

SKRIPSI

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT
MASYARAKAT DALAM PENGGUNAAN APLIKASI
QUICK RESPONSE INDONESIA STANDARD (QRIS) DI
TAPAKTUAN**



Disusun Oleh:

**ULVA FAZRIAH
NIM. 180603010**

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

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Ulva Fazriah
NIM : 180603010
Program studi : Perbankan Syariah
Fakultas : Ekonomi Dan Bisnis Islam

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

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

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 11 Desember 2023

Yang Menyatakan,



Ulva Fazriah

PERSETUJUAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

**Faktor- faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Dalam
Penggunaan Aplikasi (*Quick Response Indonesia Standard*)
QRIS di Tapaktuan**

Disusun Oleh:

Ulva Faziah
NIM: 180603010

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

Mengetahui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,



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

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

A R - R A N I R Y

Mengetahui,

Ketua Prodi Perbankan Syariah



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

PENGESAHAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Faktor- faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Dalam Penggunaan Aplikasi (*Quick Response Indonesia Standard*) QRIS di Tapaktuan

Ulva Fazriah
NIM: 180603010

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

Pada Hari/Tanggal : Senin, 11 Desember 2023 M
27 Jumadil Awwal 1445 H

Banda Aceh
Dewan Penguji Sidang Skripsi

Ketua Sidang

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

Sekretaris Sidang

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

Penguji I

T. Syifa Fadriyha Nanda, S.E., AK., M.Acc
NIDN. 2022118501

Penguji II

Muksal, M.E.I
NIP. 199009022020121008

Mengetahui,
Dekan Fakultas ekonomi dan Bisnis Islam
UIN Ar-Raniry



Prof. Dr. H. Mas Furqani, M.Ec
NIP. 196403141992031003



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

Jl. Syekh Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651-7552921, 7551857, Fax. 0651-7552922
Web: www.library.ar-raniry.ac.id, Email: library@ar-raniry.ac.id

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

Saya yang bertanda tangan di bawah:

Nama Lengkap : Ulva Fazriah

NIM : 180603010

Fakultas/Program Studi : Ekonomi dan Bisnis Islam/Perbankan Syariah

E-mail : ulfafazria9@gmail.com

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

Tugas Akhir KKU Skripsi

yang berjudul:

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT MASYARAKAT
DALAM PENGGUNAAN APLIKASI QUICK RESPONSE INDONESIA
STANDARD (QRIS) DITAPAKTUAN**

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

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

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

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Banda Aceh

Pada tanggal : 11 Desember 2023

Mengetahui,

Penulis,

Ulva Fazriah
NIM: 180603010

Pembimbing I,

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

Pembimbing II,

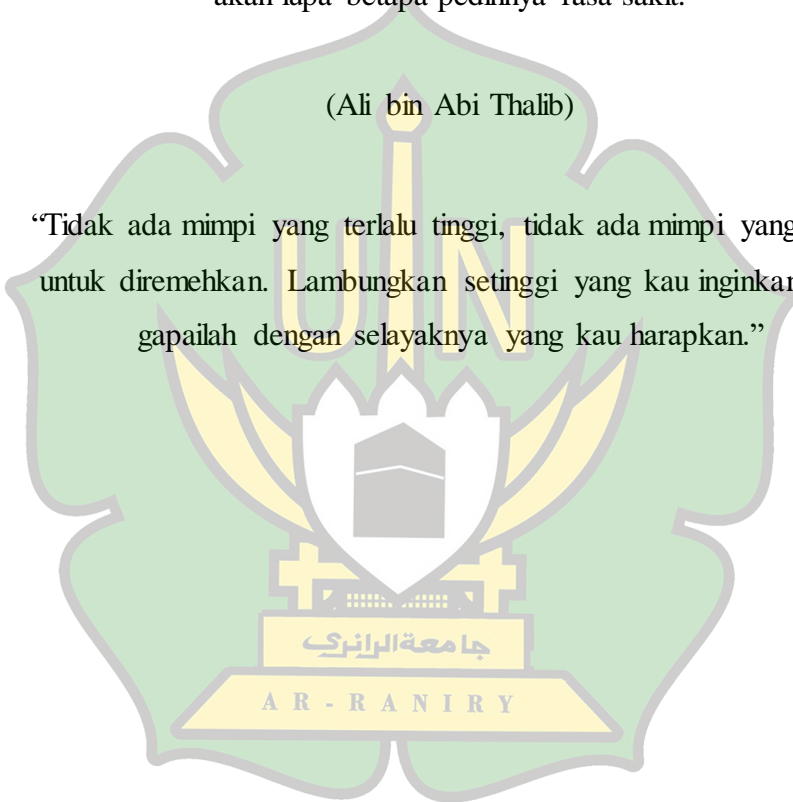
Riza Aulia, S.E.I., M.Sc
NIP. 198801302018031001

MOTTO

Yakinlah, ada sesuatu yang menantimu setelah sekian banyak kesabaran yang kau jalani, yang akan membuatmu terpana hingga akan lupa betapa pedihnya rasa sakit.

(Ali bin Abi Thalib)

“Tidak ada mimpi yang terlalu tinggi, tidak ada mimpi yang patut untuk diremehkan. Lambungkan setinggi yang kau inginkan dan gapailah dengan selayaknya yang kau harapkan.”



KATA PENGANTAR



Assalamua'laikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah *Rabbil'alamin*, Puji dan syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “**Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Dalam Penggunaan Aplikasi Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Di Tapaktuan**”.

Shalawat dan salam penulis haturkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, yang telah membimbing kita dari alam kebodohan menuju alam penuh dengan ilmu pengetahuan dan memberi inspirasi kepada penulis untuk selalu semangat dalam belajar dan berkarya. Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan dan memperoleh gelar sarjana pada program studi Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Dalam proses penyelesaian ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang terkait. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan yang sebesar-

besarnya sekaligus mengucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Dr. Hafas Furqani, M.Ec selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Dr. Nevi Hasnita, S.Ag., M.Ag selaku Ketua Program Studi Perbankan Syariah dan juga selaku Pembimbing I yang telah memberikan motivasi dan nasehat dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Inayatillah, MA.,Ek selaku Sekretaris Program Studi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Hafiz Maulana,SP.,S.H.I.,M.E sebagai Ketua Laboratorium Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam yang bersedia meluangkan waktu serta telah memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Riza Aulia, S.E.I., M.Sc. selaku penasehat akademik dan juga selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu dan mencurahkan ilmu pengetahuannya sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. T. Syifa Fadrizha Nanda, S.E., M.Acc., Ak selaku penguji I yang telah memberikan arahan dan bimbingannya selama proses sidang berlangsung.
7. Muksal, M.E.I selaku penguji II yang telah memberikan arahan dan bimbingannya selama proses sidang berlangsung.

8. Kepada para dosen dan staf Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, khususnya di Program Studi Perbankan Syariah yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
9. Ucapan terima kasih kepada kedua Orang tua penulis yang sangat penulis sayangi dan cintai, Ayahanda Ahmad Suardi yang hingga detik ini terus berjuang untuk memberikan yang terbaik kepada putrinya baik secara materi maupun dukungan secara moral dan Ibunda Yusmijar.S.Pd yang telah melahirkan, merawat dan membesarkan dengan penuh kasih sayang, cinta dan perjuangan yang luar biasa. Senantiasa mendoakan dan menasehati dengan setulus hati serta memberikan dukungan.
10. Terimakasih juga kepada kakak Siti Farada Ahyu dan Adik Muhammad Fakhri Ahyudi yang sangat penulis sayangi dan cintai karena turut membantu menyemangati dan selalu mengingatkan penulis tanpa henti agar penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan jenjang pendidikan perguruan tinggi ini dan memperoleh gelar Sarjana Ekonomi.
11. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada teman-teman terdekat penulis Salsabila, Dasrila Baitia, Marjani Safra, Najla Adehlia yang telah membantu, menemani, mendengarkan keluh kesah penulis, serta memberikan semangat dan dukungan. Dan Terima Kasih juga penulis

ucapkan untuk Difa Rifaldi Ramadhan yang telah mendengar keluh kesah penulis, serta memberikan semangat dan dukungan.

12. Tidak lupa pula penulis ucapkan terima kasih kepada teman-teman seperjuangan Perbankan Syariah angkatan 2018 yang telah berbagi ilmu dan membantu dalam banyak hal yang telah memberi semangat dan sama-sama berjuang dalam menyelesaikan tugas akhir demi mendapatkan gelar Sarjana Ekonomi. Dan untuk seluruh pihak-pihak terkait yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah bekerjasama dan membantu secara tulus dan ikhlas demi kelancaran dan kesempurnaan penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunianya kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis hanya bisa mendoakan kepada Allah untuk membalas kebaikan seluruh pihak yang telah ikut serta, semoga kebaikan tersebut menjadi amalan yang mulia.

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

Banda Aceh, 11 Desember 2023
Penulis

Ulva Faziah

TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri P dan K

Nomor: 158 Tahun 1987 – Nomor: 0543 b/u/1987

1. Konsonan

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

2. Vokal

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

a. Vokal Tunggal

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

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

b. Vokal Rangkap

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

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

Contoh:

kaifa : كيف

haul : هول

3. *Maddah*

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

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda
أَ	<i>Fathah</i> dan <i>alif</i> atau ya	Ā
إِ	<i>Kasrah</i> dan ya	Ī
وِ	<i>Dammah</i> dan wau	Ū

Contoh:

qāla : قَالَ

ramā : رَمَى

qīla : قِيلَ

yaqūlu : يَقُولُ

4. *Ta Marbutah* (ة)

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua.

a. *Ta marbutah* (ة) hidup

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

b. *Ta marbutah* (ة) mati

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

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

Contoh:

raudah al-atfāl/ raudatul atfāl : رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ

al-Madīnah al-Munawwarah/ : الْمَدِينَةُ الْمُتَوَرَّةُ

al-Madīnatul Munawwarah

talhah : طَلْحَةَ

Catatan:

Modifikasi

1. Nama orang berkebangsaan Indonesia ditulis seperti biasa tanpa transliterasi, seperti M. Syuhudi Ismail, sedangkan nama-nama lainnya ditulis sesuai kaidah penerjemahan.

Contoh: Ḥamad Ibn Sulaiman.

2. Nama negara dan kota ditulis menurut ejaan bahasa Indonesia, seperti Mesir, bukan Misr; Beirut, bukan Bayrut; dan sebagainya.
3. Kata-kata yang sudah dipakai (serapan) dalam kamus bahasa Indonesia tidak ditransliterasi. Contoh: Tasauf, bukan Tasawuf.

ABSTRAK

Nama : Ulva Fazriah
NIM : 180603010
Fakultas/Prodi : Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam/Perbankan Syariah
Judul : Faktor- faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Dalam Penggunaan Aplikasi (*Quick Response Indonesia Standard*) QRIS di Tapaktuan
Pembimbing I : Dr. Nevi Hasnita, S.Ag.,M.Ag
Pembimbing II : Riza Aulia, S.E.I.,M.Sc

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi minat masyarakat dalam penggunaan aplikasi QRIS di Tapaktuan. Penelitian ini menggunakan data primer dan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan menyebarkan kepada 270 masyarakat kecamatan Tapaktuan. Pengujian data menggunakan uji validitas, uji simultan dan uji reliabilitas dengan tingkat signifikansi 10%. Hasil penelitian ini menunjukkan kemudahan, kemanfaatan dan persepsi resiko secara simultan berpengaruh positif terhadap minat masyarakat dalam penggunaan aplikasi QRIS. Selanjutnya kemudahan, kemanfaatan, dan persepsi resiko berpengaruh positif terhadap minat masyarakat dalam penggunaan aplikasi QRIS.

Kata kunci : Kemudahan, Kemanfaatan, Persepsi Risiko

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
PERSETUJUAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI ...	iv
PENGESAHAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI	v
FORM PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ...	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	xii
TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN ...	x
ABSTRAK	xvi
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Masalah	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.5 Sistematika Pembahasan	11
BAB II LANDASAN TEORI	13
2.1 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat	13
2.1.1 Kemudahan.....	13
2.1.2 Kemanfaatan	15
2.1.3 Persepsi Risiko	18
2.2 Minat	19
2.2.1 Definisi Minat	19
2.2.2 Macam-macam Minat	21
2.2.3 Indikator Minat.....	23
2.3 Sistem Pembayaran	23
2.3.1 Definisi Sistem Pembayaran	23
2.3.2 Tunai (Cash)	25
2.3.3 Non Tunai (Cashless)	27
2.4 Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)	28

2.4.1	Definisi Quick Response Code	28
2.4.2	Definisi Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)	29
2.4.3	Standarisasi Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)	30
2.5	Sistem Informasi Keperilakuan	31
2.6	Penelitian Terdahulu	32
2.7	Kerangka Pemikiran	39
2.8	Pengembangan Hipotesis	41
BAB III METODE PENELITIAN		45
3.1	Desain Penelitian	45
3.2	Lokasi Penelitian	46
3.3	Populasi dan Sampel	46
3.3.1	Populasi	46
3.3.2	Sampel	47
3.4	Sumber Data	48
3.5	Teknik Pengumpulan Data	49
3.6	Skala Pengukuran Data	50
3.7	Definisi dan Operasionalisasi Variabel	50
3.7.1	Variabel Independen	50
3.7.2	Variabel Dependen	51
3.8	Metode Analisis Data	52
3.8.1	Uji Keabsahan Data	53
3.8.2	Uji Asumsi Klasik	54
3.8.3	Uji Regresi Linier Berganda	55
3.8.4	Pengujian Hipotesis	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		58
4.1	Gambaran Umum Daerah Penelitian	58
4.2	Karakteristik Responden	59
4.3	Analisis Deskriptif Variabel	64
4.4	Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	68
4.4.1	Uji Validitas	68
4.4.2	Uji Reliabilitas	70
4.5	Uji Asumsi Klasik	70
4.5.1	Uji Normalitas	70
4.5.2	Uji Multikolinearitas	72

4.5.3 Uji Heteroskesastisitas	73
4.6 Regresi Linear Berganda	74
4.7 Pengujian Hipotesis	76
4.7.1 Uji Persial (Uji t)	76
4.7.2 Uji Simultan (Uji F)	77
4.7.3 Uji Koefisien Determinasi	77
4.8 Pembahasan Hasil Penelitian	78
BAB V PENUTUP	85
5.1 Kesimpulan	85
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN	93



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	36
Tabel 3.1 Operasional Variabel	52
Tabel 4.1 Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin	60
Tabel 4.2 Karakteristik Berdasarkan Usia	60
Tabel 4.3 Karakteristik Berdasarkan Pekerjaan	61
Tabel 4.4 Karakteristik Berdasarkan Pendapatan Perbulan	62
Tabel 4.5 Karakteristik Berdasarkan Besaran Transaksi	63
Tabel 4.6 Karakteristik Berdasarkan Nasabah Bank Aceh Syariah	64
Tabel 4.7 Tanggapan Responden Pada Variabel Kemudahan..	65
Tabel 4.8 Tanggapan Responden Pada Variabel Kemanfaatan	65
Tabel 4.9 Tanggapan Responden Pada Variabel Persepsi Risiko	66
Tabel 4.10 Tanggapan Responden Pada Variabel Minat	67
Tabel 4.11 Hasil Uji Validitas	69
Tabel 4.12 Hasil Uji Reliabilitas	70
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas	71
Tabel 4.14 Hasil Uji Multikolinearitas	72
Tabel 4.15 Hasil Uji Regresi Linear Berganda	74
Tabel 4.16 Hasil Uji Parsial (Uji t)	76
Tabel 4.17 Hasil Uji Simultan (Uji F)	77
Tabel 4.18 Hasil Uji Koefisien Determinasi (Uji R ²)	78

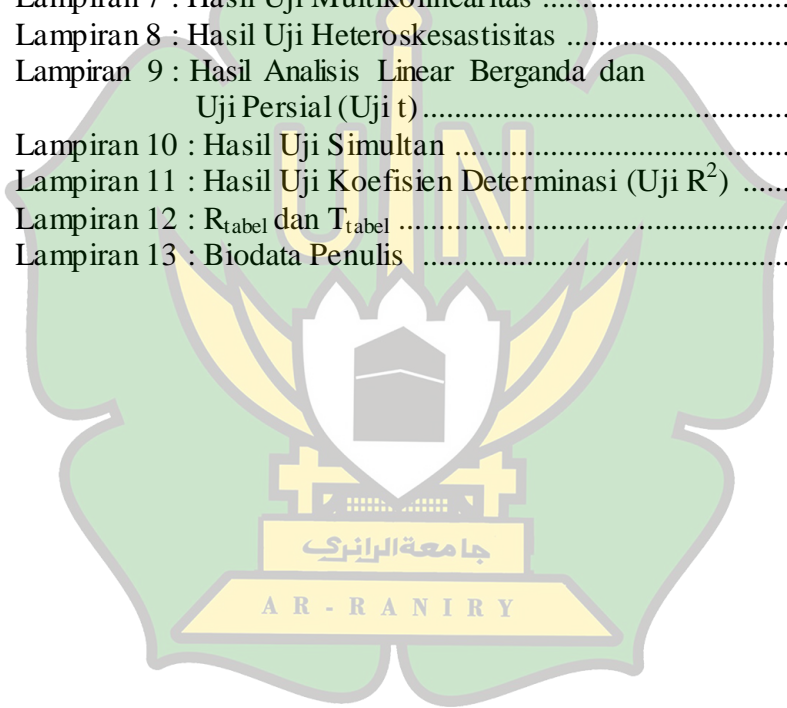
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah Penduduk Aplikasi QRIS di Indonesia	4
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	40
Gambar 4.1 Hasil Uji Normalitas Dengan Normal P-Plot	71
Gambar 4.2 Hasil Uji Heteroskesastisitas	73



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kuesioner Penelitian	93
Lampiran 2 : Tabulasi Data Hasil Kuesioner	102
Lampiran 3 : Uji Deskriptif Jawaban Responden	132
Lampiran 4 : Hasil Uji Validitas	137
Lampiran 5 : Hasil Uji Reliabilitas	140
Lampiran 6 : Hasil Uji Normalitas	142
Lampiran 7 : Hasil Uji Multikolinearitas	143
Lampiran 8 : Hasil Uji Heteroskesastisitas	144
Lampiran 9 : Hasil Analisis Linear Berganda dan Uji Persial (Uji t)	144
Lampiran 10 : Hasil Uji Simultan	145
Lampiran 11 : Hasil Uji Koefisien Determinasi (Uji R^2)	145
Lampiran 12 : R_{tabel} dan T_{tabel}	146
Lampiran 13 : Biodata Penulis	147



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Berkembangnya kegiatan ekonomi dibidang keuangan dan perbankan dipengaruhi oleh semakin pesatnya perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan teknologi tersebut menciptakan beragam inovasi dibidang keuangan, salah satunya inovasi pada sistem pembayaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. (Putri, 2020)

Munculnya inovasi keuangan yaitu perubahan sistem pembayaran terhadap kemajuan teknologi yang semakin berkembang. Berkembangnya teknologi saat ini serta semakin besarnya nilai transaksi dan risiko mendorong masyarakat untuk menginginkan adanya sistem pembayaran yang aman dan lancar. Sistem pembayaran tidak dapat dipisahkan dari perkembangan uang yang diawali dari pembayaran secara tunai sampai kepada pembayaran yang bersifat non-tunai. (Bank Indonesia, 2021)

Sistem pembayaran digital Indonesia adalah teknologi yang memberikan pandangan baru bagi masyarakat tentang pembayaran non tunai yang jauh lebih praktis, efisien dan aman dalam setiap bertransaksi. Kita bisa melakukan transaksi pembayaran dengan *internet banking*, *mobil banking*, atau dompet elektronik. Untuk memudahkan transaksi elektronik, Bank Indonesia juga mengembangkan *Quick Response Code Indonesian Standard*. (*QRIS*), bersama industri sistem pembayaran. Hal ini adalah

penyatuan berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran(PJSP) menggunakan QR Code.(Bank Indonesia,2021)

Dapat disimpulkan bahwa QRIS merupakan standar yang ditujukan untuk memfasilitasi pembayaran melalui kode QR di Indonesia. Agar pembayaran praktis,efisien dan aman, hanya dengan menggunakan satu kode QR saja. Dalam literatul lain, Menurut Bank Indonesia, *QR Code* adalah sebuah kode matriks 2 (dua) dimensi, terdiri atas penanda tiga pola persegi pada sudut kiri bawah, sudut kiri atas dan sudut kanan atas, memiliki modul hitam berupajpersegi, titik atau piksel, dan memiliki kemampuan menyimpan data alfanumerik, karakter dan simbol. Sedangkan menurut Varallyai (2015) QR code adalah jenis *barcode* dua demensi yang dapat dibaca menggunakan *QR Code Reader* atau kamera pada *Smartphone* dengan aplikasi QR Reader. Sehingga aplikasi QRIS bukanlah aplikasi baru, melainkan sebuah standar nasional *QR Code* yang diwajibkan bagi seluruh Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang menggunakan QRIS.

Bank Indonesia sendiri meluncurkan standar Quick Response (QR Code) yang termasuk pada Peraturan Dewan Gubernur Nomor 21/18/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional Quick Response Code untuk Pembayaran. *QR Code* ini merupakan pembayaran melalui aplikasi uang elektroniks *server based*, dompet elektronik, atau *mobile banking* yangi disebut QRIS.

