.8	.8	.8
	Tidak Setuju (TS)	1	.8	.8	1.6
	Kurang Setuju (KS)	14	11.4	11.4	13.0
	Setuju (S)	33	26.8	26.8	39.8
	Sangat Setuju (SS)	74	60.2	60.2	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Berinfak menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) dapat memberikan ketelitian dan jumlah nominal transaksi yang lebih tepat dan aman

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju (TS)	3	2.4	2.4	2.4
	Kurang Setuju (KS)	18	14.6	14.6	17.1
	Setuju (S)	35	28.5	28.5	45.5
	Sangat Setuju (SS)	67	54.5	54.5	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Berinfak dengan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) dapat dilakukan dalam jangka waktu yang cepat dan singkat

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	.8	.8	.8
	Kurang Setuju (KS)	11	8.9	8.9	9.8
	Setuju (S)	36	29.3	29.3	39.0
	Sangat Setuju (SS)	75	61.0	61.0	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Hasil Uji Persepsi Responden Religiusitas (X2)

Saya meyakini bahwa infaq yang saya berikan akan mendapat balasan dari Allah Swt.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju (TS)	1	.8	.8	.8
	Kurang Setuju (KS)	3	2.4	2.4	3.3
	Setuju (S)	13	10.6	10.6	13.8
	Sangat Setuju (SS)	106	86.2	86.2	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Saya selalu memberikan infaq (setiap hari).

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju (STS)	3	2.4	2.4	2.4
	Tidak Setuju (TS)	15	12.2	12.2	14.6
	Kurang Setuju (KS)	38	30.9	30.9	45.5
	Setuju (S)	35	28.5	28.5	74.0
	Sangat Setuju (SS)	32	26.0	26.0	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Saya berinfak 3x (tiga kali) dalam seminggu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju (STS)	3	2.4	2.4	2.4
	Tidak Setuju (TS)	14	11.4	11.4	13.8
	Kurang Setuju (KS)	30	24.4	24.4	38.2
	Setuju (S)	45	36.6	36.6	74.8
	Sangat Setuju (SS)	31	25.2	25.2	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Saya sering berinfak dengan nominal 5.000-10.000 rupiah.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju (STS)	3	2.4	2.4	2.4
	Tidak Setuju (TS)	10	8.1	8.1	10.6
	Kurang Setuju (KS)	23	18.7	18.7	29.3
	Setuju (S)	42	34.1	34.1	63.4
	Sangat Setuju (SS)	45	36.6	36.6	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Saya merasa senang setelah berinfak.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju (TS)	1	.8	.8	.8
	Kurang Setuju (KS)	7	5.7	5.7	6.5
	Setuju (S)	16	13.0	13.0	19.5
	Sangat Setuju (SS)	99	80.5	80.5	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Saya mengetahui hukum berinfak.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju (KS)	7	5.7	5.7	5.7
	Setuju (S)	28	22.8	22.8	28.5
	Sangat Setuju (SS)	88	71.5	71.5	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Saya senantiasa menyisihkan uang untuk berinfaq

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju (TS)	6	4.9	4.9	4.9
	Kurang Setuju (KS)	20	16.3	16.3	21.1
	Setuju (S)	35	28.5	28.5	49.6
	Sangat Setuju (SS)	62	50.4	50.4	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Hasil Uji Persepsi Responden Kepercayaan/trust (X3)

Saya percaya bahwa berinfaq menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) dapat memberikan berbagai kemudahan (cepat dan praktis).