QRIS di rancang oleh Bank Indonesia yang bekerjasama dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) dengan

menggunakan standard internasional EMV. Tujuannya agar pembayaran digital menjadi lebih mudah dan dapat diawasi oleh regulator satu pintu. Dengan adanya QRIS memungkinkan berbagai Penyediaan Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) berbasis QR dapat diakses hanya dalam 1 kode QR. Artinya, aplikasi pembayaran ini meskipun di gunakan oleh konsumen yang berbeda-beda, tetapi dari pihak toko tersebut hanya cukup menyediakan satu kode QR saja. Pada saat sekarang terdapat berbagai jenis aplikasi pembayaran yang aktif digunakan masyarakat Indonesia. Bahkan, saat ini terdapat 38 e-wallet yang telah mendapat lisensi resmi di Indonesia.(Paramitha & Kusumaningtyas, 2020)

Dengan adanya beberapa macam aplikasi dompet digital, menyebabkan penjual perlu menyediakan beberapa layanan kode QR sebanyak jumlah aplikasi dompet digital yang tersedia untuk dapat dipindai oleh masing-masing aplikasi tersebut. Sedangkan, dengan adanya beberapa macam kode QR yang disediakan oleh penjual menyebabkan konsumen memiliki kerepotan sendiri untuk melakukan pemindaian kode QR, karena syarat dan ketentuannya masing-masing kode QR yang berebeda-beda. Tetapi dengan adanya QRIS dapat memudahkan konsumen dalam melakukan pembayaran. (Saputri,2020)

Persepsi kemudahan pengguna dan persepsi manfaat menjadi faktor yang berpengaruh terhadap minat penggunaan dan keputusan dalam menggunakan pembayaran QRIS. Menurut

Wibowo dkk (2015) bahwa persepsi kemudahan dan kemanfaatan akan berpengaruh terhadap perilaku konsumen dalam pembayaran QRIS. Manfaat yang ditawarkan dapat mempengaruhi persepsi masyarakat sehingga dapat meningkatkan penggunaannya. Kemudian pada persepsi risiko merupakan suatu persepsi tentang ketidakpastian dan konsekuensi tidak diinginkan dari menggunakan produk atau lainnya. Persepsi risiko sangat mempengaruhi tingkat kepercayaan

Gambar 1.1 Jumlah Penggunaan Aplikasi QRIS di Indonesia



Sumber: Bank Indonesia(2022)

Berdasarkan Gambar 1.1 menunjukkan penggunaan aplikasi QRIS di Indonesia sejak Bank Indonesia secara serentak resmi mengimplementasikan QRIS Januari 2020. Pada tahun 2020 jumlah penggunaan aplikasi QRIS sebanyak 17.000.000 juta merchant, sedangkan pada tahun 2021 meningkat menjadi 59.000.000 juta

merchant, dan pada tahun 2022 meningkat 91.730.000 juta merchant. (Bank Indonesia,2023)

Penggunaan QRIS menjadi *trend* positif belakangan ini bagi pelaku usaha dan juga konsumen. Mengingat manfaat dan kemudahan dalam membantu proses transaksi secara non-tunai yang lebih efisien, penggunaan QRIS pada UMKM akan membantu meningkatkan kinerja usaha. Jika sebuah transaksi pembayaran ini mempunyai manfaat dan kemudahan ketika digunakan di kehidupan sehari-hari, kemungkinan transaksi pembayaran itu dapat digunakan di masyarakat luas.(Susanti, Fardahlia, & Indrihastuti)

Para pelanggan yang menggunakan QRIS ini didominasi oleh kalangan muda, *driver online* dan ada juga dari beberapa kalangan orang tua. Beberapa pedagang UMKM telah menerapkan sistem pembayaran ini di tokonya. Hanya saja penggunaannya tidak dilakukan setiap hari, tetapi dengan adanya sistem ini tidak membuat kesulitan melainkan memberikan kemudahan para pedagang di toko. Bahwa dengan adanya QRIS sangat membantu proses transaksi. Pedagang tidak perlu mempersiapkan banyak produk QR Code di tokonya, cukup hanya menyediakan satu QRIS dapat menerima semua transaksi dari berbagai instrument pembiayaan berbasis server. (Sihaloho Ramadani & Rahmayanti, 2020)

Penggunaan transaksi pembayaran QRIS di Aceh Selatan dapat mempermudah dalam melakukan pembayaran dalam jumlah

banyak. Hal ini dapat mempengaruhi kebiasaan konsumsi masyarakat, beberapa pedagang UMKM di Aceh Selatan sudah menerapkan sistem pembayaran QRIS ditokonya. Dengan adanya sistem pembayaran QRIS ini tidak membuat masyarakat kesulitan melainkan memberikan kemudahan para pedagang di tokonya. Dimata sebagian salah satu nasabah yang sudah menggunakan layanan QRIS, telah menjadi suatu solusi dalam melakukan perlindungan konsumen serta upaya menciptakan masyarakat minimal uang tunai (*less cash society*).

Penerapan QRIS di Aceh Selatan menjadi salah satu faktor yang kurang banyak digunakan sebagian transaksi masyarakat dalam melakukan pembayaran pada UMKM. Terdapat berbagai kelebihan yang ditawarkan oleh Bank Indonesia dengan menghadirkan QRIS, hal ini Bank Indonesia terus mendorong jumlah penggunaan QRIS agar semakin banyak digunakan oleh masyarakat. Kendati demikian QRIS di Aceh Selatan sudah mulai banyak digunakan, Dari hasil wawancara dengan salah satu karyawan Bank Aceh Syariah pada tahun 2021, diketahui bahwa penggunaan QRIS mencapai 45 nasabah, sedangkan pada bulan Juni 2022 mencapai 196 nasabah QRIS dan pada tahun 2023 mencapai 254 nasabah QRIS. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil wawancara awal dengan beberapa masyarakat yang sudah menggunakan aplikasi QRIS. Mereka mengaku, QRIS memudahkan masyarakat untuk melakukan transaksi dan juga lebih

menghemat waktu. Kemudahan yang ditawarkan oleh QRIS, menjadi solusi atas segala hal.

Berdasarkan hasil penelitian Palupi (2022) Literasi keuangan dan kemudahan penggunaan secara simultan berpengaruh positif atau signifikan terhadap keputusan menggunakan QRIS pada pelaku UMKM. Sehingga dapat disimpulkan pada penelitian ini membuktikan bahwa semakin tinggi tingkat literasi keuangan masyarakat dan kemudahan penggunaan sistem pembayaran QRIS akan berpengaruh terhadap meningkatnya keputusan bertransaksi menggunakan QRIS pada UMKM.

Selanjutnya berdasarkan dari hasil penelitian Alfianti (2020) menunjukkan bahwa Manfaat *Financial Technology* dalam sistem pembayaran *QR Code* yaitu *Pertama*, manfaat untuk Perbankan Syariah adalah mempermudah perbankan melayani nasabah dalam melakukan transaksi tanpa perlu menggunakan uang *cash* dan bank syariah modern. Meski tidak semua kalangan dipermudah dengan sistem pembayaran ini. *Kedua*, manfaat untuk *merchart* adalah memperluas penjualan, Penurunan biaya pengelolaan uang tunai, Penurunan risiko rugi karena menerima pembayaran dengan uang palsu, Para penjual dapat profil kredit dimata Bank. *Ketiga*, manfaat untuk nasabah adalah memberikan kepraktisan dan kemudahan untuk bertransaksi dengan menggunakan sistem pembayaran *QR Code* yang dapat scan pada barcode Link Aja, Ovo, Go-Pay dan lain sebagainya.

Kendati demikian, QRIS juga mulai banyak digunakan oleh usaha mikro kecil menengah. Namun pada sisi lain, adanya *discount fee* yang mana dibebankan terhadap pelaku usaha yang berhubungan dengan QRIS. Ditambah lagi dengan adanya pengenaan biaya 0,7% dari nilai transaksi pembayaran yang menggunakan QRIS merupakan salah satu hambatan pelaku usaha khususnya pada UMKM.

Menyikapi masalah tersebut, UMKM ke depan perlu menjalin hubungan antara pihak terkait untuk memecahkan masalah, UMKM harus mengikuti perkembangan zaman digitalisasi dengan terus membekali pengetahuan pelaku UMKM khususnya dengan perkembangan alat pendukung pembayaran yang telah dikembangkan oleh pemerintah Indonesia untuk membantu para pelaku UMKM agar dapat terus melakukan transaksi dengan konsumen sehingga dapat menjaga perkembangan UMKM yang telah di geluti. (Hutagalung, Nainggolan, & Panjaitan 2021)

Disisi lain, UMKM juga memanfaatkan media sosial sebagai sarana promosi dan sebagai bukti eksistensi usaha dalam membangun brand image. Dengan jangkauan informasi yang luas ini menyebabkan UMKM memiliki daya saing yang lebih besar. Di tengah persaingan yang begitu ketat, sangat dibutuhkan penyesuaian strategi secara cepat untuk merespon perubahan situasi dan kondisi. Agar tetap kompetitif, UMKM berfokus pada upaya membangun sinergi. memanfaatkan kopetensi dasar dan memberikan nilai tambah bagi pelanggan (Satiawan & Mahyuni,

2020). UMKM memperoleh informasi mengenai trend usaha melalui berbagai media sosial. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat memudahkan UMKM dalam melakukan perencanaan dan pengembangan usahanya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian yang dituangkan dalam sebuah karya ilmiah berbentuk skripsi dengan judul “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Dalam Penggunaan Aplikasi *Quick Response Indonesia Standard* (QRIS) di Tapaktuan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah peneliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah faktor kemudahan mempengaruhi minat penggunaan aplikasi QRIS pada nasabah Bank Aceh Syariah Tapaktuan?
2. Apakah faktor kemanfaatan mempengaruhi minat penggunaan aplikasi QRIS pada nasabah Bank Aceh Syariah Tapaktuan?
3. Apakah faktor persepsi risiko mempengaruhi minat penggunaan aplikasi QRIS pada nasabah Bank Aceh Syariah Tapaktuan?
4. Apakah kemudahan, kemanfaatan, persepsi risiko mempengaruhi minat penggunaan aplikasi QRIS pada nasabah Bank Aceh Tapaktuan?

1.3 Tujuan Masalah

1. Untuk mengetahui bagaimana kemudahan mempengaruhi minat penggunaan aplikasi QRIS pada nasabah Bank Aceh Syariah Tapaktuan.
2. Untuk mengetahui bagaimana kemanfaatan mempengaruhi minat penggunaan aplikasi QRIS pada nasabah Bank Aceh Syariah Tapaktuan.
3. Untuk mengetahui bagaimana persepsi risiko mempengaruhi minat penggunaan aplikasi QRIS pada nasabah Bank Aceh Syariah Tapaktuan.
4. Untuk mengetahui bagaimana kemudahan, kemanfaatan, persepsi risiko mempengaruhi minat penggunaan aplikasi QRIS pada nasabah Bank Aceh Tapaktuan.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan ilmu pengetahuan dan diharapkan bisa menambah wawasan tentang penerahu penggunaan aplikasi pembayaran QRIS
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi perusahaan, penelitian diharapkan dapat menjadi acuan untuk perbaikan dan pengembangan layanan transaksi dengan QRIS.
 - b. Bagi Masyarakat, hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi tambahan referensi tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi QRIS

1.5 Sistematika Pembahasan

Untuk lebih terarah dalam pembahasan skripsi ini, penulis membuat sistematika pembahasan sesuai dengan masing-masing bab. Penulis membaginya menjadi 5 (lima) bab, yang masing-masing bab Terdiri dari beberapa sub bab yang merupakan penjelasan dari bab tersebut. Adapun sistematika pembahasan tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi uraian tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, serta Sistematika Pembahasan.

BAB II Landasan Teori, yang menguraikan tentang teori-teori yang diperlukan, penelitian terkait, dan mengembangkan kerangka pemikiran.

BAB III Metode Penelitian, diuraikan mengenai metode penelitian diantaranya terdiri dari: jenis penelitian, subjek penelitian, lokasi penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data dan metode analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini menjelaskan mengenai uraian deskripsi objek penelitian dan hasil temuan dari penelitian yang penulis dapatkan di lapangan mencakup permasalahan dan jawaban dari penelitian yang penulis dapatkan.

BAB V Penutup, bab kelima ini merupakan akhir dari seluruh rangkaian pembahasan dalam skripsi ini. Bab ini berisi: kesimpulan

dan saran saran dari penulis mengenai hal-hal yang dibahas dalam skripsi ini.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat

2.1.1 Kemudahan

Persepsi seseorang tentang kemudahan penggunaan sistem adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem akan bebas dari kesalahan dan tanpa usaha. Semakin mudah suatu sistem digunakan, semakin sedikit upaya yang harus dilakukan untuk meningkatkan kinerja seseorang saat menggunakan teknologi tersebut. Karena kemudahan penggunaan merupakan upaya yang tidak memberatkan atau tidak memerlukan keterampilan yang tinggi ketika seseorang menggunakan suatu sistem.

Kemudahan berarti kepercayaan seseorang bahwa menggunakan teknologi itu perihal mudah, tidak menyusahkan, mudah dipelajari dan tidak memerlukan usaha yang besar pada saat digunakan (Nurdin, Azizah, & Rusli, 2020).

Jogiyanto (2019) persepsi kemudahan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan teknologi akan membebaskannya dari usaha, mudah untuk dipelajari, serta sistem yang mudah digunakan. Sikap individu terhadap penggunaan teknologi akan mendorong pemanfaatan serta penggunaan teknologi lebih baik (Aini, 2020). Menurut pengertiannya seseorang akan menggunakan teknologi apabila memiliki anggapan bahwa menggunakan teknologi itu mudah dan dapat membantu penguannya (Wildan, 2019).

Suatu teknologi dapat dikatakan memiliki kemudahan apabila memiliki syarat:

1. Mudah dan terampil dalam menggunakannya.
2. Teknologi tersebut dapat dengan mudah untuk dipelajari.
3. Sangat mudah dalam pengoperasiannya. Semakin mudah penggunaan teknologi maka dapat memberikan dampak membangun kinerja dan ketertarikan penggunanya (Wildan, 2019).

Dari penjelasan sebelumnya diketahui bahwa persepsi kemudahan adalah keyakinan seseorang percaya bahwa dengan menggunakan teknologi dapat membebaskan seseorang dari suatu bisnis, artinya jika seseorang merasa yakin bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang percaya bahwa sistem informasi tidak mudah digunakan maka dia tidak akan menggunakannya.

Adapun indikator persepsi kemudahan menurut Chuang dan Li-Min (2016) dalam Anzelin (2020):

1. Mudah dipelajari (*Easy to learn*)

Penggunaan suatu sistem teknologi dipercaya akan mempermudah individu dalam mengoperasikan suatu teknologi sehingga teknologi tersebut dapat dengan mudah dipelajari.

2. Kemudahan untuk berinteraksi

Menggunakan suatu teknologi informasi dipercaya dapat mempermudah seseorang dalam berinteraksi dengan menggunakan

sistem teknologi informasi tersebut serta kemudahan untuk berinteraksi, seperti kemudahan dalam melakukan transaksi.

3. Fleksibel

Indikator ini berkaitan dengan kepercayaan seseorang yang menyatakan bahwa dalam menggunakan suatu sistem teknologi informasi dapat dengan mudah digunakan dan dipahami. Penggunaan layanan teknologi informasi dipercaya akan mempermudah individu beradaptasi dalam menggunakan suatu layanan akan dimudahkan dengan menggunakan aplikasi teknologi informasi maka semakin tinggi pemanfaatan dan penggunaan sistem teknologi informasi tersebut.

4. Mudah digunakan (*Easy to use*)

Penggunaan suatu teknologi dipercaya akan memudahkan individu dalam menggunakannya, artinya teknologi tersebut mudah dioperasikan dan lebih mudah digunakan oleh penggunanya. Semakin mudah suatu sistem teknologi informasi digunakan maka sistem teknologi informasi tersebut dirasakan semakin bermanfaat.

2.1.2 Kemanfaatan

Seseorang akan menggunakan suatu teknologi jika suatu teknologi dapat memberikan manfaat bagi dirinya. Jika seseorang percaya bahwa suatu teknologi berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya, jika menurutnya teknologi tersebut kurang bermanfaat maka ia tidak akan menggunakannya. Seseorang juga akan menggunakan suatu teknologi jika seseorang mengetahui manfaat positif dari menggunakannya. Oleh karena itu,

diharapkan kehadiran teknologi ini dapat memberikan manfaat bagi setiap pengguna sehingga pengguna dapat menggunakan teknologi tersebut dengan berbagai manfaat yang diberikannya.

Jogyanto (2008) mengemukakan persepsi kemanfaatan sebagai sejauh mana individu yakni dengan menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Jika individu beranggapan dengan media informasi berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika individu beranggapan dengan informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya.

Kemanfaatan adalah definisi di mana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan suatu sistem maka akan dapat meningkatkan kinerjanya. Menurut (Davis, 1989) Kemanfaatan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan teknologi akan meningkatkan produktivitas kinerja.

Indikator manfaat menurut Venkatesh dan Davis dalam penelitian Khoiriyah, Kusumawati dan Indriasari (2020) terdiri dari:

1. Meningkatkan kinerja (*job performance*)

Persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) merupakan seberapa jauh seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Dapat dijelaskan bahwa pemanfaatan sistem teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja penggunanya dan pengguna akan memanfaatkan sistem teknologi informasi tersebut jika terbukti bermanfaat dalam pekerjaannya

2. Meningkatkan produktivitas (*productivity*)

Produktivitas adalah kemampuan setiap orang, sistem atau suatu perusahaan yang dilakukan untuk menghasilkan barang atau jasa dengan cara memanfaatkan sumber daya secara efektif dan efisien.

3. Meningkatkan efektivitas

Mempercepat efektifitas juga berarti mempercepat transaksi, jadi efektifitas adalah suatu kondisi dimana proses jual beli dapat dilakukan lebih cepat dari sebelumnya. Pengertian efektivitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata “efektif” yang berarti akibat, efek, pengaruh atau dapat mendatangkan hasil, dalam hal ini efektivitas yang dimaksud adalah hasil yang diperoleh dari penggunaan suatu teknologi yang sesuai dengan tujuan penggunaannya. Sehingga dengan menggunakan suatu teknologi dapat menimbulkan keyakinan seseorang bahwa dengan menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan prestasi kerja.

4. Bermanfaat bagi individu (*benefit*)

Merupakan kondisi dimana penggunaan sistem baru akan memberikan dampak positif bagi perkembangan bisnis yang dijalankan. Jika dampak yang dirasakan oleh pengguna adalah manfaat lebih besar dari biayanya, maka pengguna akan mengikuti perubahan tersebut

2.1.3 Persepsi Risiko

Menurut Pavlou dalam Rodiah dan Melati (2020) faktor lain yang berperan dalam penggunaan suatu teknologi adalah risiko.

Risiko dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah akibat yang tidak menyenangkan (merugikan atau membahayakan) dari suatu perbuatan atau tindakan. Risiko adalah persepsi pelanggan tentang ketidakpastian serta konsekuensi negatif dari membeli, menggunakan atau memakai barang dan jasa (Setiawan, Rofingatun, & Patma, 2020). Menurut Fadhli (2016) mengemukakan risiko adalah sesuatu yang menghadirkan penilaian individu terhadap kemungkinan yang terkait dengan hasil positif atau negatif dari suatu transaksi pada suatu situasi.

Risiko sering dipahami sebagai hal negatif tentang suatu produk yang memungkinkan konsumen mengalami kerugian. Risiko dapat dikatakan sebagai ekspektasi kerugian, dimana penilaian kerugian dilakukan secara subjektif oleh individu, jika semakin besar kerugian yang akan diperoleh maka semakin besar pula risiko yang mungkin diterima (Ariani, Meiliyah, & Zulhawati, 2017). Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa risiko adalah opini negatif individu yang mungkin diterima akibat membeli atau menggunakan sesuatu. Jadi persepsi terhadap risiko merupakan suatu cara konsumen mempersepsikan kemungkinan kerugian yang akan diperoleh dari keputusannya dikarenakan ketidakpastian dari hal yang di putuskan tersebut..

Indikator persepsi risiko menurut (Yogananda & Dirgantara, 2017) terdiri dari:

1. Risiko ekonomi

Risiko ekonomi dapat diartikan sebagai ketidakpastian akan adanya kerugian dalam penggunaan *financial technology* baru yang akan berdampak biaya lebih besar daripada manfaat yang diterima.

2. Risiko pribadi

Sebagai risiko yang akan mempengaruhi kemampuan seseorang dalam menggunakan *financial technology*. Misalnya, risiko tidak bisa menggunakan *financial technology* sehingga dikhawatirkan terjadi hal yang merugikan, seperti salah transfer saat menggunakan *financial technology* pembayaran digital.

3. Risiko kinerja perusahaan

Risiko kinerja perusahaan adalah ketidakpastian akan terjadinya kerugian dalam penggunaan *financial technology* akibat kinerja perusahaan yang tidak optimal.

4. Risiko privasi

Risiko privasi adalah ketakutan individu terhadap pelanggaran privasi karena ketidak mampuan untuk melindungi kehidupan dan urusan pribadi individu dari publik.

2.2 Minat

2.2.1 Definisi Minat

Setiap individu memiliki kecenderungan mendasar untuk berhubungan dengan sesuatu di lingkungan. Jika sesuatu memberikan kesenangan padanya, maka dia akan tertarik pada hal itu. Minat muncul ketika individu tertarik pada sesuatu, karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang

dipelajari itu berarti baginya dan dia akan berniat untuk mempelajarinya.

Secara bahasa, minat berarti perasaan yang menyatakan bahwa suatu kegiatan, pelajaran atau benda berharga atau bermakna bagi individu. (Chaplin, 2008). Sedangkan menurut istilah, penelitian berikut mengemukakan beberapa pendapat para psikolog mengenai pengertian minat

Menurut Jogiyanto dalam Kurniasari dan Priambada (2018) minat perilaku (*behavioral intention*) merupakan suatu keinginan (minat) seseorang untuk melakukan perilaku tertentu, seseorang akan melakukan suatu perilaku apabila memiliki minat untuk melakukannya. Sedangkan menurut Adhitama (2014) minat adalah suatu perangkat mental yang terdiri dari suatu campuran perasaan, pendirian, harapan, prasangka, rasa takut atau kecenderungan lain yang mengerahkan seseorang kepada suatu pilihan tertentu.

Menurut Saleh dan Wahab (2004) Minat adalah suatu dorongan yang menimbulkan keterikatan perhatian individu terhadap objek tertentu seperti pekerjaan, pelajaran, benda, dan orang. Minat diartikan sebagai kecenderungan untuk memperhatikan dan bertindak terhadap orang, kegiatan atau situasi yang menjadi objek minat disertai dengan perasaan senang. Minat berkaitan dengan sesuatu yang menguntungkan dan dapat menimbulkan kepuasan baginya.

Menurut Ansori, (2009:4) Minat adalah menyukai sesuatu (kecenderungan). Secara sederhana minat dapat diartikan sebagai

kecenderungan dalam hati seseorang untuk memperhatikan orang lain dan bertindak terhadap orang lain. Dalam kegiatan atau situasi yang menjadi objek suatu minat, disertai dengan perasaan senang seseorang yang mendorongnya untuk bebas memilih apa yang diinginkannya. Setiap minat akan memuaskan suatu kebutuhan. Dilihat dari fungsinya, wasiat erat kaitannya dengan pikiran dan perasaan seseorang. Pikiran memiliki kecenderungan untuk bergerak di sektor analisis yang rasional, kemudian perasaan yang halus atau lebih tajam mendambakan kebutuhan. Sedangkan pikiran berfungsi sebagai pengingat pikiran dan perasaan agar kehendak dapat diatur dengan sebaik-baiknya dalam koordinasi yang harmonis.

2.2.2 Macam-macam Minat

Minat didasarkan pada keinginan hati seseorang, untuk menentukan sesuatu yang diinginkan, adapun macam-macam minat sebagai berikut Salih dan Wahab, (2004:263):

- a. Berdasarkan kemunculannya, minat dibedakan menjadi dua, yaitu minat primitif dan minat kultural. Minat primitif adalah minat yang sering muncul karena kebutuhan biologis atau jaringan tubuh seseorang, seperti kebutuhan akan makanan. Sedangkan minat budaya adalah minat yang muncul karena adanya proses belajar.
- b. Dilihat dari arahnya, minat dibedakan menjadi dua perbedaan, yaitu minat intrinsik dan minat ekstrinsik. Minat intrinsik adalah minat yang berhubungan langsung dengan kegiatan itu

sendiri, ini merupakan minat yang lebih mendasar atau minat asli. Minat ekstrinsik adalah minat yang berkaitan dengan tujuan akhir dari suatu kegiatan yang dilakukan.

c. Berdasarkan cara pembahasannya, minat dapat dibedakan menjadi empat jenis, yaitu:

1. Expressed Interest

Ketertarikan dapat diungkapkan dengan meminta subjek untuk menyatakan atau menuliskan semua kegiatan, baik yang mereka sukai maupun yang tidak mereka sukai.

2. Manifest Interest

Minat juga diungkapkan dengan mengamati atau mengamati secara langsung kegiatan yang dilakukan oleh subjek atau dengan mengetahui hobi seseorang.

3. Tested Interest

Minat diungkapkan dengan menyimpulkan dari hasil jawaban tes objektif yang diberikan.

4. Inventoried Interest

Minat ini dapat diekspresikan dengan menggunakan alat standar, yang berisi pertanyaan untuk subjek. Semua kepentingan dapat dilihat dalam dua aspek yaitu; Yang pertama adalah aspek kognitif dan yang kedua adalah aspek afektif. Aspek kognitif didasarkan pada konsep-konsep yang telah dikembangkan oleh seseorang mengenai bidang-bidang yang berhubungan dengan manusia.

2.2.3 Indikator Minat

Adapun Indikator yang dapat mempengaruhi minat menabung adalah sebagai berikut (Kotler dan Keller, 2009):

1. Dorongan dari dalam diri individu, seperti rasa ingin tahu dan makanan. Rasa ingin tahu membangkitkan minat untuk belajar, meneliti, belajar, dan banyak lagi. Dorongan untuk makan merangsang minat belajar, pencarian pendapatan, produksi makanan, dan banyak lainnya
2. Motivasi sosial adalah faktor yang membenarkan suatu minat untuk melakukan suatu kegiatan tertentu. Misalnya, minat belajar atau pencarian ilmu yang muncul karena ingin mendapatkan penghargaan.
3. Faktor emosi yang menarik berkaitan erat dengan emosi. Ketika seseorang berhasil dalam suatu kegiatan, itu menciptakan perasaan senang dan tertarik. Sebaliknya, jika gagal maka akan kehilangan minat.

2.3 Sistem Pembayaran

2.3.1 Definisi Sistem Pembayaran

Sistem pembayaran merupakan sistem yg mengelola kontrak, fasilitas operasional, & prosedur teknis yg dipakai buat menyampaikan, meratifikasi, & mendapat instruksi pembayaran, dan memenuhi kewajiban pembayaran yg dikumpulkan melalui pertukaran "nilai" antara individu, bank, & forum lain baik pada pada negara juga antar negara (lintas batas) (Pohan, 2011: 71).

Ada beberapa contoh sistem pembayaran yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Yaitu menyimpan uang di bank, mengirim uang, membayar melalui telepon, dll. Banyaknya bentuk sistem pembayaran di masyarakat menyebabkan perlunya pengaturan dalam sistem pembayaran. Tanpa regulasi sistem pembayaran, transaksi ekonomi tidak dapat berjalan dengan baik. Transaksi yang kita lakukan setiap hari erat kaitannya dengan interoperabilitas komponen sistem manajemen yang disebut sistem pembayaran. (Pohan,2011:69)

Dalam UU No.23 Tahun 1999 tentang Bank Indonesia pasal 1 poin ke 6, menjelaskan bahwa sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga dan mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi. Sistem pembayaran harus dapat menjamin terlaksananya perpindahan uang masyarakat secara efisien dan aman sehingga dapat menjamin kenyamanan dalam melakukan setiap transaksi yang dilakukan dalam kegiatan ekonomi. Jadi bank Indonesia sebagai bank sentral pada dasarnya memiliki kewajiban mengatur dan mengawasi sistem pembayaran yang berlangsung dalam kegiatan ekonomi masyarakat dengan mewujudkan sistem yang diinginkan oleh pelaku kegiatan ekonomi.

Menurut pendapat Guitian (1998) sistem pembayaran merupakan alat untuk melakukan pembayaran yang diterima secara umum, lembaga dan organisasi yang mengatur pembayaran (termasuk *PrudentialRegulation*), prosedur operasi, jaringan

komunikasi yang digunakan untuk memulai, mengirimkan informasi pembayaran dari pembayar ke penerima pembayaran dan menyelesaikan pembayaran.

Menurut UU No. 3 Tahun 2004 tentang Bank Indonesia, Bank Indonesia sebagai Bank Sentral memiliki wewenang dalam mengatur dan menjaga kelancaran sistem pembayaran adalah menetapkan penggunaan alat pembayaran. Wewenang Bank Indonesia dalam penetapan penggunaan alat pembayaran bertujuan untuk mencapai keamanan dan efisiensi bagi penggunanya

Secara tegas sebagai satu kesatuan yang utuh dari seperangkat aturan, lembaga mekanisme untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi kewajiban yang timbul dari kegiatan ekonomi. Dari semua definisi di atas dapat disimpulkan bahwa sistem pembayaran memiliki cakupan begitu luas dan dapat dipahami bahwa sistem pembayaran merupakan kerja teratur dari berbagai bagian dalam rangka perpindahan nilai di antara dua belah pihak yang melakukan transaksi. (Pohan, 2011:71)

2.3.2 Tunai (cash)

Secara garis besar terdapat dua jenis sistem pembayaran, yaitu sistem pembayaran tunai dan sistem pembayaran non tunai. Perbedaan mendasar terletak pada alat yang digunakan. Pembayaran tunai menggunakan uang kartal (uang kertas dan logam) sebagai alat pembayaran. Uang kartal memiliki peranan didalam masyarakat saat bertransaksi dengan nilai yang lebih kecil. Pada saat sekarang ini uang tunai masih sangat diperlukan dalam

bertransaksi sehari-hari. Dalam hal menggunakan uang tunai ada beberapa kendala yaitu efisiensi, karena biaya pengadaannya dan pengelolaannya mahal. Belum termasuk efisiensi waktu pembayaran seperti pada pembayaran di loket bisa memakan waktu yang tidak sedikit yang dapat mengakibatkan antrian panjang. Apabila dalam melakukan transaksi dengan jumlah nilai yang besar akan meningkatkan risiko yang berdampak pada sesuatu yang berbahaya seperti perampokan, pencurian dan pemalsuan uang.

Berdasarkan Undang-undang yang berlaku saat ini, yaitu UU No. 23 Tahun 1999, Bank Indonesia mempunyai hak tunggal untuk mencetak dan mengedarkan uang kertas dan uang logam. Dalam kebijakan di bidang pengedaran uang, Bank Indonesia berupaya untuk menyediakan uang yang layak edar dan memenuhi kebutuhan masyarakat baik dari sisi nominal maupun pecahannya.

Di Indonesia sendiri uang kertas masih memegang peranan penting dalam hal pembayaran dikarenakan masyarakat Indonesia sendiri masih banyak yang belum mengetahui adanya produk perbankan yang dapat lebih mempermudah dalam transaksi pembayarannya dan juga banyak masyarakat yang masih belum percaya dengan adanya transaksi pembayaran elektronik. Terkait dengan hal tersebut Bank Indonesia berupaya untuk dapat memenuhi kebutuhan uang kertas di masyarakat. Dalam perekonomian Indonesia, untuk menjaga kualitas uang yang beredar di masyarakat, Bank Indonesia mengeluarkan beberapa kebijakan. Kebijakan yang diambil adalah pengeluaran dan

pengedaran uang emisi baru, serta melanjutkan program public education mengenai ciri-ciri keaslian uang rupiah (Bank Indonesia, 2006).

2.3.3 Non Tunai (cashless)

Pembayaran nontunai yaitu pembayaran yang dilakukan tanpa menggunakan uang tunai yang beredar melainkan menggunakan cek atau bilyet giro (BG) dan alat pembayaran menggunakan kartu (ATM, kartu kredit, kartu debit, Prabayar). Hal ini terlihat pada ketersediaan 4 jasa pembayaran nontunai yang dilakukan bank maupun lembaga selain bank. Sistem pembayaran non tunai melibatkan lembaga perantara agar dana tersebut dapat benar-benar efektif berpindah dari pihak yang menyerahkan ke pihak penerima. Jika kedua pihak yang terlibat merupakan nasabah pada bank yang sama, maka proses perpindahan dana lebih sederhana, dimana bank tersebut cukup melakukan proses pemindah bukuan dari rekening yang satu ke rekening lainnya. Namun tidak demikian halnya jika kedua pihak merupakan nasabah bank pada bank yang berbeda. Untuk ini diperlukan suatu lembaga lain yang dikenal sebagai lembaga kliring untuk mengakomodir transaksi antar bank tersebut.

Menurut Mangani (2009) yaitu sebuah sistem yang didalamnya terdapat peraturan, kontrak, teknis dan fasilitas sebagai sarana untuk proses penyampaian, pengusahan maupun instruksi pembayaran yang membantu kelancaran suatu pertukaran “nilai” antar perorangan maupun pihak lain seperti Bank maupun lembaga dalam negeri maupun internasional.

2.4 Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)

2.4.1 Definisi Quick Response Code

QR Code dalam ketentuan Bank Indonesia No.21/18/PADG/2019 adalah kode dua dimensi yang terdiri atas penanda tiga pola persegi pada sudut kiri bawah, sudut kiri atas, dan sudut kanan atas, memiliki modul hitam berupa persegi titik atau piksel, dan memiliki kemampuan menyimpan data alfanumerik, karakter dan simbol, yang digunakan untuk memfasilitasi transaksi pembayaran sentuh melalui pemindaian. Ketentuan ini menyempurnakan ketentuan mengenai uang elektronik yang telah diterbitkan sebelumnya. Bank Indonesia sebagai regulator di bidang sistem pembayaran, mendorong penerapan dan penggunaan uang elektronik utamanya untuk mengurangi jumlah uang beredar di masyarakat, sebagai dampak untuk mengurangi biaya percetakan uang tunai yang merupakan biaya terbesar kedua dalam laporan keuangan bank sentral setelah biaya operasional kebijakan moneter. (Saputri, 2020)

Menurut Soon (2008) *QR code* adalah jenis kode matriks atau kode batang dua dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave, sebuah divisi dari perusahaan Jepang Denso Corporation dan diterbitkan pada tahun 1994, dengan fungsi utama agar dapat dengan mudah dibaca dengan pemindai QR kependekan dari *quick response* atau tanggapan cepat, yang dimaksudkan untuk memberikan informasi secara cepat dan memperoleh tanggapan

yang cepat. Berbeda dengan kode batang yang hanya menyimpan informasi secara horizontal, kode QR dapat menyimpan informasi secara horizontal dan vertikal, sehingga kode QR dapat secara otomatis menyimpan lebih banyak informasi daripada kode batang biasa.

2.4.2 Definisi Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)

Quick Response Indonesian Standard atau biasa disingkat QRIS adalah penyatuan berbagai macam QR code dari berbagai Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) menggunakan metode QR Code agar proses transaksi menjadi lebih mudah, cepat, dan terjaga keamanannya (Bank Indonesia, 2019).

QRIS (*QR Code Indonesia Standard*) adalah sistem pembayaran yang berbasis *shared delivery channel* yang digunakan untuk menstandarisasi transaksi pembayaran yang menggunakan QR Code. Sistem tersebut diperintis oleh Bank Indonesia dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI). Standar Internasional EMV Co (*Europe MasterCard Visa*) digunakan sebagai standar dasar dalam penyusunan QRIS. Standar ini digunakan untuk mendukung interkoneksi dan interoperabilitas antar penyelenggara, antar instrumen, antarnegara sehingga dapat bersifat terbuka / *open source*. Dengan QRIS, pengguna dimudahkan karena seluruh aplikasi pembayaran dari PJSP apapun dapat melakukan pembayaran menggunakan QR code di seluruh merchant meskipun PJSP yang digunakan berbeda. *Merchant* juga

diuntungkan karena dapat menerima pembayaran hanya dengan satu QR code.

2.4.3 Standarisasi *Quick Response Code Indonesia Standard*(QRIS)

QRIS disusun dengan menggunakan standar internasional *EMV Co.* Standar ini disusun diadopsi untuk mendukung *greater interconnection* dan bersifat *open source* serta mengakomodasi kebutuhan spesifik negara sehingga memudahkan interoperabilitas antar penyelenggara, antar instrument, termasuk antar negara. Saat ini format tersebut juga telah digunakan di berbagai negara seperti India, Thailand, Singapore, Malaysia, Thailand, Korea Selatan, dan lain-lain.

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

1. QRIS MPM Statis merupakan model pembayaran QR yang praktis dan murah karena tidak membutuhkan device khusus untuk menampilkan kode QR. QRIS MPM Statis belum memuat nominal transaksi sehingga konsumen harus menginput nilai pembayaran pada aplikasinya.
2. QRIS MPM Dinamis merupakan model pembayaran QR yang lebih akurat dan cepat karena kode QR yang dihasilkan sudah

memuat nominal transaksi. Konsumen tidak perlu memasukkan nilai pembayaran secara manual. QRIS MPM Dinamis memerlukan device atau aplikasi khusus yang akan membuat QR Code berbeda setiap kali transaksi. Oleh karena itu, QRIS MPM Dinamis lebih cocok digunakan oleh usaha yang berskala menengah besar dengan volume transaksi yang cukup tinggi.

Nominal Transaksi QRIS dibatasi paling banyak sebesar Rp2.000.000,00 (dua juta rupiah) pertransaksi. PJSP dapat menetapkan batas nominal kumulatif harian atau bulanan atas Transaksi QRIS yang dilakukan oleh setiap Pengguna QRIS, yang ditetapkan berdasarkan manajemen risiko PJSP.

2.5 Sistem Informasi Keperilakuan

Penerapan sistem teknologi informasi dalam organisasi menjadi komponen dari organisasi bersama-sama dengan manusia dimana interaksi manusia dalam menggunakan sistem teknologi informasi menimbulkan masalah keperilakuan (*behavioral*). Sistem informasi tidak selalu berhasil diterapkan dan terjadinya kegagalan dalam penerapan sistem informasi dikarenakan manusianya menolak atau tidak mau menggunakan. Penolakan untuk menggunakan sistem merupakan suatu perilaku (*behavioral*) (Jogiyanto, 2008: 2).

Peran penting teknologi informasi dalam suatu organisasi mendorong semakin diperlukannya pemahaman tentang faktor-faktor yang memicu perilaku-perilaku individual terhadap

teknologi informasi melalui teori keperilakuan (behavioral theory). Penelitian mengenai sistem informasi keperilakuan dikelompokkan dalam dua aliran (Jogiyanto, 2008: 15).

2.6 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang didasarkan atas penelitian-penelitian yang telah ada sebelumnya dengan penambahan variabel dan metode penelitian yang berbeda biasa didapatkan dari skripsi, jurnal dan tesis. Di bawah ini terdapat beberapa penelitian terdahulu yang digunakan peneliti sebagai acuan atau landasan yang berkaitan dengan permasalahan pada penelitian ini antara lain:

Penelitian yang dilakukan oleh Saputri (2020) Preferensi Konsumen Dalam Menggunakan *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama fokus mengkaji mengenai *Quick Response Indonesian Standard* sebagai alat pembayaran. Sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada mengkaji tentang preferensi, sedangkan peneliti mengkaji faktor-faktor minat masyarakat.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Hutagalung (2021) Analisis Perbandingan Keberhasilan UMKM Sebelum dan Saat Menggunakan *Quick Response Indonesia Standard* (QRIS) Kota Pematang Siantar. Persamaan penelitian ini sama-sama fokus mengkaji mengenai sistem pembayaran *Quick Response Indonesia Standard* pada objek penelitian masing-masing. Sedangkan pada

perbedaan penelitian ini terletak pada lokasi penelitian, dimana hutagalung berlokasi di kota Pematang Siantar dan peneliti di Tapaktuan. Selain itu penelitian sebelumnya fokus mengkaji perkembangan UMKM sebelum dan sesudah menggunakan QRIS, sedangkan peneliti mengkaji faktor-faktor minat masyarakat menggunakan QRIS pada pengembangan UMKM.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Nainggolan (2022) Analisis Kepuasan Gen Z Dalam Menggunakan QRIS di Kota Pematangsiantar. Persamaan penelitian ini sama-sama fokus mengkaji mengenai sistem pembayaran *Quick Response Indonesia Standard* pada objek penelitian masing-masing. Sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada mengkaji tentang kepuasan Gen Z, sedangkan peneliti mengkaji faktor-faktor minat masyarakat.

Selanjutnya Penelitian yang dilakukan Ningsi (2021) Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS). Persamaan penelitian ini sama-sama fokus mengkaji mengenai sistem pembayaran *Quick Response Indonesia Standard* pada objek penelitian masing-masing. Sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada lokasi penelitian yang dimana Ningsi berlokasi di UPI Y.A.I Jakarta, sedangkan penelitian ini di Kecamatan Tapaaktuan.

Kemudian Penelitian yang dilakukan oleh Nurdin (2021) Pengaruh Media Sosial Terhadap Pengetahuan Tentang *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS). Persamaan penelitian

ini yaitu mengkaji mengenai sistem pembayaran *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS). Perbedaan penelitian ini yaitu peneliti sebelumnya fokus mengkaji tentang pengetahuan media sosial terhadap QRIS, sedangkan peneliti ini mengkaji mengenai faktor-faktor minat masyarakat menggunakan QRIS.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Wardani (2022) Pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Faktor Sosial Budaya, Motivasi Hedonis dan Nilai Harga Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). Persamaan penelitian ini yaitu mengkaji mengenai sistem pembayaran *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS). Perbedaan penelitian ini yaitu peneliti sebelumnya fokus mengkaji tentang ekspektasi kinerja, usaha, social budaya dan lainnya, sedangkan peneliti ini mengkaji mengenai faktor-faktor minat masyarakat menggunakan QRIS.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2023) Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa Akuntansi. Persamaan penelitian ini yaitu mengkaji mengenai sistem pembayaran *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS). Perbedaan penelitian ini terletak pada lokasi yang mana penelitian sebelumnya berlokasi di Universitas Trisakti Jakarta Barat, sedangkan peneliti ini berlokasi di Kecamatan Tapaktuan.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Laloan (2023) Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat dan Risiko

Terhadap Minat Pengguna E-Payment QRIS Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado. Persamaan penelitian ini yaitu mengkaji mengenai sistem pembayaran *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS). Perbedaan penelitian ini terletak pada lokasi yang mana penelitian sebelumnya berlokasi di Universitas Sam Ratulangi Manado, sedangkan peneliti ini berlokasi di Kecamatan Tapaktuan.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Sudiatmuka (2022) Faktor-faktor Mempengaruhi Niat Pelaku UMKM Kota Denpasar Menggunakan QRIS. Persamaan penelitian ini yaitu mengkaji mengenai sistem pembayaran *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS). Perbedaan penelitian ini yaitu peneliti sebelumnya fokus mengkaji tentang faktor-faktor niat pelaku UMKM, sedangkan peneliti ini mengkaji mengenai faktor-faktor minat masyarakat menggunakan QRIS.

Selanjutnya penelitian terakhir yang dilakukan oleh Akhyar (2023) Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan Pembayaran Digital Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS). Persamaan penelitian ini yaitu mengkaji mengenai sistem pembayaran *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS). Perbedaan penelitian ini terletak pada lokasi yang mana penelitian sebelumnya berlokasi di Universitas Telkom, sedangkan peneliti ini berlokasi di Kecamatan Tapaktuan.

Tabel 2.1
Tinjauan Penelitian Terdahulu

No	Nama Penelitian, Tahun, dan Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Saputri (2020) Preferensi Konsumen Dalam Menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia</i> (QRIS) Sebagai Alat Pembayaran Digital Jurnal: jurnal Feb UNMUL , eISSN: 2528-1127.	Jenis Penelitian : Kuantitatif, Teknik Pengumpulan Data: Kuesioner.	Dari hasil pengolahan data diperoleh bahwa secara simultan seluruh faktor persepsi memiliki pengaruh terhadap preferensi konsumen menggunakan QRIS sebagai alat transaksi pembayaran digital, sedangkan berdasarkan hasil pengujian individual, faktor persepsi kemanfaatan memiliki pengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS, sedangkan faktor persepsi lainnya diperoleh hasil berpengaruh tidak signifikan terhadap minat konsumen dalam menggunakan QRIS.
2.	Hutagalung (2021) Analisis Perkembangan Keberhasilan UMKM Sebelum dan Saat Menggunakan Quck Response Indonesia Standard (QRIS) Kota Pematang Siantar Jurnal: Jurnal Ekonomi	Jenis Penelitian : Kuantitatif, Teknik Pengumpulan Data: kuesioner.	Penelitian ini didapatkan bahwa terdapat pengaruh positif antara penggunaan QRIS terhadap keberhasilan UMKM di Pematang siantar. Artinya jika ada peningkatan penggunaan atau kepercayaan atas variabel QRIS maka tingkat keberhasilan UMKM juga akan meningkat.

Tabel 2.1- Lanjutan

	Pembangunan Vol. 3 No. 2 Nov 2021.		
3.	Nainggolan (2022) Analisis Kepuasan Gen Z Dalam Menggunakan QRIS di Kota Pematangsiantar Jurnal: Jurnal Ekonomi USI Vol.4 No.1 Mei 2022.	Jenis Penelitian: Kuantitatif, Teknik Pengumpulan Data: Metode Survei, Wawancara, dan Dokumentasi.	Dari berbagai hasil uji dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan kepuasan penggunaan QRIS, dari tingginya kepuasan tersebut sudah memberi bukti bahwa QRIS memberi pengaruh yang signifikan dan positif terhadap penggunaannya dan pastinya QRIS sudah meluaskan penggunaannya baik dari konsumen maupun produsen.
4.	Ningsi (2021) Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Jurnal: Jurnal IKRA-ITH Ekonomika Vol.4 No.1 Maret 2021.	Jenis Penelitian: Kuantitatif, Teknik Pengumpulan Data: Kuesioner	Dari hasil penelitian uji t disimpulkan bahwa ketiga variabel bebas secara persial berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS.
5.	Nurdin (2021) Pengaruh Media Sosial Terhadap Pengetahuan Tentang <i>Quick Response Code Indonesia Standard</i> (QRIS) Jurnal: Jurnal Ilmu Perbankan dan Keuangan Syariah Vol.3 No.2 Tahun 2021.	Jenis Penelitian: Kuantitatif, Teknik Pengumpulan Data : Kuesioner.	Dari penelitian ini menunjukkan bahwa media social berpengaruh secara signifikan terhadap pemerolehan pengetahuan tentang QRIS. Dengan demikian media social telah menjadi sarana yang efektif dalam pemerolehan pengetahuan baru seperti QRIS.