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju (KS)	10	8.1	8.1	8.1
	Setuju (S)	49	39.8	39.8	48.0
	Sangat Setuju (SS)	64	52.0	52.0	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Saya percaya bahwa berinfaq menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) aman dan terjamin.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	.8	.8	.8
	Tidak Setuju (TS)	2	1.6	1.6	2.4
	Kurang Setuju (KS)	20	16.3	16.3	18.7
	Setuju (S)	48	39.0	39.0	57.7
	Sangat Setuju (SS)	52	42.3	42.3	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Saya percaya bahwa Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) memiliki perhatian khusus untuk memberikan pelayanan terbaik bagi penggunaannya.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju (TS)	1	.8	.8	.8
	Kurang Setuju (KS)	18	14.6	14.6	15.4
	Setuju (S)	59	48.0	48.0	63.4

Sangat Setuju (SS)	45	36.6	36.6	100.0
Total	123	100.0	100.0	

Saya percaya bahwa Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) bertanggung jawab dalam setiap transaksi (berinfaq) nasabahnya.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Setuju (KS)	16	13.0	13.0	13.0
	Setuju (S)	58	47.2	47.2	60.2
	Sangat Setuju (SS)	49	39.8	39.8	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Saya percaya bahwa berinfaq menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sangat akuntabel.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju (TS)	2	1.6	1.6	1.6
	Kurang Setuju (KS)	12	9.8	9.8	11.4
	Setuju (S)	53	43.1	43.1	54.5
	Sangat Setuju (SS)	56	45.5	45.5	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Hasil Uji Persepsi Responden Minat Berinfaq (Y)

Saya tertarik berinfaq di masjid menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS).

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	.8	.8	.8
	Tidak Setuju (TS)	7	5.7	5.7	6.5
	Kurang Setuju (KS)	22	17.9	17.9	24.4
	Setuju (S)	49	39.8	39.8	64.2
	Sangat Setuju (SS)	44	35.8	35.8	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Saya berminat untuk mengajak teman-teman saya berinqaf menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS).

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	.8	.8	.8
	Tidak Setuju (TS)	7	5.7	5.7	6.5
	Kurang Setuju (KS)	22	17.9	17.9	24.4
	Setuju (S)	54	43.9	43.9	68.3
	Sangat Setuju (SS)	39	31.7	31.7	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Saya merasa senang berinqaf di masjid menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS).

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju (STS)	3	2.4	2.4	2.4
	Tidak Setuju (TS)	5	4.1	4.1	6.5
	Kurang Setuju (KS)	25	20.3	20.3	26.8
	Setuju (S)	50	40.7	40.7	67.5
	Sangat Setuju (SS)	40	32.5	32.5	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Saya lebih tertarik berinqaf menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) dibandingkan dengan cara tradisional (celengan).

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju (STS)	6	4.9	4.9	4.9
	Tidak Setuju (TS)	15	12.2	12.2	17.1
	Kurang Setuju (KS)	34	27.6	27.6	44.7
	Setuju (S)	41	33.3	33.3	78.0
	Sangat Setuju (SS)	27	22.0	22.0	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Saya akan terus berinqaf di masjid menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS).

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju (STS)	6	4.9	4.9	4.9
	Tidak Setuju (TS)	15	12.2	12.2	17.1
	Kurang Setuju (KS)	31	25.2	25.2	42.3
	Setuju (S)	41	33.3	33.3	75.6
	Sangat Setuju (SS)	30	24.4	24.4	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Hasil Uji Persepsi Responden Pendapatan (Z)

Pendapatan yang saya terima sudah mencukupi kebutuhan dan bisa saya gunakan untuk berinfak.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju (STS)	4	3.3	3.3	3.3
	Tidak Setuju (TS)	6	4.9	4.9	8.1
	Kurang Setuju (KS)	24	19.5	19.5	27.6
	Setuju (S)	46	37.4	37.4	65.0
	Sangat Setuju (SS)	43	35.0	35.0	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Pendapatan yang saya terima hanya dari gaji ASN (Aperatur Sipil Negara).

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju (STS)	58	47.2	47.2	47.2
	Tidak Setuju (TS)	14	11.4	11.4	58.5
	Kurang Setuju (KS)	25	20.3	20.3	78.9
	Setuju (S)	10	8.1	8.1	87.0
	Sangat Setuju (SS)	16	13.0	13.0	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Pendapatan yang saya terima tidak bersumber dari gaji ASN (Aperatur Sipil Negara).

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju (STS)	15	12.2	12.2	12.2
	Tidak Setuju (TS)	5	4.1	4.1	16.3
	Kurang Setuju (KS)	17	13.8	13.8	30.1
	Setuju (S)	37	30.1	30.1	60.2
	Sangat Setuju (SS)	49	39.8	39.8	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Pendapatan yang saya terima saat ini dapat meningkatkan taraf hidup saya menjadi lebih baik.