Tabel 2.1- Lanjutan

<p>6</p>	<p>Wardani (2022) Pengaruh Ekspetasi Kinerja, Ekspetasi Usaha, Faktor Sosial Budaya, Motivasi Hedonis dan Nilai Harga Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) Jurnal: Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Humanika, Vol.12 No.1, Januari-April 2022</p>	<p>Jenis Penelitian: Kuantitatif, Teknik Pengumpulan Data: Kuesioner</p>	<p>Adapun hasil dari penelitian ini yaitu ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, motivasi hedonis, dan nilai harga berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan QRIS, sedangkan faktor sosial budaya tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS.</p>
<p>7.</p>	<p>Rahmawati (2023) Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa Akuntansi Jurnal: Jurnal Ekonomi Trisakti, Vol. 3 No.1 April 2023</p>	<p>Jenis Penelitian: Kuantitatif, Teknik Pengumpulan Data : Kuesioner</p>	<p>Pada hasil penelitian ini, persepsi manfaat terdapat pengaruh terhadap keputusan penggunaan QRIS, akan tetapi persepsi kemudahan penggunaan tidak terdapat pengaruh terhadap keputusan menggunakan QRIS.</p>
<p>8.</p>	<p>Laloan (2023) Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat dan Risiko Terhadap Minat Pengguna E-Payment QRIS Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam</p>	<p>Jenis Penelitiian: Kuantitatif, Teknik Pengumpulan Data: Kuesioner dan Interview</p>	<p>Hasil penelitian ini menemukan bahwa kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan, persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pengguna, persepsi risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pengguna. Kemudahan pengguna, persepsi manfaat dan risiko secara simultan</p>

Tabel 2.1- Lanjutan

	Ratulangi Manado Jurnal: Jurnal EMBA, Vol.11 No.2 April 2023		berpengaruh terhadap minat pengguna E-payment QRIS pada mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis universitas sam ratulangi manado
9.	Sudiatmika (2022) Faktor-faktor Mempengaruhi Niat Pelaku UMKM Kota Denpasar Menggunakan QRIS Jurnal: Jurnal Magister Manajemen Universitas Mataram, Vol.11 No. 3 Agustus 2022	Jenis Penelitian: Kuantitatif, Teknik Pengumpulan Data: Kuesioner	Hasil penelitian menunjukkan persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, kepercayaan dan pengaruh sosial berpengaruh positif signifikan terhadap niat menggunakan marchant QRIS bagi pelaku UMKM Kota Denpasar. Persepsi risiko berpengaruh negatif signifikan terhadap niat menggunakan marchant QRIS bagi pelaku UMKM Kota Denpasar
10.	Akhyar (2023) Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan Pembayaran Digital Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) Jurnal: Management Studies and Entrepreneurship Journal, Vol.4 (4) 2023	Jenis Penelitian: Kuantitatif, Teknik Pengumpulan Data: Kuesioner	Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda menunjukan bahwa variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan secara persial maupun simultan memberikan pengaruh positif terhadap keputusan penggunaan. Menunjukkan bahwa semakin ditingkatkan variabel persepsi manfaat dan variabel persepsi kemudahan maka variabel keputusan penggunaan terhadap pembayaran digital QRIS akan semakin meningkat. Besarnya pengaruh persepsi manfaat dan persepsi kemudahan sebesar 36,9% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

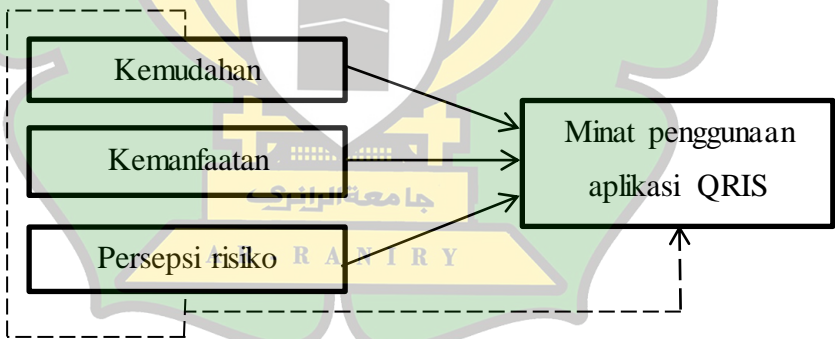
Sumber: Data diolah (2023)

2.7 Kerangka Pemikiran

Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS) merupakan standarisasi pembayaran dengan metode QR Code dari

Bank Indonesia sehingga proses transaksi menggunakan QR Code menjadi lebih mudah, cepat dan aman dalam setiap transaksi. Sistem pembayaran QR Code ini bekerja dengan menggunakan teknologi yang membantu perangkat mengirimkan sejumlah data sehingga aktivitas dapat dilakukan dengan cepat, efisien dan sederhana terutama dalam transaksi pembayaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat masyarakat dalam menggunakan aplikasi QRIS di Tapaktuan. Untuk mencapai beberapa tujuan tersebut penulis menggunakan poin kunci kemudahan, kemanfaatan dan persepsi risiko. Adapun berikut kerangka pemikiran dari penelitian:

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir



Keterangan:

- > : Pengaruh secara persial
- > : Pengaruh secara simultan

Variabel bebas (*Independen variabel*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas (X1) dalam

penelitian ini adalah kemudahan, Variabel bebas (X2) dalam penelitian ini adalah kemnfataan dan variabel bebas (X3) dalam penelitian ini adalah persepsi risiko. Sedangkan variabel terikat (*Depedent variabel*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah minat menggunakan aplikasi QRIS.

2.8 Pengembangan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori relevan belum didasarkan oleh fakta-fakta empiris yaitu yang di peroleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dinyatakan sebagai teoritis terhadap rumusan masalah penelitian yang belum ada jawaban empirik (Akmalia, 2018:26)

2.8.1 Pengaruh Kemudahan Terhadap Minat Nasabah

Pada penelitian Hutami A. Ningsih, Endang M.Sasmita, Bida Sari (2021) Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara persial variabel persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS. Hal ini dilihat dari signifikan uji persial variabel persepsi kemudahan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik sebesar $0,025 < \alpha$. Jika

dilihat dari regresi berganda maka diperoleh koefisien regresi sebesar 0,171 menyatakan bahwa kenaikan 1% persepsi kemudahan akan meningkatkan keputusan menggunakan uang elektronik sebesar 0.171. sehingga dapat dikatakan bahwa variabel persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS atau hipotesis diterima.

Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis yang dikembangkan adalah:

H_{a1} : Kemudahan penggunaan aplikasi QRIS berpengaruh terhadap minat nasabah Bank Aceh Syariah.

2.8.2 Pengaruh Kemanfaatan Terhadap Minat Nasabah

Pada penelitian Hutami A. Ningsih, Endang M.Sasmita, Bida Sari (2021) Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara parsial variabel persepsi kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS. Hal ini dilihat dari signifikan uji parsial variabel persepsi kemanfaatan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik sebesar $0,00 < \alpha$. Jika dilihat dari regresi berganda maka diperoleh koefisien regresi sebesar 0,433 menyatakan bahwa kenaikan 1% persepsi kemanfaatan akan meningkatkan keputusan menggunakan uang elektronik sebesar 0.433. sehingga dapat dikatakan bahwa variabel

persepsi kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS atau hipotesis diterima.

Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis yang dikembangkan adalah:

H_{a2} : Kemanfaatan penggunaan aplikasi QRIS berpengaruh terhadap minat nasabah Bank Aceh Syariah.

2.8.3 Pengaruh Persepsi Risiko Terhadap Minat Nasabah

Pada penelitian Hutami A. Ningsih, Endang M.Sasmita, Bida Sari (2021) Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara persial variabel persepsi risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS. Hal ini dilihat dari signifikan uji persial variabel persepsi risiko terhadap keputusan menggunakan uang elektronik sebesar $0,000 < \alpha$. Jika dilihat dari regresi berganda maka diperoleh kofesien regresi sebesar 0,364 menyatakan bahwa kenaikan 1% persepsi risiko akan meningkatkan keputusan menggunakan uang elektronik sebesar 0.364. sehingga dapat dikatakan bahwa variabel persepsi risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS atau hipotesis diterima.

Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis yang dikembangkan adalah:

Ha₃: Persepsi risiko penggunaan aplikasi QRIS berpengaruh terhadap minat nasabah Bank Aceh Syariah.

2.8.4 Pengaruh Kemudahan, Kemanfaatan, Persepsi Risiko Terhadap Minat Nasabah

Pada penelitian Syaifuddin Ahmad Fahri, Supriyanto (2022) Analisis faktor yang memengaruhi minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran pada masa pandemi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pengetahuan, Manfaat dan Risiko secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa menggunakan *Quick Response Indonesian Standard* (QRIS) sebesar 54,2 %. Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan variabel lain. Dari hasil penelitian, variabel pengetahuan memiliki pengaruh besar terkait minat menggunakan QRIS. Hal tersebut dapat dimanfaatkan oleh lembaga terkait untuk meningkatkan minat penggunaan QRIS dengan meningkatkan sosialisasi terutama pada Generasi millennial agar minat menggunakan QRIS semakin meningkat.

Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis yang dikembangkan adalah:

Ha₄: Kemudahan, Kemanfaatan, Persepsi Risiko penggunaan aplikasi QRIS berpengaruh terhadap minat nasabah Bank Aceh Syariah.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017: 80) Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jenis penelitian ini juga termasuk jenis penelitian Asosiatif yaitu merupakan suatu rumusan masalah penelitian yang bersifat menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih (Sugiyono (2019:65)). Yang mana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruhh ataupun juga hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Pada judul penelitian ini variabel bebas (variabel independen) dalam penelitian ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan aplikasi *Quick Response Indonesia Standard* (QRIS) yang terdiri dari kemudahan, kemanfaatan dan persepsi risiko, sedangkan variabel terikat (variabel dependen) adalah minat menggunakan aplikasi QRIS. Adapun Pendekatan penelitian kuantitatif yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian survei dengan cara menyebarkan pertanyaan dalam bentuk kuesioner kepada responden sebagai instrument penelitian.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian merupakan suatu tempat atau wilayah dimana penelitian tersebut akan di lakukan. Adapun Penelitian ini dilakukan oleh penulis mengambil lokasi di Kecamatan Tapaktuan. Adapun waktu yang digunakan dalam penelitian ini adalah pada saat pemberian surat izin penelitian sekaligus pengambilan data awal sampai dengan penyebaran kuesioner pada nasabah kecamatan Tapaktuan.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan objek atau subjek yang memiliki karakteristik atau ciri khas tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk selanjutnya diambil kesimpulan (Sugiyono, 2017). Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek subjek yang dipelajari, namun meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. Adapun jumlah populasi yang digunakan dalam penelitian adalah nasabah Bank Aceh Syariah Kantor Cabang dan Kantor Pembantu di Kecamatan Tapaktuan 115.000 nasabah.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan metode *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* yaitu sampel

yang melakukan dengan teknik mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya suatu tujuan. Dalam *Purposive Sampling* pemilihan sekelompok subjek didasarkan atas sifat-sifat atau ciri-ciri tertentu yang dilihat mempunyai sangkut paut yang erat dengan sifat populasi yang telah diketahui sebelumnya. Sampel dalam penggunaan ini memiliki batasan-batasan sesuai dengan prosedur penelitian kuantitatif. Apabila subjek kurang dari 100 orang, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Jika subjeknya lebih dari 100, maka dapat diambil antara 10% - 25%.

Pada penelitian ini jumlah sampel ditentukan berdasarkan pengembangan rumus Isaac dan Michael. Peneliti menggunakan rumus Isaac dan Michael karena jumlah populasi sudah diketahui untuk taraf kesalahan 10%. Rumus Isaac dan Michael yang digunakan untuk menentukan jumlah sampel pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$S = \frac{\lambda^2 N.P.Q}{d^2(N-1) + \lambda^2 .P.Q} \quad (3.1)$$

Keterangan:

S : Jumlah sampel

λ : Chi Kuadrat dengan derajat kebebasan = 1, taraf kesalahan
10% = 2,706

N : Jumlah populasi

P : Peluang benar (0,5)

Q : Peluang salah (0,5)

d : Derajat ketetapan (0,05)

Ukuran sampel akan diambil dari populasi yang telah di tentukan dengan rumus Isaac dan Michael, dengan rincian sebagai berikut:

$$S = \frac{2706 \cdot 115.000 \cdot 0,5 \cdot 0,5}{0,05^2 (115.000 - 1) + 2706 \cdot 0,5 \cdot 0,5}$$

$$S = \frac{77.797,5}{288,174}$$

$$S = 269,967 \text{ (dibulatkan menjadi 270 responden)}$$

Jadi, jumlah sampel yang diambil adalah 269,967 yang dibulatkan menjadi 270 responden sehingga pada penelitian ini setidaknya harus mengambil data dari sampel sekurang-kurangnya sejumlah 270 Responden.

3.4 Sumber Data جامعة البرازيل

Sumber data yang diambil dalam penelitian ini yaitu data primer. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan alat bantu untuk secara langsung memperoleh atau mengukur data tentang subjek sebagai sumber informasi bagi subjek yang dicari. Menurut Umi Narimawati (2008:98) Data primer adalah data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Data ini tidak dalam format kompilasi atau file. Data ini harus diperoleh melalui narasumber, atau lebih

khusus lagi responden, yaitu orang yang disurvei atau digunakan sebagai sarana untuk memperoleh informasi atau data.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik *surve* melalui penyebaran angket/kuesioner. Menurut Sugiyono (2017:142) Kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau instruksi tertulis kepada responden untuk dijawab. Ada dua jenis pertanyaan yaitu terbuka dan tertutup. Pertanyaan terbuka adalah pertanyaan di mana responden diharapkan untuk menuliskan jawaban dalam bentuk penjelasan. Sedangkan pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang tersedia.

Dalam penelitian ini kuesioner difokuskan kepada nasabah yang ada di Kecamatan Tapaktuan Kabupaten Aceh Selatan dengan mengajukan beberapa pernyataan yang berhubungan dengan minat masyarakat dalam menggunakan aplikasi QRIS. Peneliti menyebarkannya kepada Nasabah Kecamatan Tapaktuan Kabupaten Aceh Selatan melalui google form tertutup.

3.6 Skala Pengukuran Data

Menurut Boedijoewono, (2001: 21) Skala pengukuran data merupakan prosedur pemberian angka pada suatu objek agar dapat menyatakan karakteristik dari objek tersebut. Terdapat beberapa jenis skala pengukuran data yaitu skala nominal, skala ordinal,

skala interval, dan skala rasio. Skala pengukuran data yang dipakai pada penelitian ini yaitu skala interval. Skala interval dipergunakan untuk menunjukkan adanya pengelompokan yang mempunyai besaran yang sama. Menurut Irianto, (2004: 19) Skala interval yaitu suatu skala yang mempunyai rentangan konstan antara tingkat satu dengan yang aslinya, tetapi tidak mempunyai angka 0 mutlak.

3.7 Definisi dan Operasionalisasi Variabel

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari satu buah variabel independen atau yang mempengaruhi dan satu buah variabel dependen atau yang dipengaruhi.

3.7.1 Variabel Independen (Variabel X)

Menurut Sugiyono (2015:39) variabel independen atau bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau terikat. Pada penelitian ini variabel yang digunakan adalah kemudahan, kemanfaatan dan persepsi risiko.

Menurut (Jogiyanto, 2019:934) Persepsi kemudahan penggunaan merupakan ukuran dimana seseorang percaya bahwa dalam menggunakan suatu teknologi dapat digunakan dengan jelas dan tidak memerlukan banyak usaha tetapi harus mudah digunakan dan mudah dioperasikan. Menurut (Davis, 1989) Kemanfaatan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan teknologi akan meningkatkan produktivitas kinerja. Menurut suryani (2008) Persepsi risiko dapat didefinisikan sebagai ketidakpastian yang dialami konsumen saat konsumen tidak

mampu melihat kemungkinan hal yang akan terjadi saat mengambil keputusan pembelian yang akan mereka lakukan.

3.7.2 Variabel Dependen (Variabel Y)

Menurut Sugiyono (2016:39) variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas, Adapun variabel dependen pada penelitian ini yaitu minat menggunakan aplikasi QRIS. Menurut Ansori, (2009:4) Minat adalah menyukai sesuatu (kecenderungan). Secara sederhana minat dapat diartikan sebagai kecenderungan dalam hati seseorang untuk memperhatikan orang lain dan bertindak terhadap orang lain. Minat juga bisa diartikan sebagai keinginan yang datang dari diri individu untuk menggunakan produk atau jasa atau melakukan penyimpanan atas uang mereka di bank syariah dengan tujuan tertentu.

Adapun mengenai definisi indikator dan kriteria pernyataan yang digunakan untuk masing-masing variabel tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1
Operasionalisasi variabel

Variabel	Indikator	Skala
Kemudahan (X1)	Kemudahan penggunaan menurut Chuang dan Li-Min (2016) sebagai berikut: a. Mudah dipelajari (<i>Easy to learn</i>) b. Kemudahan untuk bertransaksi c. Fleksibel d. Mudah digunakan (<i>Easy to use</i>)	Interval

Kemanfaatan (X2)	Kemanfaatan penggunaan Menurut Vankatesh dan Davis (2020) sebagai berikut: a. Meningkatkan kinerja (<i>Job Performance</i>) b. Meningkatkan produktivitas (<i>productivity</i>) c. Meningkatkan eektivitas d. Bermanfaat bagi individu (<i>Benefit</i>)	
Persepsi Risiko (X3)	Menurut Yogananda dan Dirgantara (2017) persepsi risiko dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut: a. Risiko ekonomi b. Risiko pribadi c. Risiko kinerja perusahaan d. Risiko privasi	
Minat Menggunakan Aplikasi QRIS (Y)	Indikator Minat menggunakan aplikasi Qris menurut Kotler dan Keller (2009) sebagai berikut: a. Dorongan dari dalam individu b. Motiv Sosial c. Faktor Emosional	

Sumber: Chuang dan Li-Min (2016), Vankatesh dan Davis (2020), Yogananda dan Dirgantara (2017) dan Kotler dan Keller (2009)

3.8 Metode Analisis Data

Analisis data adalah agar karakteristik data mudah untuk dimengerti dan sebagai solusi untuk suatu permasalahan. Menurut Sugiyono (2013:2) yaitu mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel, melakukan perhitungan dan menguji hipotesis.

3.8.1 Uji Keabsahan Data

3.8.1.1 Uji Validitas

Menurut Ghozali dalam Abdurrahman (2016:52) uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuisisioner. Suatu kuisisioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuisisioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuisisioner tersebut. Tingkat validitas instrument ini dapat dianalisa

dengan cara mengkorelasikan score item tiap pernyataan dan skor total untuk seluruh pernyataan. Harga koefisiensi dalam pennisian ini dikatakan valid apabila harga koefisiensi $r_{Hitung} > r_{Tabel}$ dan apabila $r_{Hitung} < r_{Tabel}$ maka pernyataan dalam instrument dinyatakan tidak valid.

3.8.1.2 Uji Reliabilitas

Menurut Ghozali (2016:43) uji reliabilitas merupakan alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari suatu variabel. Suatu kuesioner dikatakan reliable atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik pengukuran koefisien dari Alpha. Uji reliabilitas yang dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh pertanyaan. Jika nilai Alpha $> 0,60$ maka reliable, dalam hal ini peneliti menggunakan rumusan Cronbach Alpha. Untuk mengetahui hasil uji reliabilitas, aka dilakukan dengan cara membandingkan antara Alpha (α) dengan r_{Tabel} . Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliable jika memberikan nilai Cronbach Alpha 0,60.

3.8.2 Uji Asumsi Klasik

3.8.2.1 Uji Normalitas

Menurut Ghozali (2018), Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel dependen dan variabel independen mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal

atau mendekati normal. Salah satu cara untuk mendeteksi apakah regresi variabel berdistribusi normal atau tidak yaitu dengan uji statistik non-parametrik *Skewness-Kurtosis*.

1. Jika Signifikan $> 0,1$ maka variabel berdistribusi normal.
2. Jika signifikan $< 0,1$ maka variabel tidak berdistribusi normal.

3.8.2.2 Uji Multikolinearitas

Multikolinearitas adalah kondisi di mana variabel independen pada suatu persamaan regresi linear saling berhubungan satu sama lain, multikolinearitas dapat menyebabkan *standard error* (Fauzi, Dencik, & Asiati, 2019). Pada uji multikolinearitas ini, penulis melihat pada nilai Inflation Faktor (VIP) dan *tolerance* pada model regresi. Jika, nilai VIF kurang dari 10 dan *tolerance* lebih dari 0,1. maka model regresi tidak memiliki multikolinearitas atau bebas dari multikolinearitas (Pramesti, 2013).

3.8.2.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual satu pengamat ke pengamat yang lain (Ghozali, Imam, 2013). Model regresi yang baik adalah tidak terjadi heteroskedastisitas. Apabila variasi residual dari pengamatan satu, dengan pengamatan lainnya tetap, maka uji tersebut tidak heteroskedastisitas, tetapi jika variasi residual dari satu pengamatan ke pengamatan lainnya berubah, maka termasuk heteroskedastisitas (Fauzi, Dencik, & Asiati, 2019). Pengujian ini memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Nilai signifikan $> 0,1$, maka tidak heteroskedastisitas.
2. Nilai signifikan $< 0,1$, maka heteroskedastisitas.

3.8.3 Uji Regresi Linier Berganda

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Regresi Linier Berganda dengan tujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan aplikasi QRIS pada nasabah Bank Aceh Syariah Tapaktuan. yang terdiri dari Kemudahan (X_1), Kemanfaatan (X_2), Persepsi Risiko (X_3), terhadap minat menggunakan aplikasi QRIS (Y). Model persamaan Regresi Linier Berganda yang digunakan dengan formula sebagai berikut:

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_3 + e$$

Keterangan:

Y = Minat menggunakan aplikasi QRIS

a = Konstanta

X_1 = Kemudahan

X_2 = Kemanfaatan

X_3 = Persepsi Risiko

b_1 = Koefisien regresi Kemudahan

b_2 = Koefisien regresi Kemanfaatan

b_3 = Koefisien regresi Persepsi Risiko

e = Variabel pengganggu yang tidak diteliti

3.8.4 Pengujian Hipotesis

3.8.4.1 Uji Parsial (Uji t)

Uji t digunakan untuk mengetahui tingkat signifikansi dari pengaruh variabel independent secara individu terhadap variabel dependen dengan menentukan hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Dengan menggunakan *level of significant* 0.1 dan derajat kebebasan (n-k) variabel independent yang diuji secara nyata berpengaruh terhadap variabel dependen apabila t hitung > t tabel, apabila t hitung < t tabel maka variabel independent yang diuji tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.

3.8.4.2 Uji Simultan (Uji F)

Uji Simultan atau uji F digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikatnya secara simultan (Sujarweni, 2015). Uji statistik F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel bebas memiliki pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Adapun kriteria uji, yaitu (Enterprise, 2014):

1. Jika F hitung > F tabel, maka hipotesis H_a diterima
2. Jika F hitung < F tabel, maka hipotesis H_o ditolak

3.8.4.3 Uji Koefisien Determinasi (Uji R^2)

Menurut Ghazali dalam Sujarweni (2015) Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independent dalam menerangkan secara komprehensif terhadap variabel dependen serta pengaruhnya secara parsial. Nilai R^2 menunjukkan seberapa besar proporsi dari total variasi variabel

tidak bebas yang dapat dijelaskan oleh variabel penjelasnya. Semakin tinggi nilai R^2 maka semakin besar proporsi dari total variasi variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel independen.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Daerah Penelitian

4.1.1 Sejarah Bank Aceh Syariah Tapaktuan

Bank Aceh di Tapaktuan berawal pada tahun 1988 atau 30 tahun yang lalu yang berawal kantor kas di jalan Merdeka. Gedung baru Bank Aceh terdiri dari 4 lantai dilengkapi lif mengalahkan Gedung Kantor Induknya di Blangpidie, Kabupaten Aceh Barat Daya (Abdya). Dengan adanya gedung baru ini diharapkan pelayanan Bank Aceh Syariah Cabang Tapaktuan lebih baik lagi dari sebelumnya dan mampu menumbuhkan perekonomian masyarakat Aceh Selatan dan juga mengharapakan kepada Bank Aceh agar mengupayakan operasional kantor kas di berapa kecamatan.