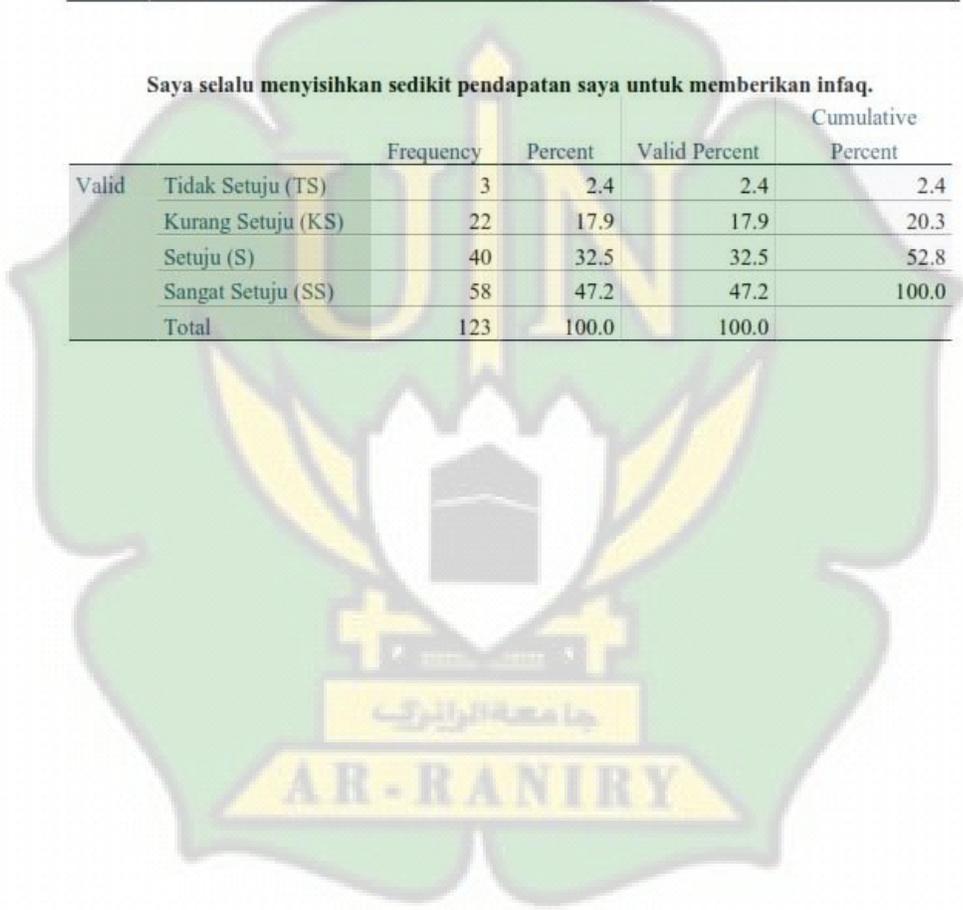
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju (STS)	9	7.3	7.3	7.3
	Tidak Setuju (TS)	3	2.4	2.4	9.8
	Kurang Setuju (KS)	27	22.0	22.0	31.7
	Setuju (S)	47	38.2	38.2	69.9
	Sangat Setuju (SS)	37	30.1	30.1	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Pendapatan yang saya terima sudah mencukupi kebutuhan sehari-hari saya dan keluarga saya.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju (STS)	10	8.1	8.1	8.1
	Tidak Setuju (TS)	8	6.5	6.5	14.6
	Kurang Setuju (KS)	30	24.4	24.4	39.0
	Setuju (S)	40	32.5	32.5	71.5
	Sangat Setuju (SS)	35	28.5	28.5	100.0
	Total	123	100.0	100.0	

Saya selalu menyisihkan sedikit pendapatan saya untuk memberikan infaq.

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju (TS)	3	2.4	2.4	2.4
	Kurang Setuju (KS)	22	17.9	17.9	20.3
	Setuju (S)	40	32.5	32.5	52.8
	Sangat Setuju (SS)	58	47.2	47.2	100.0
	Total	123	100.0	100.0	



Lampiran 5: Hasil Uji Asumsi Klasik

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

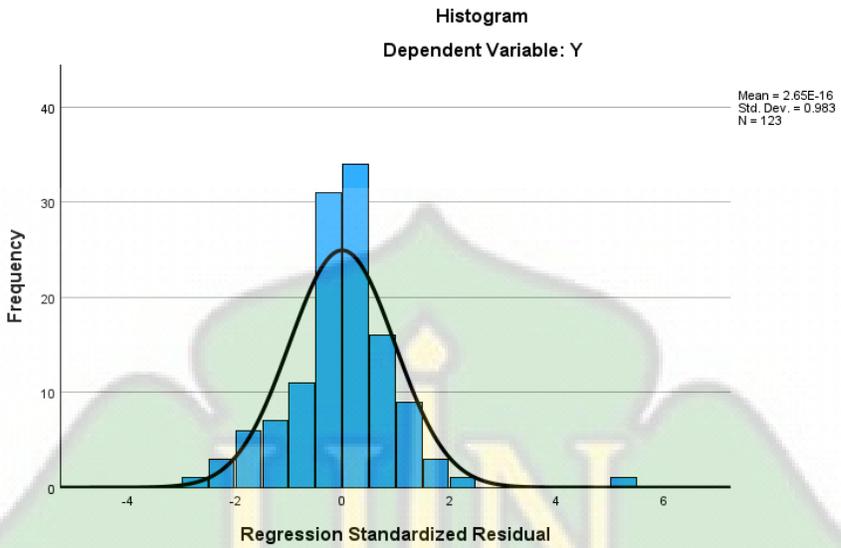
		Unstandardized Residual	
N		123	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	4.26809919	
Most Extreme Differences	Absolute	.072	
	Positive	.046	
	Negative	-.072	
Test Statistic		.072	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.185	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.	.121	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.113
		Upper Bound	.130

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

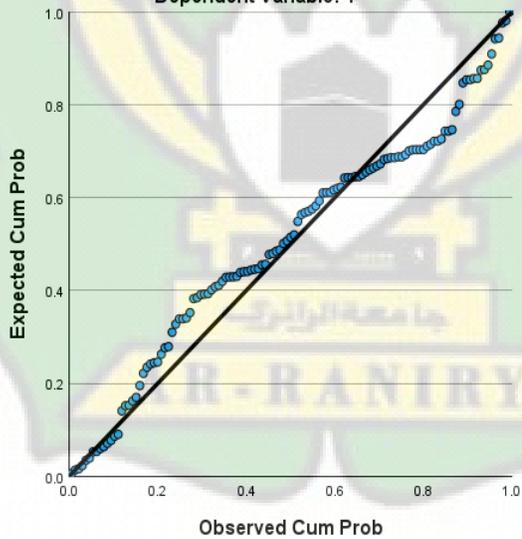
c. Lilliefors Significance Correction.

d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 299883525.