Gedung Bank Aceh Syariah Tapaktuan telah berdiri representatif untuk ukuran kota di Tapaktuan. Nilai bangunannya mencapai belasan miliar. Tapaktuan hari ini bukan seperti Tapaktuan 30 tahun yang lalu, karena dari segi pertumbuhan perbankan di Aceh Selatan saat ini lebih jauh meningkat dari daerah lainnya di Aceh.

4.1.2 Sejarah Kecamatan Tapaktuan

Tapaktuan merupakan kota yang berada di pesisir barat-selatan Provinsi Aceh. Kota ini merupakan pusat pemerintahan Kabupaten Aceh Selatan yang secara administratif menaungi beberapa Kecamatan dari Kecamatan Labuhan Haji yang

berbatasan dengan Kabupaten Aceh Barat Daya hingga Kecamatan Trumon Timur yang berbatasan dengan Kota Subussalam. Kota ini letaknya sangat strategis, karena dikelilingi oleh laut dan pegunungan yang segar dan juga masih alami. Sehingga kota ini juga sering disebut “*Taluak*” dalam bahasa Aneuk Jamee yang berarti teluk.

Tapaktuan bukan hanya dikenal sebagai kota dengan pesona alamnya saja melainkan juga dikenal akan sejarah, budaya dan agama. Dari sejarah kota Tapaktuan dikaitkan dengan Legenda Putri Naga dan Tuan Tapa yang menjadi cerita rakyat secara turun temurun. Sejarah ini menjadi dasar Tapaktuan dikenal dengan sebutan Kota Naga. Bukti Legenda Tapaktuan ini menjadi destinasi wisata favorit kunjungan wisatawan dari berbagai daerah.

Tapaktuan memiliki 15 gampong yang luas wilayahnya sebesar 100,73 km², jumlah penduduk tapaktuan memiliki kepadatan penduduk sebesar 23.539 jiwa.

4.2 Karakteristik Responden

4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Pada pengelolaan data hasil penelitian ini jenis kelamin dikelompokkan menjadi dua yaitu laki-laki dan Perempuan. Pengelompokan jenis kelamin ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1
Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Persentase
Laki-laki	115	42,6
Perempuan	155	57,4
Total	270	100

Sumber: Data diolah (2023)

Pada Tabel 4.1 diketahui bahwa jenis kelamin dari 270 responden di Kecamatan Tapaktuan yang mana pada jenis kelamin Laki-laki berjumlah 115 responden atau 42,6%, sedangkan pada jenis kelamin Perempuan berjumlah 155 responden atau 57,4%.

4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Pada pengelolaan data hasil penelitian ini usia dikelompokkan menjadi empat bagian yaitu 18-25 Tahun, 26-35 Tahun, 36-45 Tahun dan 46 tahun keatas. Pengelompokan usia ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2
Karakteristik Berdasarkan Usia

Usia	Jumlah Responden	Persentase
18-25 Tahun	188	69,63
26-35 Tahun	60	22,22
36-45 Tahun	12	4,44
>46 Tahun	10	3,70
Total	270	100

Sumber: Data diolah (2023)

Pada Tabel 4.2 diketahui bahwa usia dari 270 responden di Kecamatan Tapaktuan yang mana pada usia 18-25 Tahun berjumlah 188 responden atau 69,63%, selanjutnya pada usia 26-35 Tahun berjumlah 60 responden atau 22,22%, kemudian pada usia

36-45 Tahun berjumlah 12 responden atau 4,44% dan pada usia 46 Tahun keatas berjumlah 10 responden atau 3,70%.

4.2.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Pada pengelolaan data hasil penelitian ini pekerjaan dikelompokkan menjadi empat bagian yaitu Pelajar/Mahasiswa, Pegawai Negeri, Wiraswasta dan Lainnya. Pengelompokkan pekerjaan ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3
Karakteristik Berdasarkan Pekerjaan

Pekerjaan	Jumlah Responden	Persentase
Pelajar/Mahasiswa	142	52,6
Pegawai Negeri	27	10
Wiraswasta	14	5,18
Lainnya	87	32,22
Total	270	100

Sumber: Data diolah (2023)

Pada Tabel 4.3 diketahui bahwa pekerjaan dari 270 responden di Kecamatan Tapaktuan yang mana pada Pelajar/Mahasiswa berjumlah 142 responden atau 52,6%, selanjutnya pada Pegawai Negeri berjumlah 27 responden atau 10%, kemudian pada Wiraswasta berjumlah 14 responden atau 5,18% dan pada pekerjaan lainnya berjumlah 87 responden atau 32,22%.

4.2.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendapatan Perbulan

Pada pengelolaan data hasil penelitian ini pendapatan perbulan dikelompokkan menjadi lima bagian yaitu <Rp1.000.000, Rp1.000.000 - Rp2.500.000, Rp3.000.000 - Rp4.500.000,

Rp5.000.000 - Rp6.500.000, dan >Rp7.000.000. Pengelompokan pendapatan perbulan ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4
Karakteristik Berdasarkan Pendapatan Perbulan

Pendapatan	Jumlah Responden	Persentase
<Rp1.000.000	174	64,44
Rp1.000.000 - Rp2.500.000	59	21,86
Rp3.000.000 - Rp4.500.000	32	11,85
Rp5.000.000 - Rp6.500.000	3	1,11
>Rp 7.000.000	2	0,74
Total	270	100

Sumber: Data diolah (2023)

Pada Tabel 4.4 diketahui bahwa pendapatan perbulan dari 270 responden di Kecamatan Tapaktuan yang mana pada pendapatan perbulan <Rp1.000.000 berjumlah 174 responden atau 64,44%, selanjutnya pada pendapatan perbulan Rp1.000.000 - Rp2.500.000 berjumlah 59 responden atau 21,86%, kemudian pada pendapatan perbulan Rp3.000.000 - Rp4.500.000 berjumlah 32 responden atau 11,85%, selanjutnya pada pendapatan perbulan Rp5.000.000 - Rp6.500.000 berjumlah 3 responden atau 1,11% dan pada pendapatan perbulan >Rp 7.000.000 berjumlah 2 responden atau 0,74%.

4.2.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Besaran Transaksi

Pada pengelolaan data hasil penelitian ini besaran transaksi dikelompokkan menjadi empat bagian yaitu <Rp50.000, Rp100.000 – Rp300.000, Rp350.000 - Rp500.000, >Rp700.000. Pengelompokan pendapatan perbulan ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5
Karakteristik Berdasarkan Besaran Transaksi

Besaran Transaksi	Jumlah Responden	Persentase
<Rp50.000	200	74,1
Rp100.000 – Rp300.000	68	25,16
Rp350.000 - Rp500.000	2	0,74
>Rp700.000	0	0
Total	270	100

Sumber: Data diolah (2023)

Pada Tabel 4.5 diketahui bahwa besaran transaksi dari 270 responden di Kecamatan Tapaktuan yang mana pada besaran transaksi <Rp50.000 berjumlah 200 responden atau 74.1%, selanjutnya pada besaran transaksi Rp100.000 – Rp300.000 berjumlah 68 responden atau 25,16%, kemudian pada besaran transaksi Rp350.000 - Rp500.000 berjumlah 2 responden atau 0,74%, selanjutnya pada besaran transaksi >Rp700.000 tidak ada responden.

4.2.6 Karakteristik Responden Berdasarkan Nasabah Bank Aceh Syariah

Pada pengelolaan data hasil penelitian ini nasabah Bank Aceh Syariah dikelompokkan menjadi dua yaitu Kantor Cabang Tapaktuan dan Kantor Cabang Pembantu Jl. Merdeka. Pengelompokan nasabah Bank Aceh Syariah ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.6
Karakteristik Berdasarkan Nasabah Bank Aceh Syariah

Nasabah Bank Aceh Syariah	Jumlah Responden	Persentase
Kantor Cabang Tapaktuan	149	55,2
Kantor Cabang Pembantu Jl. Merdeka	121	44,8
Total	270	100

Sumber: Data diolah (2023)

Pada Tabel 4.6 diketahui bahwa nasabah Bank Aceh Syariah dari 270 responden di Kecamatan Tapaktuan yang mana pada nasabah Kantor Cabang Tapaktuan berjumlah 149 responden atau 55,2%, sedangkan pada nasabah Kantor Cabang Pembantu Jl. Merdeka berjumlah 121 responden atau 44,8%.

4.3 Analisis Deskriptif Variabel

Dalam penelitian ini terdapat empat variabel yang mana Kemudahan (X1), Kemanfaatan (X2), Persepsi Risiko (X3) yang merupakan dari variabel independen dan Minat Masyarakat (Y) merupakan variabel dependen. Yang mana pada masing-masing variabel berisikan 5 pertanyaan jika di jumlahkan menjadi 20 pertanyaan.

4.3.1 Deskriptif Variabel Kemudahan (X1)

Pada hasil pengujian deskriptif terhadap kemudahan mempunyai 5 pertanyaan dari 4 indikator yaitu mudah dipelajari, kemudahan untuk bertransaksi, fleksibel dan mudah digunakan. Adapun pertanyaannya dapat dilihat pada Tabel 4.7 dibawah ini.

Tabel 4.7
Tanggapan Responden Pada Variabel Kemudahan

No	Pertanyaan	Skor					Mean
		1	2	3	4	5	
1.	Sistem Pembayaran QRIS sangat jelas dan mudah untuk dimengerti dan dipahami.	-	-	7	136	127	4,44
2.	Sistem pembayaran QRIS sangat mudah untuk dipelajari.	-	-	9	140	121	4,41
3.	Sistem Pembayaran QRIS sangat mudah digunakan pada semua transaksi layanannya.	-	-	8	130	132	4,45
4.	Menggunakan pembayaran QRIS lebih mempermudah untuk beradaptasi.	-	-	9	143	118	4,40
5.	Saya merasa QRIS mempermudah proses bertransaksi.	-	-	7	128	135	4,47
Rata-rata							4,43

Sumber: Data diolah (2023)

Berdasarkan Tabel 4.7 diatas diperoleh angka rata-rata dari tingkat kemudahan masyarakat penggunaan QRIS adalah 4,43.

4.3.2 Deskriptif Variabel Kemanfaatan (X2)

Pada hasil pengujian deskriptif terhadap kemanfaatan mempunyai 5 pertanyaan dari 4 indikator yaitu meningkatkan kinerja, meningkatkan produktifitas, meningkatkan efektivitas dan bermanfaat bagi individu. Adapun pertanyaannya dapat dilihat pada Tabel 4.8 dibawah ini.

Tabel 4.8
Tanggapan Responden Pada Variabel Kemanfaatan

No	Pertanyaan	Skor					Mean
		1	2	3	4	5	
1.	Secara keseluruhan saya merasa QRIS bermanfaat dalam pembayaran transaksi pribadi dan sehari-hari.	-	-	11	111	148	4.50

Tabel 4.8-Lanjutan

2.	Penggunaan sistem pembayaran dengan QRIS dapat membuat pekerjaan lebih mudah.	-	-	5	133	132	4,47
3.	Sistem pembayaran QRIS ini menjadikan transaksi pembayaran menjadi lebih cepat.	-	-	4	131	135	4,48
4.	Saya merasa Qris dapat meningkatkan efektivitas dalam melakukan transaksi non tunai.	-	-	4	134	132	4,47
5.	Saya merasa Qris dapat meningkatkan efisien dalam melakukan transaksi non tunai.	-	-	10	125	135	4,46
Rata-rata							4,47

Sumber: Data diolah (2023)

Berdasarkan Tabel 4.8 diatas diperoleh angka rata-rata dari tingkat kemanfaatan masyarakat penggunaan QRIS adalah 4,47.

4.3.3 Deskriptif Variabel Persepsi Risiko (X3)

Pada hasil pengujian deskriptif terhadap persepsi risiko mempunyai 5 pertanyaan dari 4 indikator yaitu risiko ekonomi, risiko pribadi, risiko kinerja perusahaan, dan risiko privasi. Adapun pertanyaannya dapat dilihat pada Tabel 4.9 dibawah ini.

Tabel 4.9
Tanggapan Responden Pada Variabel Persepsi Risiko

No	Pertanyaan	Skor					Mean
		1	2	3	4	5	
1.	Menggunakan QRIS tidak akan kehilangan data pribadi karna akun yang saya daftarkan sudah diverifikasi oleh sistem.	-	-	21	136	113	4,34
2.	Risiko kecil kerahasiaan	-	-	21	130	119	4,36

Tabel 4.9-Lanjutan

	data QRI S akan terjaga karena transaksi dilakukan sendiri.						
3.	Dalam bertransaksi menggunakan QRIS memerlukan data internet.	-	-	13	129	128	4,42
4.	Kepedulian perusahaan terhadap penggunaan QRIS menjadi lebih optimal.	-	-	14	143	113	4,36
5.	Bertransaksi menggunakan QRIS melindungi beredarnya uang palsu.	-	-	4	140	126	4,45
Rata-rata							4,38

Sumber: Data diolah (2023)

Berdasarkan Tabel 4.9 diatas diperoleh angka rata-rata dari tingkat persepsi risiko masyarakat penggunaan QRIS adalah 4,38.

4.3.4 Deskriptif Variabel Terhadap Minat Masyarakat (Y)

Pada hasil pengujian deskriptif terhadap minat masyarakat 5 pertanyaan dari 3 indikator yaitu dorongan dari individu, motif sosial, dan factor ekonomi. Adapun pertanyaannya dapat dilihat pada Tabel 4.10 dibawah ini.

Tabel 4.10
Tanggapan Responden Pada Variabel Minat

No	Pertanyaan	Skor					Mean
		1	2	3	4	5	
1.	Saya berminat menggunakan aplikasi QRIS, karena Banyaknya promosi dari luar.	-	-	18	138	114	4,35
2.	Saya merasa menggunakan QRIS sangat menarik untuk kegiatan sehari-hari.	-	-	12	131	127	4,42
3.	Dengan adanya kemudahan	-	-	13	134	123	4,40

Tabel 4.10-Lanjutan

	QRIS, saya berminat untuk sering menggunakannya.						
4.	Dengan menggunakan aplikasi QRIS saya merasa dapat menghemat waktu	-	-	5	143	122	4,43
5.	Saya tertarik menggunakan QRIS karena saya memahami fiturnya dan manfaatnya.	-	-	18	136	126	4,43
Rata-rata							4,40

Sumber: Data diolah (2023)

Berdasarkan Tabel 4.10 diatas diperoleh angka rata-rata dari minat masyarakat dalam penggunaan QRIS adalah 4,40.

4.4 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

4.4.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner (Ghozali, 2018). Suatu kuesioner dapat dikatakan valid apabila pertanyaan yang terdapat pada kuesioner mampu untuk menjelaskan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Kuesioner dibagikan kepada 270 responden yang merupakan masyarakat Tapaktuan yang berusia 18-46 Tahun. Pada uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel. Untuk dapat mengetahui kelayakan suatu daftar pertanyaan atau pernyataan maka dilakukanlah uji signifikan dengan cara membandingkan nilai r hitung dengan r tabel dimana nilai r tabel untuk *degree of freedom* $df = n-2$ dengan tingkat signifikan sebesar 10%. Apabila $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ maka pernyataan tersebut valid dan apabila $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ maka pernyataan

tersebut tidak valid. Maka $df = 270 - 2 = 268$ dengan taraf signifikansi 10% sehingga r_{tabel} adalah 0,100. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan *pearson correlation*. Hasil uji validitas dapat dilihat pada Tabel 4.11

Tabel 4.11
Hasil Uji Validitas

Variabel	Pearson Correlatin (R hitung)	R tabel	Keterangan
Kemudahan (X1)			
X1.1	0,743	0,100	Valid
X1.2	0,745	0,100	Valid
X1.3	0,723	0,100	Valid
X1.4	0,727	0,100	Valid
X1.5	0,752	0,100	Valid
Kemanfaatan (X2)			
X2.1	0,737	0,100	Valid
X2.2	0,739	0,100	Valid
X2.3	0,766	0,100	Valid
X2.4	0,716	0,100	Valid
X2.5	0,794	0,100	Valid
Persepsi Risiko (X3)			
X3.1	0,778	0,100	Valid
X3.2	0,788	0,100	Valid
X3.3	0,759	0,100	Valid
X3.4	0,803	0,100	Valid
X3.5	0,670	0,100	Valid
Minat Masyarakat (Y)			
Y.1	0,777	0,100	Valid
Y.2	0,778	0,100	Valid
Y.3	0,829	0,100	Valid
Y.4	0,711	0,100	Valid
Y.5	0,757	0,100	Valid

Sumber: Data diolah melalui SPSS v.27 (2023)

Berdasarkan Tabel 4.11 yang mana dari seluruh pertanyaan dari setiap variabel dinyatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$.

4.4.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas sebagai alat untuk mengukur ketetapan hasil pengukuran suatu kuesioner. Yang mana reliabel dimaksud yaitu hasil dari pengukuran yang dilakukan lebih dari satu kali dan menunjukkan hasil yang sama. Suatu instrument dinyatakan reliabel atau tidak dengan melihat nilai *Cronbach's Alpha*, jika nilainya lebih dari 0,6 maka data dinyatakan reliabel. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 4.12.

Tabel 4.12
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
<u>Kemudahan (X1)</u>	0,791	<u>Reliabel</u>
<u>Kemanfaatan (X2)</u>	0,806	<u>Reliabel</u>
<u>Persepsi Risiko (X3)</u>	0,818	<u>Reliabel</u>
<u>Minat Masyarakat (Y)</u>	0,829	<u>Reliabel</u>

Sumber: Data diolah melalui SPSS v.27 (2023)

Berdasarkan Tabel 4.12 yang mana dari seluruh pertanyaan dari setiap variabel dinyatakan reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* > 0.60.

4.5 Uji Asumsi Klasik

4.5.1 Uji Normalitas

Uji asumsi klasik yang pertama kali dilakukan adalah uji normalitas. Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data yang akan digunakan dalam model regresi berdistribusi normal atau tidak (Ghozali, 2018). Dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam model regresi berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan dengan menggunakan uji

statistik non-parametrik *Skewness-Kurtosis* dengan tingkat signifikan sebesar 10% atau 0,1. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 4.13.

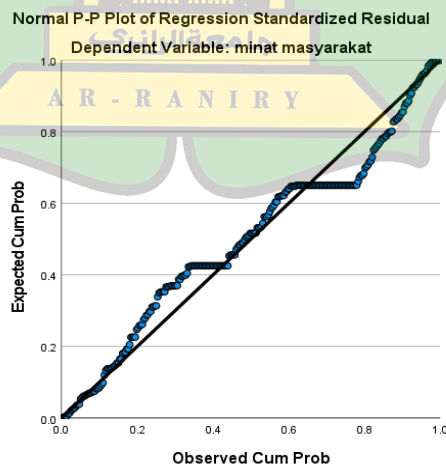
Tabel 4.13
Hasil Uji Normalitas

Descriptive Statistics					
	N	Skewness		Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
Unstandardized Residual	270	0.102	0.148	1.392	0.295

Sumber: Data diolah melalui SPSS v27 (2023).

Berdasarkan Tabel 4.13 dapat diketahui bahwa nilai statistic Skewness 0,102 dan Kurtosis 1,392 lebih besar dari 0,1. Maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal sesuai dengan Skewness dan Kurtosis. Hal ini dibuktikan dengan grafik *Probability Plot*.

Gambar 4.1 Hasil Uji Normalitas dengan Normal P-Plot



Sumber: Data diolah melalui SPSS vs27 (2023)

Berdasarkan Gambar 4.1 hasil uji normalitas dengan P-Plot dapat diketahui bahwa titik-titik mengikuti dan mendekati garis diagonalnya yang berarti model regresi berdistribusi normal atau dapat memenuhi syarat asumsi normalitas.

4.5.2 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji ada tidaknya korelasi dalam model regresi antar variabel independen (Ghozali, 2018). Dalam uji multikolinearitas ini peneliti melihat toleransi dan variance inflasi faktor (VIF) masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Uji multikolinearitas dengan metode toleransi dan VIF mempunyai kriteria jika nilai VIF < 10 dan nilai toleransi $> 0,1$ maka data yang diuji bebas dari multikolinearitas, namun jika nilai VIF > 10 dan nilai toleransi $< 0,1$ maka data yang diuji bersifat multikolinearitas. Hasil uji multikolinearitas dapat dilihat pada Tabel 4.14

Tabel 4.14
Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a			
Model		Collinearity Statistic	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	Kemudahan (X1)	0,400	2,497
	Kemanfaatan (X2)	0,443	2,257
	Persepsi Risiko (X3)	0,446	2,242

a. Dependent Variabel: Minat Masyarakat (Y)

Sumber: Data diolah melalui SPSS v27(2023)

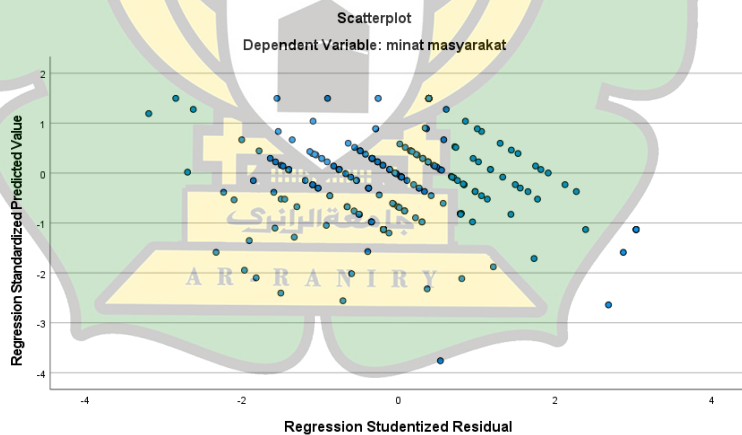
Berdasarkan Tabel 4.14 dapat diketahui bahwa variabel kemudahan (X1) memiliki nilai tolerance $0,400 > 0,1$ dan nilai VIF $2,497 < 10$. Variabel kemanfaatan (X2) nilai tolerance $0,443 > 1,0$

dan nilai VIF $2,257 < 10$. Variabel persepsi risiko $0,446 > 0,1$ dan nilai VIF $2,242 < 10$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai *tolerance* ataupun VIF sama-sama menunjukkan hasil yang sama yaitu diantara variabel tidak terjadi multikolinearitas.