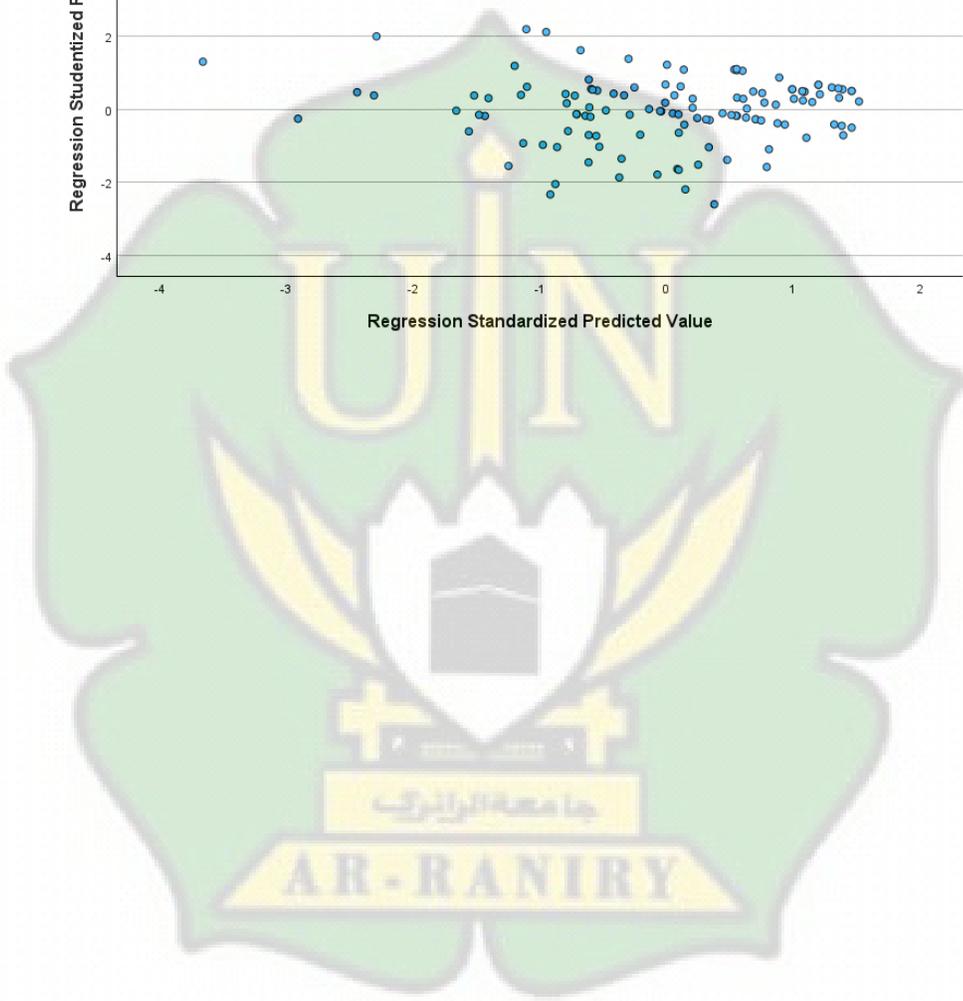
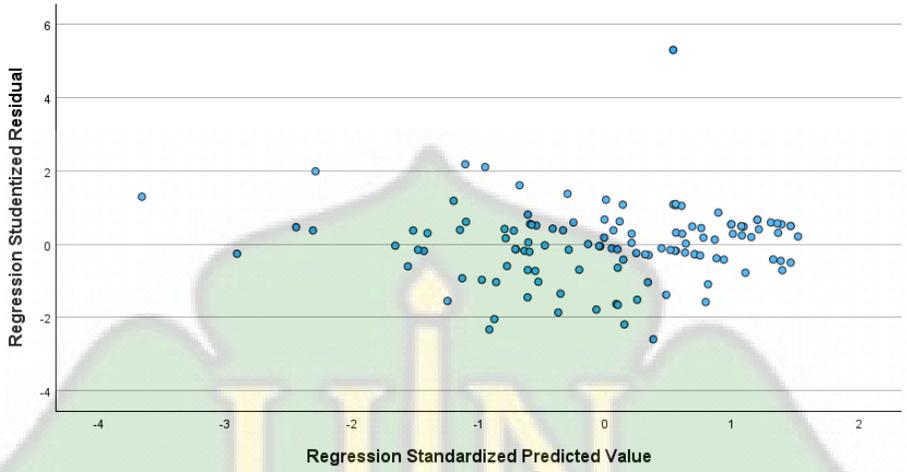


Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual

Dependent Variable: Y



Scatterplot
Dependent Variable: Y



Lampiran 6: Hasil Analisis Regresi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.508 ^a	.258	.240	4.114

a. Predictors: (Constant), X3, X2, X1

b. Dependent Variable: Y

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	701.394	3	233.798	13.815	<,001 ^b
	Residual	2013.939	119	16.924		
	Total	2715.333	122			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X3, X2, X1

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-1.221	3.296		-.370	.712
	X1	.158	.160	.105	.985	.326
	X2	.228	.111	.191	2.047	.043
	X3	.480	.176	.302	2.726	.007

a. Dependent Variable: Y

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.534 ^a	.285	.261	4.057

a. Predictors: (Constant), Z, X1, X2, X3

b. Dependent Variable: Y

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	773.334	4	193.333	11.747	<,001 ^b
	Residual	1942.000	118	16.458		
	Total	2715.333	122			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), Z, X1, X2, X3

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-2.631	3.320		-.793	.430
	X1	.167	.158	.111	1.059	.292
	X2	.197	.111	.166	1.779	.078
	X3	.396	.178	.249	2.219	.028
	Z	.180	.086	.176	2.091	.039

a. Dependent Variable: Y

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.415 ^a	.172	.144	4.262

a. Predictors: (Constant), Minat, Teknologi, Reigiusitas, Kepercayaan/trust

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	446.027	4	111.507	6.140	<,001 ^b
	Residual	2143.046	118	18.161		
	Total	2589.073	122			

a. Dependent Variable: Pendapatan

b. Predictors: (Constant), Minat, Teknologi, Reigiusitas, Kepercayaan/trust

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8.080	3.417		2.365	.020
	Teknologi	-.084	.167	-.057	-.505	.615
	Reigiusitas	.126	.117	.108	1.074	.285
	Kepercayaan/trust	.374	.188	.241	1.987	.049
	Minat	.199	.095	.203	2.091	.039

a. Dependent Variable: Pendapatan

Lampiran 7: Hasil Uji *Sobel Test*

Uji Sobel Test X1 Terhadap Y Melalui Z

Memasukkan:		Statistik uji:	St. Kesalahan:	p -nilai:
A	<input type="text" value="0.084"/>	Tes sobel: <input type="text" value="0.48906952"/>	<input type="text" value="0.03091585"/>	<input type="text" value="0.62479248"/>
B	<input type="text" value="0.180"/>	Tes Aro: <input type="text" value="0.44354543"/>	<input type="text" value="0.03408895"/>	<input type="text" value="0.65737127"/>
s_a	<input type="text" value="0.167"/>	Tes orang baik: <input type="text" value="0.55228009"/>	<input type="text" value="0.02737741"/>	<input type="text" value="0.58075647"/>
s_b	<input type="text" value="0.086"/>	<input type="button" value="Reset all"/>	<input type="button" value="Menghitung"/>	

Uji Sobel Test X2 Terhadap Y Melalui Z

Memasukkan:		Statistik uji:	St. Kesalahan:	p -nilai:
A	<input type="text" value="0.126"/>	Tes sobel: <input type="text" value="0.95759943"/>	<input type="text" value="0.02368422"/>	<input type="text" value="0.33826479"/>
B	<input type="text" value="0.180"/>	Tes Aro: <input type="text" value="0.8813592"/>	<input type="text" value="0.02573298"/>	<input type="text" value="0.37812343"/>
s_a	<input type="text" value="0.117"/>	Tes orang baik: <input type="text" value="1.057807"/>	<input type="text" value="0.02144058"/>	<input type="text" value="0.29014344"/>
s_b	<input type="text" value="0.086"/>	<input type="button" value="Reset all"/>	<input type="button" value="Menghitung"/>	

Uji Sobel Test X3 Terhadap Y Melalui Z

Memasukkan:		Statistik uji:	St. Kesalahan:	p -nilai:
A	<input type="text" value="0.374"/>	Tes sobel: <input type="text" value="1.44194563"/>	<input type="text" value="0.04668692"/>	<input type="text" value="0.14931771"/>
B	<input type="text" value="0.180"/>	Tes Aro: <input type="text" value="1.36255408"/>	<input type="text" value="0.04940721"/>	<input type="text" value="0.17302309"/>
s_a	<input type="text" value="0.188"/>	Tes orang baik: <input type="text" value="1.5370567"/>	<input type="text" value="0.04379799"/>	<input type="text" value="0.12427943"/>
s_b	<input type="text" value="0.086"/>	<input type="button" value="Reset all"/>	<input type="button" value="Menghitung"/>	