4.5.3 Uji Heteroskesastisitas

Uji Heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah dalam sebuah model regresi terjadi ketidaksamaan variabel dari residul suatu pengamatan ke pengamatan lain. Model regresi yang baik adalah tidak terjadi heteroskedastisitas. Dibawah ini merupakan gambar hasil pengujian uji heteroskedastisitas dengan menggunakan metode scatterplot sebagai berikut:

Gambar 4.2
Uji Heteroskesastisitas



Sumber: Data diolah melalui SPSS v27 (2023)

Berdasarkan Gambar 4.2 diatas terlihat pada titik-titik menyebar secara acak, serta tersebar baik diatas maupun dibawah angka 0 (nol) pada sumbu Y. Maka diambil kesimpulan bahwa

tidak terdapat gejala Heteroskesastisitas pada model regresi yang digunakan.

4.6 Regresi Linear Berganda

Pengujian analisis regresi linier berganda bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diuji berhubungan linier atau tidak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh persepsi kemudahan, kemanfaatan dan persepsi risiko terhadap minat masyarakat Tapaktuan. Hasil analisis regresi linier berganda dapat dilihat pada Tabel 4.15.

Tabel 4.15
Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients ^a			
Model		Unstandar dize d Coefficients	
		B	Std. Error
1	(Constant)	3,874	1,132
	Kemudahan (X1)	0,238	0,074
	Kemanfaatan (X2)	0,237	0,069
	Persepsi Risiko (X3)	0,345	0,064
a. Dependent Variabel: minat masyarakat			

Sumber: Data diolah melalui SPSS v27(2023)

Berdasarkan Tabel 4.15 maka dapat dirumuskan dengan persamaan linier sebagai berikut :

$$Y = 3,874 + 0,238 X1 + 0,237 X2 + 0,345 X3 + e$$

Dari hasil pengujian regresi linear berganda diatas menunjukkan hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Constant (α) sebesar 3,874 menyatakan bahwa tanpa adanya variabel kemudahan, kemanfaatan dan persepsi risiko, maka rata-rata minat masyarakat dalam penggunaan QRIS mengalami peningkatan sebesar 3,874.
- b. Nilai koefisien regresi kemudahan (b_1) sebesar 0,238 menyatakan bahwa jika variabel kemudahan mengalami peningkatan satu, akan meningkatkan minat masyarakat dalam penggunaan QRIS sebesar 0,238 atau dalam presentase 23,8 %. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kemudahan (X_1) berpengaruh positif terhadap minat masyarakat dalam penggunaan QRIS di Tapaktuan.
- c. Nilai koefisien regresi kemanfaatan (b_2) sebesar 0,237 menyatakan bahwa jika variabel kemanfaatan mengalami peningkatan satu, akan meningkatkan minat masyarakat dalam penggunaan QRIS sebesar 0,237 atau dalam presentase 23,7 %. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kemanfaatan (X_2) berpengaruh positif terhadap minat masyarakat dalam penggunaan QRIS di Tapaktuan.
- d. Nilai koefisien regresi persepsi risiko (b_3) sebesar 0,345 menyatakan bahwa jika variabel persepsi risiko mengalami peningkatan satu, akan meningkatkan minat masyarakat dalam penggunaan QRIS sebesar 0,345 atau dalam presentase 34,5 %. Hal ini menunjukkan bahwa variabel persepsi risiko (X_3) berpengaruh positif terhadap minat masyarakat dalam penggunaan QRIS di Tapaktuan.

4.7 Pengujian Hipotesis

4.7.1 Uji Persial (Uji t)

Uji Persial (Uji t) digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen. Dengan menggunakan tingkat signifikansi 0,1 dan derajat kebebasan (n-k) variabel independen yang diuji berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka variabel independen yang diuji mempunyai pengaruh pada variabel terikat. Uji persial (Uji t) dapat dilihat pada Tabel 4.16 berdasarkan hasil pengolahan menggunakan SPSS.

Tabel 4.16
Hasil Uji Persial (Uji t)

Coefficients ^a			
	Model	T	Sig
1	(Constant)	3,422	0,001
	Kemudahan (X1)	3,244	0,001
	Kemanfaatan (X2)	3,423	0,001
	Persepsi Risiko (X3)	5,427	0,001
a. Dependent Variabel: Minat masyarakat (Y)			

Sumber: Data diolah melalui SPSS v27(2023)

Berdasarkan Tabel 4.16 dapat disimpulkan uji persial sebagai berikut:

1. Pada variabel Kemudahan (X1) diperoleh nilai t_{hitung} 3,244 dan nilai t_{tabel} yaitu 1,650 yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai probabilitas signifikan $0,001 < 0,1$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti Kemudahan (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat (Y).
2. Pada variabel Kemanfaatan (X2) diperoleh nilai t_{hitung} 3,423 dan nilai t_{tabel} yaitu 1,650 yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$

dengan nilai probabilitas signifikan $0,001 < 0,1$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti Kemanfaatan (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat (Y).

3. Pada variabel persepsi risiko (X3) diperoleh nilai t_{hitung} 5,427 dan nilai t_{tabel} yaitu 1,650 yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai probabilitas signifikan $0,001 < 0,1$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti persepsi risiko (X3) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat (Y).

4.7.2 Uji Simultan (Uji F)

Uji Simultan (uji F) digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikatnya secara simultan. Adapun hasil uji F dapat dilihat pada Tabel 4.17.

Tabel 4.17
Hasil Uji Simultan (Uji F)

ANOVA						
	Modal	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	656,056	3	218,685	90,187	0,001
	Residual	644,996	266	2,425		
	Total	1301,052	269			

Sumber: Data diolah melalui SPSS v27 (2023)

Berdasarkan Tabel 4.17 dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $90,187 > 2,10$ jadi tingkat kemudahan, kemanfaatan dan persepsi risiko secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat dalam penggunaan QRIS.

4.7.3 Uji Koefisien Determinasi (Uji R^2)

Uji determinasi (Uji R^2) bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen dalam menerangkan secara

komprehensif terhadap variabel dependen serta pengaruhnya secara persial.

Tabel 4.18
Hasil Uji Koefisien Determinasi (Uji R²)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,710	0,504	0,499	1,557
a. Predictors: (Constant), kemudahan, kemanfaatan, persepsi reesiko				
b. Dependent Variabel: minat masyarakat				

Sumber: Data diolah melalui SPSS v27 (2023)

Berdasarkan Tabel 4.18 terlihat koefisien determinasi (R²) sebesar 0,504. Artinya kemampuan variabel independen yaitu kemudahan, kemanfaatan dan persepsi risiko dalam menjelaskan variabel dependen yaitu minat masyarakat dalam penggunaan QRIS adalah sebesar 0,504 atau 50,4% sedangkan sisanya sebesar 49,6% dijelaskan oleh faktor lain yang tidak diikut sertakan pada penelitian ini seperti Ekspetasi Kinerja, Ekspetasi Usaha, Faktor Sosial Budaya, Motivasi Hedonis dan Nilai Harga (Wardani ,2022)

4.8 Pembahasan Hasil Penelitian

4.8.1 Pengaruh Kemudahan Terhadap Minat Masyarakat Dalam Penggunaan Aplikasi QRIS di Tapaktuan.

Pada uji persial penelitian ini dilakukan membandingkan antara nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} serta nilai signifikannya. Apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai sigifikkannya $< 0,1$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima berarti variabel independen berpengaruh

terhadap variabel dependen. Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan nilai signifikannya $> 0,1$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Dari hasil uji persial pada penelitian ini t_{hitung} 3,244 dan nilai t_{tabel} 1,650 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai probabilitas signifikan $0,001 < 0,1$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti Kemudahan (X_1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat (Y) dalam penggunaan QRIS di Tapaktuan.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa faktor kemudahan terhadap minat masyarakat dalam penggunaan QRIS di Tapaktuan berpengaruh positif dan signifikan, karena faktor kemudahan sangat mendukung berdasarkan analisis dari hasil kuesioner yang peneliti dapatkan yaitu pada aspek kemudahan dalam proses transaksi sangat mudah dimengerti dan dipahami dan lebih praktis dibawa kemana saja. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian Agustin Rika (2023) mengatakan bahwa hasil penelitian kemudahan berpengaruh positif terhadap minat menggunakan sistem pembayaran QRIS pada nasabah Bank Rakyat Indonesia Kantor cabang Jember.

Kemudian pada penelitian Trifena Ekawaty (2022) mengatakan bahwa hasil penelitian persepsi kemudahan pengguna berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran UMKM kuliner di Surakarta. Namun berbanding terbalik dengan penelitian Rahmawati (2023) yang mana persepsi kemudahan penggunaan tidak terdapat pengaruh terhadap

keputusan menggunakan QRIS pada mahasiswa Akuntansi di Universitas Trisakti.

4.8.2 Pengaruh Kemanfaatan Terhadap Minat Masyarakat Dalam Penggunaan Aplikasi QRIS di Tapaktuan.

Pada uji persial penelitian ini dilakukan membandingkan antara nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} serta nilai signifikannya. Apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikannya $< 0,1$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima berarti variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen. Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan nilai signifikannya $> 0,1$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Dari hasil uji persial pada penelitian ini t_{hitung} 3,423 dan nilai t_{tabel} 1,650 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai probabilitas signifikan $0,001 < 0,1$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti Kemanfaatan (X2) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat (Y) dalam penggunaan QRIS di Tapaktuan.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa faktor kemanfaatan terhadap minat masyarakat dalam penggunaan QRIS di Tapaktuan berpengaruh positif dan signifikan, karena faktor kemanfaatan sangat mendukung berdasarkan analisis dari hasil kuesioner yang peneliti dapatkan yaitu pada aspek kemanfaatan penggunaan QRIS lebih cepat, mudah, dan efisien. Hal ini dapat diasumsikan masyarakat di Tapaktuan merasa percaya bahwa menggunakan QRIS dapat bermanfaat bagi mereka. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian Trifena Ekawaty(2022) mengatakan

bahwa hasil penelitian persepsi manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran UMKM kuliner di Surakarta.

Kemudian pada penelitian Lathifah,E.S (2023) mengatakan bahwa hasil penelitian kemanfaatan berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan QRIS pada aplikasi BSI Mobile.

4.8.3 Pengaruh Persepsi Risiko Terhadap Minat Masyarakat Dalam Penggunaan Aplikasi QRIS di Tapaktuan.

Pada uji persial penelitian ini dilakukan membandingkan antara nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} serta nilai signifikannya. Apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikannya $< 0,1$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima berarti variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen. Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan nilai signifikannya $> 0,1$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Dari hasil uji persial pada penelitian ini t_{hitung} 5,427 dan nilai t_{tabel} 1,650 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai probabilitas signifikan $0,001 < 0,1$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti Persepsi Risiko (X3) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat (Y) dalam penggunaan QRIS di Tapaktuan.

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa faktor persepsi risiko terhadap minat masyarakat dalam penggunaan QRIS di Tapaktuan berpengaruh positif dan signifikan, karena faktor persepsi risiko sangat mendukung berdasarkan dari hasil kuesioner

yang peneliti dapatkan yaitu pada aspek persepsi risiko penggunaan QRIS akan terjaga dalam melakukan transaksi dan melindungi masyarakat dari beredarnya uang palsu. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian Ningsi (2021) mengatakan bahwa hasil penelitian persepsi risiko berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS pada mahasiswa.

Kemudian pada penelitian Nainggolan (2022) variabel persepsi risiko dari hasil penelitian menunjukkan persepsi risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan penggunaan QRIS. Namun hasil penelitian ini berbanding terbalik dengan penelitian Trifena Ekawaty (2022) mengatakan bahwa hasil penelitian persepsi risiko tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS sebagai alat pembayaran UMKM kuliner di Surakarta.

4.8.4 Kemudahan, Kemanfaatan, Persepsi Risiko Secara Simultan Berpengaruh Terhadap Minat Masyarakat Dalam Penggunaan Aplikasi QRIS di Tapaktuan.

Kemudahan, Kemanfaatan dan Persepsi Risiko secara bersama-sama atau simultan berpengaruh terhadap minat masyarakat dalam penggunaan aplikasi QRIS. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji ANOVA atau uji simultan (uji F). Didapat F_{hitung} sebesar $90,187 > F_{tabel} 2,10$ dengan tingkat signifikan $0,001 < 0,1$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Kemudahan, Kemanfaatan dan Persepsi Risiko

secara simultan atau bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat dalam penggunaan aplikasi QRIS. Dimana nilai *R square* 0,504 menunjukkan bahwa X1, X2 dan X3 dapat menjelaskan variabel Y sebesar 50,4%, sisanya 49,6% dipengaruhi oleh faktor variabel lain yang tidak diteliti oleh penulis.

Minat masyarakat dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang membuat keputusan mereka dalam menggunakan Aplikasi QRIS. Teknologi informasi dan risiko merupakan faktor dari beberapa faktor yang mendukung aplikasi dalam menjalankan sistemnya. QRIS telah memberikan kenyamanan penggunaan teknologi dalam bertransaksi dan membuat nasabah merasa aman dari segala ancaman.

Berdasarkan hasil penelitian Rangkuti Fani,A.V (2021) ini juga membuktikan variabel Kemanfaatan dan Kemudahan QRIS secara simultan memiliki pengaruh terhadap Efisiensi Pembayaran Digital. Hal ini dapat dilihat dari nilai F_{hitung} yang diperoleh sebesar $96,947 > F_{tabel} 2,70$ dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Kemanfaatan dan Kemudahan QRIS secara simultan (bersama-sama) berpengaruh signifikan terhadap Efisiensi Pembayaran Digital. Selain itu dari hasil uji determinasi diketahui nilai koefisien determinasi pada kolom *R Square* sebesar 0,667 artinya variabel Kemanfaatan dan Kemudahan QRIS memiliki pengaruh sebesar 66,7% terhadap

variabel Efisiensi Pembayaran Digital, sedangkan 33,3% dipengaruhi oleh variabel.

Menurut Ningsih (2021) variabel Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko berpengaruh secara simultan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS. Hal ini dapat dilihat dari nilai F_{hitung} yang diperoleh sebesar $54,836 > F_{tabel} 2,76$ dan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi manfaat, persepsi kemudahan pengguna, dan persepsi risiko secara simultan berpengaruh signifikan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS. Selain itu dari hasil uji determinasi diketahui nilai koefisien determinasi pada kolom *R Square* sebesar 0,716 artinya variabel persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi risiko memiliki pengaruh sebesar 71,6% terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis QRIS, sedangkan 28,4% dipengaruhi oleh variabel lain

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dilakukan dengan judul Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Dalam Penggunaan Aplikasi QRIS di Tapaktuan, Maka kesimpulan dari penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

1. Kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat masyarakat dalam penggunaan aplikasi QRIS di Tapaktuan. Diketahui bahwa nilai uji t_{hitung} pada penelitian ini $3,244 > t_{tabel}$ 1,650 yang mana nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai probabilitas signifikan $0,001 < 0,1$ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a di terima yang berarti kemudahan berpengaruh terhadap minat masyarakat dalam penggunaan QRIS.
2. Kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap minat masyarakat dalam penggunaan aplikasi QRIS di Tapaktuan. Diketahui bahwa nilai uji t_{hitung} pada penelitian ini $3,423 > t_{tabel}$ 1,650 yang mana nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai probabilitas signifikan $0,001 < 0,1$ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a di terima yang berarti kemanfaatan berpengaruh terhadap minat masyarakat dalam penggunaan QRIS.
3. Persepsi Risiko berpengaruh signifikan terhadap minat masyarakat dalam penggunaan aplikasii QRIS di Tapaktuan. Diketahui bahwa nilai uji t_{hitung} pada penelitian ini $5,427 > t_{tabel}$

1,650 yang mana nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai probabilitas signifikan $0,001 < 0,1$ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a di terima yang berarti persepsi risiko berpengaruh terhadap minat masyarakat dalam penggunaan QRIS.

4. Kemudahan, Kemanfaatan dan Persepsi Risiko berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat dalam penggunaan aplikasi QRIS di Tapaktuan. Diketahui bahwa nilai uji F_{hitung} pada penelitian ini $90,187 > F_{tabel} 2,10$ yang mana nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan nilai probabilitas signifikan $0,001 < 0,1$ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti kemudahan, kemanfaatan, dan persepsi risiko secara simultan atau bersama-sama berpengaruh positif terhadap minat masyarakat dalam penggunaan QRIS.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, peneliti menyadari tentu masih banyak kurangnya dari berbagai perspektif. Dengan itu peneliti memberikan beberapa saran agar peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan peneliti ini mendapatkan hasil yang lebih baik kedepannya. Maka peneliti menulis saran sebagai berikut:

1. Saran Teoritis

Bagi peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini atau yang memiliki permasalahan yang sama dapat menambahkan variabel yang lain selain dengan variabel yang ada pada penelitian ini. Agar dapat menjelaskan lebih luas variabel lainnya terhadap minat masyarakat dalam penggunaan aplikasi QRIS.

2. Saran Praktis

- a. Bagi Perusahaan Perbankan Peneliti berharap untuk dapat meningkatkan aplikasi teknologi seperti QRIS, agar memberikan kepercayaan bagi masyarakat yang menjamin keamanan data masyarakat dalam menggunakan aplikasi QRIS dalam proses transaksi.
- b. Bagi Masyarakat Penelitian ini dapat memberi manfaat dan informasi kepada masyarakat dalam memaksimalkan pemahaman terkait fitur-fitur yang ada pada aplikasi QRIS agar memudahkan dalam menggunakannya dan juga mengetahui fungsi dari fitur tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman Shaleh dan Muhib Abdul Wahab, (2004). *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Persepektif Islam* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group,), hlm. 262-263
- Abdul Ghofur Ansori,(2009). *Hukum Perbankan Syari'ah*, (Yogyakarta:Refika Aditma,) hal.4
- Adhitama. (2014). Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomika dan Bisnis Undip, Semarang
- Akhyar.,R.A., & Sisilia.,K (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Terhadap Keputusan Penggunaan Pembayaran Digital Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS). *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, Vol.4 (4) 2023
- Alfianti,(2020). "Implementasi *financial technology* dalam sistem pembayaran berbasis *Qr Code* di Bank Syariah Mandiri Cabang Palangka Raya". Palangka Raya:IAIN Palangka Raya.
- Ariani, Meiliyah., dan Zulhawati. (2017). Pengaruh Kualitas Layanan, Keamanan, dan Risiko Terhadap Minat Menggunakan Line Pay. Conference on Management and Behavioral Studies.
- Chaplin, J. P. (2008). Kamus Lengkap Psikologi. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Dyah Ayu Paramitha dan Dian Kusumaningtyas.2020. "QRIS",Kediri : Fakultas Ekonomi Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Evan Sihaloho, Josef & Ramadai, Atifah & Rahmayanti, Suci. (2020). Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response

Indonesia Standard Bagi Perkembangan UMKM di Medan. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 17.287.0.38043/jmb.v17i2.2384.

Fauzi, Dencik,A.B & Asiati,D.I (2019). *Metode Penelitian Untuk Manajemen dan Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.

Ghozali, (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro,Grafindo Persada.

Hutagalung,R.A., Nainggolan,P., & Panjaitan, P.D. (2021). Analisis Perkembangan Keberhasilan UMKM Sebelum dan Saat Menggunakan Quick Response Indonesia Standard. *Jurnal Ekonomi Pembangunan* Vol. 3 No. 2 Nov 2021

Jogiyanto. (2019). *Konsep dan Aplikasi PLS (Partial Least Square) Untuk Penelitian Empiris*. Fakultas Ekonomi, Universitas Gadjah Mada.

Kotler, P., & Keller, K. L. (2009). *Manajemen pemasaran*

Kurniasari, P., & Priambada, S. (2018). Analisis Persepsi Kemanfaatan Dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Perilaku Penggunaan Aplikasi Transportasi Online Pada Mahasiswa Brawijaya. Malang.

Laloan.,W.T.J.,Wenas.,R.S., & Loindong.,S.S.R (2023). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Persepsi Manfaat dan Risiko Terhadap Minat R Pengguna Y E-Payment QRIS Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal EMBA, Vol.11 No.2 April 2023*

Muhammad Fadhli, R. F. (2016). "Pengaruh Persepsi Nasabah Atas Risiko, Kepercayaan, Manfaat, Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan Internet Banking." 1(2), 264–276.

Nainggolan.,E.G.M., Silalahi.,B.T.F.,& Sinaga.,E.M (2022). Analisis Kepuasan Gen Z Dalam Menggunakan QRIS di

Kota Pematangsiantar, *Jurnal Ekonomi USI Vol.4 No.1 Mei 2022*.

- Ningsih.,H.A., Sasmita.,E.M., & Sari.,B (2020). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Keputusan Menggunakan Uang Elektronik (QRIS). *Jurnal IKRA-ITH Ekonomika Vol.4 No.1 Maret 2021*.
- Nuridin., Restiti.,D., & Amalia.,R (2021). Pengaruh Media Sosial Terhadap Pengetahuan Tentang *Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)*. *Jurnal Ilmu Perbankan dan Keuangan Syariah Vol.3 No.2 Tahun 2021*
- Palupi,A.A., Hartati.,T. ,& Sofa.,N (2022). Pengaruh Literasi Keuangan dan Kemudahan Penggunaan Sistem QRIS Terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan QRIS Pada UMKM. ISSN: 2775-7374, *Seminar Nasional Riset Terapan Administrasi Bisnis*.
- Pohan, A., (2011). *Sistem Pembayaran : Strategi dan Implementasi di Indonesia*, RajaGrafindo Persada, Jakarta.
- Saputri, Oktoviana Banda. (2020). Preferensi konsumen dalam menggunakan *quick response code Indonesia standard (qris)* sebagai alat pembayaran digital: Universitas Indonesia, Jakarta
- Pramesti, T. & Agusti, R.,(2013). Pengaruh Asimetri Informasi, Ukuran Perusahaan, Kepemilikan Manajerial terhadap Manajemen Laba
- Rahmawati.,A. & Murtanto (2023). Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Uang Elektronik (QRIS) Pada Mahasiswa Akuntansi. *Jurnal Ekonomi Trisakti, Vol. 3 No.1 April 2023*
- Rodiah,S, & Melati.,I.S (2020). Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko dan Kepercayaan terhadap minat Menggunakan E-Wallet pada Generasi

Milenial Kota Semarang. *Journal Of Economic Educatiion and Entrepreneurship*.Vol 1 No 2 Desember 2020

Saleh, A. R., & Wahab, M. A. (2004). Psikologi suatu pengantar.

Ansori, (2009:4)

Setiawan, A., Rofingatun, S., & Patma, K. (2020). Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efektivitas, Risiko Terhadap Minat Dan Penggunaan Financial Teknologi (Fintech) Dengan Minat Sebagai Variabel Mediasi. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan Daerah*, 15(2), 35–48.

Setiawan, I.W. A., & Luh Putu Mahyuni, (2020). *QRIS Di Mata UMKM : Eksplorasi Persepsi Dan Intensi UMKM Menggunakan QRIS*. Vol.9, No.10, hal 921 -946, E-Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana.

Suditmika.,N.B.P., & Martini.,I.A.O (2022). Faktor-faktor Mempengaruhi Niat Pelaku UMKM Kota Denpasar Menggunakan QRIS. *Jurnal Magister Manajemen Universitas Mataram, Vol.11 No. 3 Agustus 2022*

Sugiyono, (2015).*Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta,

Sugiyono, (2016).*Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta,

Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sujarweni, V. Wiratna. (2015). Metodologi Penelitian Bisnis Dan Ekonomi, 33. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Venkatesh, V. and Fred D. Davis. “A (2000). Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies.:

Wardani.,L.P.A.K., & Masdiantini.,P.R (2022). Pengaruh Ekspetasi Kinerja, Ekspetasi Usaha, Faktor Sosial Budaya,

Motivasi Hedonis dan Nilai Harga Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS). *Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Humanika*, Vol.12 No.1, Januari-April 2022

Wibowo,S.Y., Rosmauli,D., & Suhud, U., (2015) Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Fitur Layanan, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-Money Card. *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia* Vol.6, No.1, 2015

Wildan, Muhammad (2019) Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan, efektivitas dan risiko terhadap minat bertransaksi menggunakan financial technology (FINTECH). Undergraduate (S1) thesis, UIN Walisongo Semarang.

Yogananda, A. S., & Dirgantara, I. B. (2017). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Minat untuk Menggunakan Instrumen Uang Elektronik. *Journal Of Management*, Vol. 6 (No. 4), (hlm. 1-7).



LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kuesioner Penelitian

KUESIONER

Penelitian Skripsi dengan Judul

**“Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat
Dalam Penggunaan Aplikasi *Quick Response Code Indonesia
Standard (QRIS) di Tapaktuan*”**

Assalamu’aikum Wr. Wb.

Bapak/Ibu Yang Terhormat,

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

Nama : Ulva Fazriah
Nim : 180603010
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam
Jurusan : Perbankan Syariah

Bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Masyarakat Dalam Penggunaan Aplikasi *Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) di Tapaktuan*” Sehubungan dengan hal tersebut, saya memohon bantuan dari Bapak/Ibu sekalian untuk meluangkan waktunya mengisi kuesioner penelitian ini. Saya sangat

mengharapkan agar kuesioner ini diisi dengan lengkap sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Jawaban dari Bapak/Ibu hanya digunakan untuk penelitian, dan kerahasiaannya akan saya jaga dengan hati – hati.

Atas Kesediaan dan partisipasi dari Bapak/Ibu dalam mengisi kuesioner ini saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Hormat Saya,

Ulva Faziah



KARAKTERISTIK RESPONDEN

1. Nama : _____

2. Jenis Kelamin

Laki-laki

Perempuan

3. Usia

18-25 Tahun

26- 35 Tahun

36- 45 Tahun

> 45 Tahun

4. Alamat

Air Berudang

Air Pinang

Batu Itam جامعة البرانس

Gunung - Kerambil R Y

Gampong Hilir

Gampong Hulu

Jambo Apha

Lhok Bengkuang

Lhok Ketapang

Lhok Rukam

Padang

- Panjupian
- Pantan Luas
- Pasar
- Tepi Air

5. Pekerjaan

- Pelajar/Mahasiswa
- Pegawai Negeri
- Wiraswasta
- Lainnya

6. Pendapatan Perbulan

- < Rp1.000.000
- Rp 1.000.000 – Rp 2.500.000
- Rp 3.000.000 – Rp 4.500.000
- Rp 5.000.000 – Rp 6.500.000
- > Rp 7.000.000

7. Besaran Transaksi Perhari

- < Rp 50.000
- Rp 100.000 – Rp 300.000
- Rp 350.000 – Rp 500.000
- > Rp 700.000

8. Nasabah Bank Aceh Syariah

- Kantor Cabang Tapaktuan
- Kantor Cabang Pembantu Jl. Merdeka

KUESIONER PENELITIAN

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT MASYARAKAT DALAM PENGGUNAAN APLIKASI *QUICK RESPONSE INDONESIA STANDARD (QRIS)* DI TAPAKTUAN

Petunjuk Pengisian :

Jawablah Pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda centang (√) pada kotak yang sesuai dengan pilihan Bapak/Ibu sekalian. Dalam setiap pertanyaan, dimohon untuk tidak mengosongkan jawaban.

1. Sangat Tidak Setuju (STS)

Berarti berpendapat bahwa apa yang terkandung dalam pernyataan tersebut sungguh-sungguh sangat tidak setuju atau sangat tidak baik dan sangat tidak sesuai dengan arah pemikiran yang dirasakan.

2. Tidak Setuju (TS)

Berarti berpendapat bahwa apa yang terkandung dalam pernyataan tersebut tidak setuju atau tidak puas atau tidak baik dan lebih banyak tidak benarnya.

3. Ragu-Ragu (RG)

Berarti berpendapat bahwa apa yang terkandung dalam pernyataan tersebut masih ragu-ragu.

4. Setuju (S)

Berarti berpendapat bahwa apa yang terkandung dalam pernyataan tersebut dirasakan baik dan lebih banyak benarnya.

5. Sangat Setuju (SS)

Berarti berpendapat bahwa apa yang terkandung dalam pernyataan tersebut sangat setuju atau sangat baik dan sungguh-sungguh benar dan sesuai dengan arah pemikiran yang dirasakan.



KUESIONER

I. Pertanyaan berikut berkaitan dengan Faktor-faktor Penggunaan QRIS (X)

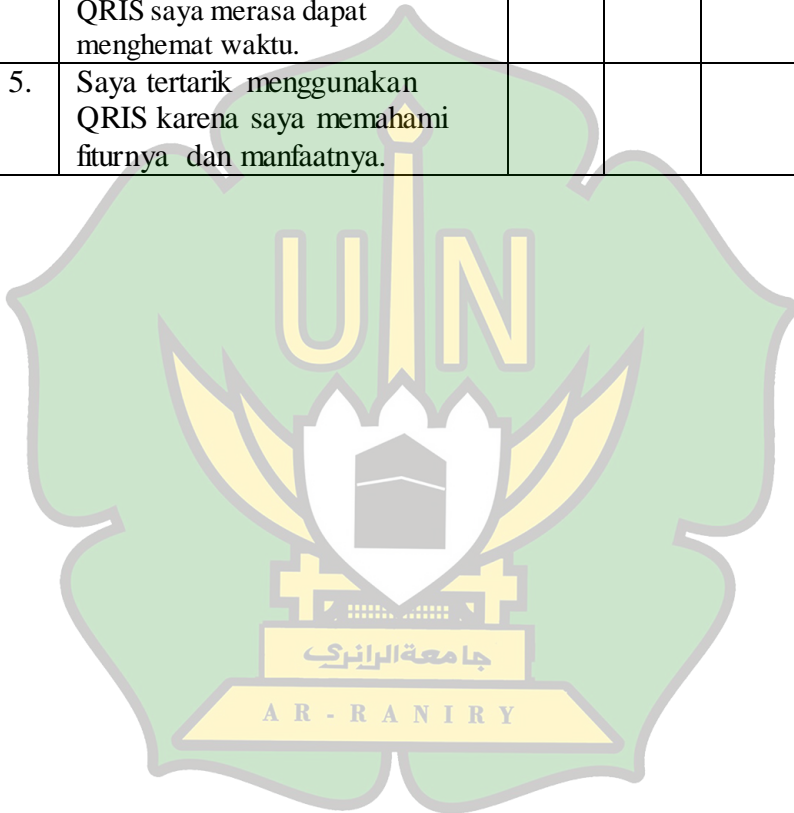
No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
<i>Kemudahan (X1)</i>					
1.	Sistem Pembayaran QRIS sangat jelas dan mudah untuk dimengerti dan dipahami.				
2.	Sistem pembayaran QRIS sangat mudah untuk dipelajari.				
3.	Sistem Pembayaran QRIS sangat mudah digunakan pada semua transaksi layanannya.				
4.	Menggunakan pembayaran QRIS lebih mempermudah untuk beradaptasi.				
5.	Saya merasa QRIS mempermudah proses bertransaksi.				
<i>Kemanfaatan (X2)</i>					
1.	Secara keseluruhan saya merasa QRIS bermanfaat dalam pembayaran transaksi pribadi dan sehari-hari.				
2.	Penggunaan sistem pembayaran dengan QRIS dapat membuat pekerjaan lebih mudah.				
3.	Sistem pembayaran QRIS ini menjadikan transaksi pembayaran menjadi lebih cepat.				

4.	Saya merasa Qris dapat meningkatkan efektivitas dalam melakukan transaksi non tunai.				
5.	Saya merasa Qris dapat meningkatkan efisien dalam melakukan transaksi non tunai.				
Persepsi Risiko (X3)					
1.	Menggunakan QRIS tidak akan kehilangan data pribadi karna akun yang saya daftarkan sudah diverifikasi oleh sistem.				
2.	Risiko kecil kerahasiaan data QRIS akan terjaga karena transaksi dilakukan sendiri.				
3.	Dalam bertransaksi menggunakan QRIS memerlukan data internet.				
4.	Kepedulian perusahaan terhadap penggunaan QRIS menjadi lebih optimal.				
5.	Bertransaksi menggunakan QRIS melindungi beredarnya uang palsu.				

II. Pertanyaan berikut berkaitan dengan Minat Penggunaan Aplikasi QRIS (Y)

No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
Minat (Y)					
1.	Saya berminat menggunakan aplikasi QRIS, karena Banyaknya promosi dari luar.				

2.	Saya merasa menggunakan QRIS sangat menarik untuk kegiatan sehari-hari.				
3.	Dengan adanya kemudahan QRIS, saya berminat untuk sering menggunakannya.				
4.	Dengan menggunakan aplikasi QRIS saya merasa dapat menghemat waktu.				
5.	Saya tertarik menggunakan QRIS karena saya memahami fiturnya dan manfaatnya.				



Lampiran 2: Tabulasi Data Hasil Kuesioner

1. Variabel Kemudahan (X1)

NO	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	TOTAL
1	5	5	5	5	5	25
2.	5	5	4	5	5	24
3	5	5	4	4	4	22
4	4	5	4	4	4	21
5	4	4	4	4	4	20
6	4	5	5	4	4	22
7	5	5	5	5	5	25
8	4	4	4	4	5	21
9	4	4	5	5	5	23
10	4	5	4	4	4	21
11	5	5	4	4	4	22
12	4	4	5	4	5	22
13	4	4	5	4	5	22
14	5	5	4	4	5	23
15	4	4	5	5	4	22
16	4	4	4	4	4	20
17	5	5	5	5	5	25
18	4	4	4	5	5	22
19	5	5	5	4	5	24
20	5	5	5	4	5	24
21	4	4	4	3	4	19
22	3	4	4	4	4	19
23	4	3	3	3	4	17
24	4	4	4	4	4	20
25	4	4	4	4	4	20
26	4	4	4	4	4	20
27	4	4	4	4	4	20
28	4	3	5	5	4	21
29	5	5	5	5	5	25
30	4	5	5	4	4	22
31	4	4	4	4	4	20
32	5	5	5	3	5	23

33	4	4	4	4	4	20
34	4	4	4	4	4	20
35	5	5	4	4	4	22
36	4	4	4	4	4	20
37	5	5	5	5	5	25
38	5	5	5	5	5	25
39	4	4	4	4	4	20
40	4	4	4	4	4	20
41	4	4	4	4	4	20
42	4	4	4	5	5	22
43	5	5	5	5	5	25
44	4	4	5	4	4	21
45	4	4	4	4	4	20
46	4	4	4	4	4	20
47	5	5	5	5	5	25
48	3	3	4	4	4	18
49	3	3	3	3	3	15
50	4	4	4	4	4	20
51	4	4	5	4	4	21
52	5	4	5	4	5	23
53	4	5	4	3	5	21
54	5	5	5	5	5	25
55	4	4	5	4	5	22
56	4	4	5	5	4	22
57	5	5	5	5	5	25
58	4	5	4	4	4	21
59	4	4	5	4	5	22
60	4	4	4	4	4	20
61	4	4	5	5	5	23
62	4	4	4	4	4	20
63	4	4	5	4	4	21
64	5	5	5	5	5	25
65	5	5	5	5	5	25
66	4	5	5	5	5	24
67	5	5	5	4	4	23
68	4	4	4	4	4	20

69	4	4	5	5	5	23
70	5	5	5	5	5	25
71	5	5	5	4	4	23
72	5	4	4	4	4	21
73	5	5	5	5	5	25
74	4	4	4	4	4	20
75	4	5	4	5	4	22
76	5	5	5	5	5	25
77	3	3	3	3	3	15
78	5	5	5	5	5	25
79	5	5	5	5	5	25
80	5	5	5	5	5	25
81	5	5	5	5	5	25
82	4	4	5	4	4	21
83	5	5	5	4	5	24
84	5	5	5	5	5	25
85	3	3	4	4	4	18
86	4	4	5	4	4	21
87	4	4	5	4	5	22
88	5	5	5	5	5	25
89	4	4	4	4	3	19
90	5	5	5	5	5	25
91	4	4	4	4	4	20
92	5	5	5	5	5	25
93	4	4	4	4	4	20
94	5	5	5	5	5	25
95	5	5	5	5	5	25
96	5	5	5	5	5	25
97	5	5	5	5	5	25
98	4	4	4	4	4	20
99	4	4	4	5	5	22
100	4	4	4	4	4	20
101	4	5	5	4	4	22
102	5	4	4	5	4	22
103	5	5	4	4	5	23
104	5	5	5	5	5	25

105	5	5	5	5	5	25
106	4	5	5	4	4	22
107	5	4	3	4	3	19
108	4	4	3	3	4	18
109	5	5	5	5	5	25
110	5	5	5	5	5	25
111	5	5	4	5	4	23
112	4	4	5	4	4	21
113	4	4	4	4	5	21
114	5	4	4	5	3	21
115	5	4	4	4	4	21
116	3	4	4	5	5	21
117	5	5	3	4	5	22
118	4	5	4	4	5	22
119	4	4	4	5	5	22
120	5	5	5	3	5	23
121	4	3	4	4	4	19
122	5	5	5	5	5	25
123	5	5	5	5	5	25
124	5	5	5	5	5	25
125	3	3	3	3	3	15
126	4	5	4	4	3	20
127	5	5	5	5	5	25
128	5	5	5	5	5	25
129	5	5	5	5	5	25
130	5	5	5	5	5	25
131	5	5	5	5	5	25
132	4	4	4	4	4	20
133	4	4	4	4	4	20
134	5	5	5	5	5	25
135	5	5	5	5	5	25
136	4	4	4	4	4	20
137	4	4	4	4	4	20
138	5	5	5	5	5	25
139	4	4	4	4	4	20
140	4	4	4	4	4	20

141	4	4	4	4	4	20
142	5	5	5	5	5	25
143	4	4	4	4	4	20
144	5	5	5	5	5	25
145	4	5	4	4	4	21
146	5	5	4	4	5	23
147	4	5	4	5	4	22
148	5	3	3	5	5	21
149	5	4	4	4	5	22
150	5	4	4	5	5	23
151	4	4	4	4	4	20
152	4	4	4	4	4	20
153	4	4	4	4	4	20
154	5	5	5	5	5	25
155	5	5	5	5	5	25
156	5	5	5	5	5	25
157	5	5	4	4	4	22
158	4	4	4	4	4	20
159	5	5	5	5	5	25
160	5	4	4	4	4	21
161	5	5	5	5	5	25
162	5	5	5	5	5	25
163	5	4	4	4	4	21
164	5	5	5	5	5	25
165	5	5	5	5	5	25
166	5	5	5	5	5	25
167	5	5	5	5	5	25
168	5	5	5	5	5	25
169	4	4	4	4	4	20
170	4	4	4	4	4	20
171	4	4	4	4	4	20
172	4	4	4	4	4	20
173	5	5	5	5	5	25
174	4	4	4	4	4	20
175	5	4	4	5	5	23
176	5	4	4	4	5	22

177	5	4	4	5	5	23
178	4	5	5	5	5	24
179	5	4	5	5	5	24
180	4	5	5	5	4	23
181	4	4	4	4	4	20
182	5	5	4	4	5	23
183	5	5	4	5	4	23
184	4	4	4	4	4	20
185	4	4	5	5	4	22
186	5	5	5	5	5	25
187	4	4	5	5	4	22
188	4	4	5	4	5	22
189	4	5	5	5	4	23
190	4	5	5	5	5	24
191	4	5	5	4	4	22
192	4	5	5	4	4	22
193	5	4	4	4	5	22
194	4	4	4	5	5	22
195	4	4	5	4	5	22
196	4	4	5	5	4	22
197	5	4	4	4	5	22
198	4	5	4	4	5	22
199	4	4	5	4	5	22
200	4	4	4	5	5	22
201	4	5	5	5	4	23
202	4	4	5	5	4	22
203	4	4	5	4	4	21
204	5	4	4	4	4	21
205	4	4	5	5	5	23
206	4	5	4	4	5	22
207	5	5	5	5	5	25
208	4	4	4	4	4	20
209	4	4	4	4	4	20
210	4	4	4	5	4	21
211	5	4	4	5	5	23
212	5	4	5	4	4	22

213	5	5	4	4	4	22
214	5	4	4	5	4	22
215	5	4	4	5	4	22
216	5	4	5	4	5	23
217	5	5	4	4	5	23
218	5	4	4	5	5	23
219	5	5	4	4	5	23
220	5	4	4	5	4	22
221	5	4	4	5	4	22
222	4	5	4	4	5	22
223	5	4	4	4	5	22
224	5	4	4	5	5	23
225	5	4	5	5	4	23
226	5	4	5	4	5	23
227	5	4	5	5	5	24
228	5	5	5	4	4	23
229	5	4	5	4	5	23
230	5	5	4	4	4	22
231	4	4	4	4	4	20
232	4	5	5	5	4	23
233	5	4	5	4	4	22
234	4	5	5	4	4	22
235	5	5	4	4	5	23
236	5	5	4	4	5	23
237	4	4	5	4	5	22
238	5	5	5	4	5	24
239	4	4	5	4	5	22
240	4	5	5	4	4	22
241	4	5	4	5	5	23
242	4	4	4	5	5	22
243	4	4	5	4	4	21
244	5	5	5	5	4	24
245	4	4	4	4	4	20
246	4	5	5	4	5	23
247	5	4	5	5	4	23
248	5	4	4	5	5	23

249	5	4	4	5	5	23
250	4	5	5	4	4	22
251	5	4	5	4	4	22
252	5	4	5	4	4	22
253	5	4	4	5	5	23
254	4	5	4	4	4	21
255	4	4	4	4	4	20
256	4	4	4	4	4	20
257	4	4	5	5	4	22
258	5	5	4	5	4	23
259	4	4	4	4	4	20
260	4	4	5	4	5	22
261	4	5	5	4	4	22
262	5	5	5	5	5	25
263	4	4	4	4	5	21
264	4	5	5	5	5	24
265	4	4	4	4	4	20
266	4	4	4	5	4	21
267	4	4	4	4	5	21
268	4	4	4	4	4	20
269	4	4	4	4	4	20
270	4	4	5	5	5	23

2. Variabel Kemanfaatan (X2)

NO	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	TOTAL
1	5	5	5	5	5	25
2	5	5	5	5	5	25
3	4	4	4	4	4	20
4	5	5	5	5	5	25
5	4	4	4	4	4	20
6	4	5	4	4	4	21
7	5	5	5	5	5	25
8	5	5	5	5	5	25
9	5	5	4	4	5	23
10	4	5	5	5	5	24

11	4	5	5	5	4	23
12	4	5	5	5	4	23
13	5	5	4	5	4	23
14	5	4	4	5	5	23
15	5	5	5	4	4	23
16	4	4	4	4	4	20
17	5	5	5	5	5	25
18	4	4	5	4	4	21
19	5	4	4	5	5	23
20	5	4	4	5	5	23
21	4	4	4	4	4	20
22	4	4	3	4	4	19
23	3	4	4	4	3	18
24	5	4	4	4	4	21
25	4	4	4	4	4	20
26	4	4	4	3	3	18
27	4	4	4	4	4	20
28	4	4	4	5	5	22
29	5	5	5	5	5	25
30	4	5	5	5	4	23
31	4	4	4	4	5	21
32	4	5	5	5	5	24
33	3	4	4	4	3	18
34	3	4	5	5	5	22
35	5	5	5	5	5	25
36	4	4	4	4	4	20
37	5	5	5	5	5	25
38	5	5	5	5	5	25
39	5	5	4	5	5	24
40	4	4	4	4	4	20
41	3	4	4	4	4	19
42	5	5	5	4	4	23
43	5	5	5	5	5	25
44	4	4	4	5	4	21
45	5	4	4	4	4	21
46	4	4	4	4	4	20

47	5	5	5	5	5	25
48	3	4	4	4	4	19
49	3	3	4	5	3	18
50	4	4	4	4	4	20
51	5	5	5	4	4	23
52	4	4	5	5	5	23
53	5	5	4	4	4	22
54	5	5	5	5	5	25
55	4	4	4	5	4	21
56	5	4	4	4	4	21
57	5	5	5	5	5	25
58	4	5	5	5	4	23
59	5	5	5	5	5	25
60	4	4	4	4	4	20
61	4	5	5	4	4	22
62	4	4	5	4	5	22
63	4	4	4	5	4	21
64	5	5	5	5	5	25
65	5	5	5	5	5	25
66	5	5	5	4	3	22
67	4	4	4	4	4	20
68	4	4	4	4	4	20
69	5	4	4	4	4	21
70	4	4	4	4	4	20
71	4	5	5	4	5	23
72	4	4	4	4	4	20
73	5	5	5	5	5	25
74	4	4	4	4	4	20
75	5	5	5	4	5	24
76	5	5	5	5	5	25
77	3	3	4	5	5	20
78	5	5	5	5	5	25
79	5	5	5	5	5	25
80	5	5	5	5	5	25
81	5	5	5	5	5	25
82	5	5	5	4	5	24

83	5	5	5	5	5	25
84	5	5	5	5	5	25
85	4	5	5	4	4	22
86	4	5	4	4	4	21
87	5	5	4	4	5	23
88	4	3	4	4	4	19
89	5	4	5	4	5	23
90	5	5	5	5	5	25
91	4	4	4	4	4	20
92	5	5	5	5	5	25
93	4	4	4	5	4	21
94	5	5	5	5	5	25
95	5	5	5	5	5	25
96	5	5	5	5	5	25
97	5	5	5	5	5	25
98	4	5	4	4	4	21
99	4	5	5	5	5	24
100	4	4	4	4	4	20
101	4	5	4	4	5	22
102	5	4	5	5	4	23
103	5	4	5	5	4	23
104	5	5	5	5	5	25
105	5	5	5	5	5	25
106	5	4	3	4	3	19
107	4	4	4	3	3	18
108	3	4	4	4	3	18
109	5	5	5	5	5	25
110	4	4	4	4	4	20
111	5	4	4	4	5	22
112	5	5	4	3	4	21
113	5	4	5	4	4	22
114	4	4	4	4	4	20
115	4	4	5	5	4	22
116	5	4	4	5	5	23
117	5	5	5	5	5	25
118	4	5	4	4	5	22

119	5	5	5	5	5	25
120	5	5	5	5	5	25
121	4	4	4	4	4	20
122	5	5	5	5	5	25
123	5	5	5	5	5	25
124	5	5	5	5	5	25
125	3	3	3	3	3	15
126	5	3	4	4	4	20
127	5	5	5	5	5	25
128	5	5	5	5	5	25
129	5	5	5	5	5	25
130	5	5	5	5	4	24
131	5	5	5	5	5	25
132	4	4	4	4	4	20
133	4	4	4	4	4	20
134	5	5	5	5	5	25
135	5	5	5	5	5	25
136	4	4	4	4	4	20
137	4	4	4	4	4	20
138	5	5	5	5	5	25
139	4	4	4	4	4	20
140	4	4	4	4	4	20
141	4	4	4	4	4	20
142	5	5	5	5	5	25
143	4	4	4	4	4	20
144	5	5	5	5	5	25
145	5	5	4	4	5	23
146	4	5	4	4	4	21
147	4	5	5	4	4	22
148	4	4	5	5	4	22
149	4	4	4	5	4	21
150	4	4	4	4	4	20
151	4	4	4	4	4	20
152	4	4	4	4	4	20
153	4	4	4	4	4	20
154	5	5	5	5	5	25

155	5	5	5	5	5	25
156	5	5	5	5	5	25
157	4	5	5	5	5	24
158	4	4	4	4	5	21
159	5	5	5	5	5	25
160	4	4	4	4	4	20
161	5	5	5	5	5	25
162	5	5	5	5	5	25
163	4	4	4	4	4	20
164	5	5	5	5	5	25
165	5	5	5	5	5	25
166	5	5	5	5	5	25
167	5	5	5	5	5	25
168	5	5	5	5	5	25
169	4	4	4	4	4	20
170	4	4	4	4	4	20
171	4	4	4	4	4	20
172	4	4	4	4	4	20
173	5	5	5	5	5	25
174	4	4	4	4	4	20
175	5	4	5	5	5	24
176	5	5	5	4	4	23
177	5	4	5	4	5	23
178	4	5	5	4	5	23
179	5	4	5	5	4	23
180	3	4	4	5	4	20
181	4	4	4	4	4	20
182	4	4	5	4	4	21
183	5	4	5	5	4	23
184	4	4	4	4	4	20
185	4	5	5	4	4	22
186	5	5	5	5	5	25
187	4	5	5	4	4	22
188	5	5	4	4	5	23
189	4	5	5	4	5	23
190	5	4	4	5	4	22

191	5	5	4	4	5	23
192	4	5	5	4	5	23
193	4	4	4	5	5	22
194	4	5	5	4	4	22
195	4	4	5	5	4	22
196	5	4	5	4	5	23
197	4	4	4	5	5	22
198	5	5	4	4	5	23
199	5	5	4	5	4	23
200	5	4	5	4	4	22
201	3	4	4	4	4	19
202	5	5	4	4	5	23
203	4	4	4	4	4	20
204	5	4	4	4	4	21
205	4	4	4	4	4	20
206	5	4	5	5	5	24
207	5	5	5	5	5	25
208	5	4	4	4	4	21
209	5	4	5	5	4	23
210	4	4	4	4	4	20
211	4	5	4	4	5	22
212	5	5	5	5	4	24
213	5	5	4	5	5	24
214	5	4	5	4	4	22
215	4	5	4	4	5	22
216	5	4	5	4	4	22
217	5	4	4	5	5	23
218	5	4	4	5	5	23
219	5	4	5	5	4	23
220	5	4	5	4	5	23
221	5	4	5	5	4	23
222	5	4	4	5	4	22
223	5	4	4	5	5	23
224	5	4	5	4	5	23
225	4	5	5	4	4	22
226	5	5	4	5	5	24

227	5	4	4	4	4	21
228	4	4	4	5	5	22
229	5	4	4	5	4	22
230	5	4	4	4	5	22
231	5	4	4	5	5	23
232	4	5	4	4	4	21
233	5	5	4	4	5	23
234	4	5	5	5	4	23
235	5	5	4	4	5	23
236	5	4	4	5	4	22
237	4	4	4	4	4	20
238	4	5	3	4	3	19
239	4	4	4	4	5	21
240	4	4	4	5	4	21
241	4	4	5	5	5	23
242	4	4	5	5	5	23
243	5	5	4	4	4	22
244	5	4	4	4	4	21
245	5	5	5	5	5	25
246	5	4	5	4	5	23
247	4	4	5	5	5	23
248	4	4	5	5	4	22
249	5	5	5	4	5	24
250	5	5	5	5	5	25
251	4	5	5	5	5	24
252	5	4	4	5	5	23
253	4	5	5	4	4	22
254	5	5	5	4	4	23
255	5	4	4	5	4	22
256	5	5	5	5	5	25
257	4	4	5	4	5	22
258	4	4	4	4	4	20
259	4	4	4	4	4	20
260	5	4	4	4	5	22
261	5	4	4	5	5	23
262	5	5	5	5	5	25

263	5	5	4	4	5	23
264	5	4	4	4	4	21
265	5	5	4	4	5	23
266	5	5	5	5	5	25
267	5	5	5	4	4	23
268	4	4	4	4	4	20
269	4	4	4	4	4	20
270	5	5	5	5	5	25

3. Variabel Persepsi Risiko (X3)

NO	X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	TOTAL
1	5	5	5	5	5	25
2	4	4	5	4	4	21
3	5	5	5	4	5	24
4	3	3	3	3	4	16
5	4	4	4	4	4	20
6	4	5	5	5	4	23
7	5	5	5	5	5	25
8	5	4	4	4	4	21
9	5	5	5	5	5	25
10	5	5	5	4	4	23
11	4	4	5	5	5	23
12	4	5	4	4	5	22
13	4	4	5	5	4	22
14	5	5	5	5	4	24
15	4	4	3	4	5	20
16	4	4	4	4	4	20
17	5	5	5	5	5	25
18	4	4	3	4	5	20
19	4	3	5	5	5	22
20	4	3	5	3	5	20
21	5	4	5	5	4	23
22	3	3	4	4	4	18
23	4	3	4	4	4	19
24	4	4	4	4	4	20

25	4	4	4	4	4	20
26	3	3	4	3	3	16
27	4	4	4	4	4	20
28	5	5	4	4	4	22
29	5	5	5	5	5	25
30	4	4	4	5	5	22
31	5	5	5	5	5	25
32	5	5	5	5	5	25
33	3	3	4	3	4	17
34	4	4	5	4	5	22
35	4	5	3	4	5	21
36	4	4	3	4	4	19
37	5	5	5	5	5	25
38	5	5	5	5	5	25
39	4	4	4	5	5	22
40	4	4	4	3	3	18
41	3	3	3	4	4	17
42	4	5	4	5	5	23
43	5	5	5	5	5	25
44	3	4	4	4	5	20
45	5	5	5	5	4	24
46	4	4	4	4	4	20
47	4	4	4	4	4	20
48	4	4	4	4	4	20
49	4	3	3	3	5	18
50	4	4	4	4	4	20
51	4	4	4	4	5	21
52	5	5	5	5	5	25
53	4	4	5	4	4	21
54	3	3	5	4	5	20
55	5	4	4	4	5	22
56	5	4	4	4	5	22
57	5	4	5	5	5	24
58	4	4	4	5	5	22
59	4	4	4	4	5	21
60	4	4	4	4	4	20

61	4	4	4	4	4	20
62	4	4	4	4	5	21
63	4	4	5	4	4	21
64	5	5	5	5	5	25
65	5	5	5	5	5	25
66	4	4	4	4	5	21
67	4	4	4	4	4	20
68	4	4	4	4	4	20
69	4	4	4	4	5	21
70	5	5	5	4	4	23
71	4	5	5	5	5	24
72	4	4	4	4	4	20
73	3	4	5	5	5	22
74	3	3	3	3	4	16
75	5	5	5	5	5	25
76	5	5	5	5	5	25
77	3	3	3	3	5	17
78	5	5	5	5	5	25
79	5	5	5	5	5	25
80	5	5	5	5	5	25
81	5	5	5	5	5	25
82	4	4	4	5	5	22
83	3	4	4	4	4	19
84	5	5	5	5	5	25
85	4	4	4	5	5	22
86	5	4	5	3	5	22
87	5	4	5	4	4	22
88	3	3	5	4	5	20
89	3	3	3	4	3	16
90	5	5	5	5	5	25
91	4	4	4	4	4	20
92	5	5	5	5	5	25
93	4	4	4	4	4	20
94	5	5	5	5	5	25
95	5	5	5	5	5	25
96	5	5	5	5	5	25

97	5	5	5	5	5	25
98	4	3	4	4	4	19
99	5	4	4	4	5	22
100	4	4	4	4	4	20
101	5	3	4	5	5	22
102	3	3	5	4	5	20
103	4	5	3	3	4	19
104	5	5	5	5	5	25
105	5	5	5	5	5	25
106	5	4	5	3	5	22
107	4	4	4	4	4	20
108	3	3	3	4	4	17
109	4	5	4	4	5	22
110	3	4	4	3	4	18
111	3	4	4	3	4	18
112	3	3	4	5	4	19
113	4	5	5	5	4	23
114	4	4	5	4	4	21
115	3	4	4	4	4	19
116	4	3	5	5	4	21
117	3	5	5	5	5	23
118	5	4	5	4	5	23
119	5	5	5	5	5	25
120	4	4	5	4	5	22
121	4	4	4	4	4	20
122	5	5	5	5	5	25
123	5	5	5	5	5	25
124	5	5	5	5	5	25
125	3	3	3	3	3	15
126	4	4	4	4	4	20
127	5	5	5	5	5	25
128	5	5	5	5	5	25
129	5	5	5	5	5	25
130	4	4	5	5	5	23
131	5	5	5	5	5	25
132	4	4	4	4	4	20

133	4	4	4	4	4	20
134	5	5	5	5	5	25
135	5	5	5	5	5	25
136	4	4	4	4	4	20
137	4	4	4	4	4	20
138	5	5	5	5	5	25
139	4	4	4	4	4	20
140	4	4	4	4	4	20
141	4	4	4	4	4	20
142	5	5	5	5	5	25
143	4	4	4	4	4	20
144	5	5	5	5	5	25
145	4	4	4	4	5	21
146	4	5	5	4	4	22
147	4	5	4	4	4	21
148	5	4	4	5	5	23
149	5	5	4	4	4	22
150	5	5	4	4	4	22
151	4	4	4	4	4	20
152	4	4	4	4	4	20
153	4	4	4	4	4	20
154	5	5	5	5	5	25
155	5	5	5	5	5	25
156	5	5	5	5	5	25
157	5	5	5	5	5	25
158	4	4	4	4	5	21
159	5	5	5	5	5	25
160	4	4	4	4	4	20
161	5	5	5	5	5	25
162	5	5	5	5	5	25
163	4	4	4	4	4	20
164	5	5	5	5	5	25
165	5	5	5	5	5	25
166	5	5	5	5	5	25
167	5	5	5	5	5	25
168	5	5	5	5	5	25

169	4	4	4	4	4	20
170	4	4	4	4	4	20
171	4	4	4	4	4	20
172	4	4	4	4	4	20
173	5	5	5	5	5	25
174	4	4	4	4	4	20
175	4	4	4	4	4	20
176	5	4	5	5	4	23
177	4	5	5	4	4	22
178	5	4	4	4	4	21
179	4	5	4	4	4	21
180	4	4	4	4	5	21
181	4	4	4	4	4	20
182	5	4	5	4	4	22
183	4	4	4	4	4	20
184	4	4	4	4	4	20
185	5	5	5	4	4	23
186	5	5	5	5	5	25
187	4	5	4	4	5	22
188	5	5	5	4	5	24
189	4	5	4	5	5	23
190	5	5	4	5	5	24
191	5	4	4	4	4	21
192	5	4	4	4	4	21
193	4	4	4	4	4	20
194	5	5	4	5	4	23
195	4	5	5	4	5	23
196	5	4	5	4	5	23
197	5	5	4	4	4	22
198	5	5	4	4	4	22
199	4	5	4	5	4	22
200	4	4	5	4	4	21
201	4	4	4	4	4	20
202	5	5	4	4	4	22
203	4	4	4	4	4	20
204	4	4	4	4	4	20

205	4	4	4	4	4	20
206	4	5	5	5	4	23
207	5	5	5	5	5	25
208	4	4	5	4	4	21
209	4	4	4	4	4	20
210	4	4	4	4	5	21
211	5	4	4	4	4	21
212	4	5	4	5	5	23
213	5	4	4	4	5	22
214	5	4	4	4	5	22
215	4	5	5	5	5	24
216	5	5	5	5	4	24
217	5	4	4	5	5	23
218	4	5	5	4	4	22
219	4	5	5	4	4	22
220	4	5	5	4	5	23
221	4	5	5	5	4	23
222	4	5	5	5	5	24
223	5	4	4	5	4	22
224	5	4	5	5	4	23
225	5	5	5	4	4	23
226	4	4	5	5	4	22
227	4	4	5	5	5	23
228	4	5	5	4	4	22
229	5	5	4	5	5	24
230	5	5	5	5	5	25
231	4	4	4	5	4	21
232	4	4	4	4	4	20
233	5	5	4	4	4	22
234	5	5	4	4	4	22
235	5	4	4	4	4	21
236	4	5	5	5	4	23
237	4	5	5	5	5	24
238	5	5	5	5	5	25
239	5	5	5	5	5	25
240	4	4	5	5	4	22

241	5	5	4	4	4	22
242	4	4	5	5	4	22
243	5	5	4	4	4	22
244	4	4	5	5	5	23
245	4	4	5	4	4	21
246	5	5	4	4	4	22
247	4	5	5	5	4	23
248	4	4	5	5	4	22
249	4	4	5	5	5	23
250	4	4	5	4	5	22
251	4	5	4	5	4	22
252	5	4	4	5	5	23
253	4	4	5	4	4	21
254	4	5	4	4	4	21
255	4	4	4	4	4	20
256	4	4	4	4	4	20
257	4	5	4	4	4	21
258	5	5	4	4	4	22
259	4	4	4	4	4	20
260	5	4	4	4	4	21
261	4	4	4	4	4	20
262	5	5	4	5	5	24
263	5	5	5	4	4	23
264	4	4	5	4	4	21
265	4	5	4	4	4	21
266	4	4	5	5	4	22
267	4	4	4	4	4	20
268	4	4	4	4	4	20
269	4	4	4	4	4	20
270	5	5	5	5	5	25

4. Variabel Minat Masyarakat (Y)

NO	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	TOTAL
1	5	5	5	5	5	25
2	5	5	5	5	5	25

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

39	5	4	4	4	4	21
40	3	4	4	4	4	19
41	3	3	3	3	4	16
42	4	4	4	4	5	21
43	5	5	5	5	5	25
44	4	4	4	4	4	20
45	4	4	5	5	5	23
46	4	4	4	4	4	20
47	4	4	4	4	5	21
48	5	5	5	4	5	24
49	5	5	4	4	4	22
50	4	4	4	4	4	20
51	4	4	4	5	4	21
52	4	4	5	5	5	23
53	4	5	5	5	4	23
54	5	5	5	5	5	25
55	4	4	4	4	4	20
56	5	3	4	4	4	20
57	5	5	5	5	5	25
58	5	5	5	5	4	24
59	4	4	4	4	4	20
60	4	4	4	4	4	20
61	4	4	5	5	5	23
62	4	4	4	5	5	22
63	4	4	4	5	4	21
64	5	5	5	5	5	25
65	5	5	5	5	5	25
66	5	5	4	4	4	22
67	5	4	4	4	4	21
68	4	5	5	5	5	24
69	5	5	5	5	4	24
70	4	5	5	5	4	23
71	4	4	4	4	5	21
72	4	4	4	4	5	21
73	5	5	5	5	5	25
74	3	3	5	4	3	18

75	5	5	4	5	5	24
76	4	5	5	5	5	24
77	3	3	3	5	3	17
78	5	5	5	5	5	25
79	5	5	5	5	5	25
80	5	5	5	5	5	25
81	5	5	5	5	5	25
82	4	4	4	4	5	21
83	3	4	3	4	4	18
84	5	5	5	5	5	25
85	5	4	4	4	4	21
86	4	4	3	3	4	18
87	4	4	4	4	5	21
88	4	4	4	4	3	19
89	4	5	5	4	4	22
90	5	5	5	5	5	25
91	4	4	4	4	4	20
92	5	5	5	5	5	25
93	4	4	4	4	4	20
94	5	5	5	5	5	25
95	5	5	5	5	5	25
96	5	5	5	5	5	25
97	5	5	5	5	5	25
98	4	4	4	4	4	20
99	5	4	4	5	4	22
100	4	4	4	4	4	20
101	4	4	5	4	5	22
102	5	4	4	4	5	22
103	3	5	4	4	5	21
104	5	5	5	5	5	25
105	4	5	4	4	5	22
106	3	4	4	3	4	18
107	3	3	3	4	3	16
108	3	3	3	4	3	16
109	4	4	4	5	4	21
110	4	4	5	4	5	22

111	5	4	4	4	5	22
112	3	4	4	5	3	19
113	4	5	4	4	4	21
114	4	4	5	4	4	21
115	4	4	4	5	4	21
116	4	4	4	4	4	20
117	5	5	5	5	5	25
118	5	4	5	5	4	23
119	5	5	5	5	5	25
120	4	5	5	5	5	24
121	4	3	4	4	3	18
122	5	5	5	5	5	25
123	5	5	5	5	5	25
124	5	5	5	5	5	25
125	3	5	3	3	3	17
126	4	3	4	5	4	20
127	5	5	5	5	5	25
128	5	5	5	5	5	25
129	5	5	5	5	5	25
130	5	5	5	4	5	24
131	5	5	5	5	5	25
132	4	4	4	4	4	20
133	4	4	4	4	4	20
134	5	5	5	5	5	25
135	5	5	5	5	5	25
136	5	5	5	5	5	25
137	5	5	5	5	5	25
138	5	5	5	5	5	25
139	4	4	4	4	4	20
140	4	4	4	4	4	20
141	4	4	4	4	4	20
142	5	5	5	5	5	25
143	4	4	4	4	4	20
144	5	5	5	5	5	25
145	4	4	4	5	4	21
146	4	5	4	4	5	22

147	5	4	5	4	4	22
148	4	4	5	5	4	22
149	5	5	5	4	4	23
150	4	5	4	4	5	22
151	4	4	4	4	4	20
152	4	4	4	4	4	20
153	4	4	4	4	4	20
154	5	5	5	5	5	25
155	5	5	5	5	5	25
156	5	5	5	5	5	25
157	5	5	5	5	5	25
158	4	4	4	4	4	20
159	5	5	5	5	5	25
160	4	4	4	4	4	20
161	5	5	5	5	5	25
162	5	5	5	5	5	25
163	4	4	4	4	4	20
164	5	5	5	5	5	25
165	5	5	5	5	5	25
166	5	5	5	5	5	25
167	5	5	5	5	5	25
168	5	5	5	5	4	24
169	5	5	5	5	5	25
170	4	4	4	4	4	20
171	4	4	4	4	4	20
172	4	4	4	4	4	20
173	5	5	5	5	5	25
174	4	4	4	4	4	20
175	5	5	4	5	4	23
176	4	4	5	5	4	22
177	4	5	5	4	5	23
178	5	5	4	4	5	23
179	5	5	4	4	4	22
180	5	4	4	4	5	22
181	4	4	4	4	4	20
182	5	5	4	4	4	22

183	4	5	5	4	5	23
184	4	4	4	4	4	20
185	4	4	5	5	5	23
186	5	5	5	5	5	25
187	4	4	4	5	5	22
188	5	5	5	4	5	24
189	4	5	4	5	4	22
190	4	5	5	5	5	24
191	4	5	5	4	5	23
192	5	4	4	4	4	21
193	5	5	4	5	5	24
194	4	5	4	4	4	21
195	5	5	5	5	5	25
196	5	5	5	4	5	24
197	4	4	5	5	5	23
198	4	4	4	4	5	21
199	4	5	4	4	4	21
200	3	4	4	5	5	21
201	4	4	4	4	4	20
202	4	4	4	4	4	20
203	4	5	4	4	5	22
204	4	5	5	4	5	23
205	4	4	4	4	4	20
206	4	4	4	4	4	20
207	5	5	5	4	4	23
208	4	4	4	5	4	21
209	4	4	4	4	4	20
210	4	4	5	4	4	21
211	5	4	4	4	4	21
212	5	4	5	4	5	23
213	4	5	5	4	5	23
214	5	4	5	4	4	22
215	4	4	5	4	4	21
216	4	4	5	5	4	22
217	4	4	5	5	5	23
218	4	5	5	5	4	23

219	5	5	4	4	4	22
220	4	4	5	5	5	23
221	4	5	5	4	4	22
222	4	5	5	4	5	23
223	5	4	4	4	5	22
224	5	4	5	5	4	23
225	5	5	4	4	4	22
226	5	5	4	4	5	23
227	5	4	4	5	4	22
228	4	5	5	5	5	24
229	5	5	4	5	4	23
230	5	5	5	4	4	23
231	4	4	4	4	4	20
232	4	4	5	5	5	23
233	4	5	5	4	4	22
234	5	4	4	4	5	22
235	4	5	4	5	4	22
236	5	4	4	4	5	22
237	5	5	4	4	5	23
238	4	5	5	5	4	23
239	4	4	4	5	4	21
240	5	5	5	5	5	25
241	4	5	4	4	4	21
242	5	5	5	5	5	25
243	4	4	4	4	4	20
244	4	4	4	4	4	20
245	4	4	3	4	4	19
246	5	4	5	5	5	24
247	4	4	4	5	5	22
248	5	4	4	5	4	22
249	5	5	4	4	4	22
250	5	4	4	4	4	21
251	4	5	5	5	4	23
252	4	4	4	5	4	21
253	5	5	4	4	4	22
254	5	4	5	4	4	22

255	4	4	4	5	5	22
256	5	5	4	5	5	24
257	4	4	4	4	4	20
258	5	5	5	4	5	24
259	4	4	4	4	4	20
260	4	5	4	4	4	21
261	5	5	5	5	5	25
262	4	4	4	4	4	20
263	4	4	4	4	4	20
264	4	4	4	4	4	20
265	4	4	4	4	4	20
266	4	4	4	4	4	20
267	3	4	4	4	4	19
268	4	4	4	4	4	20
269	5	5	5	5	5	25
270	4	3	4	4	4	19

Lampiran 3: Uji Deskriptif Jawaban Responden

X1.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3.ragu-ragu	7	2.6	2.6	2.6
	4.setuju	136	50.4	50.4	53.0
	5.sangat setuju	127	47.0	47.0	100.0
	Total	270	100.0	100.0	

X1.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	9	3.3	3.3	3.3
	4	140	51.9	51.9	55.2
	5	121	44.8	44.8	100.0
	Total	270	100.0	100.0	

X1.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	8	3.0	3.0	3.0
	4	130	48.1	48.1	51.1
	5	132	48.9	48.9	100.0
	Total	270	100.0	100.0	

X1.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	9	3.3	3.3	3.3
	4	143	53.0	53.0	56.3
	5	118	43.7	43.7	100.0
	Total	270	100.0	100.0	

X1.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	7	2.6	2.6	2.6
	4	128	47.4	47.4	50.0
	5	135	50.0	50.0	100.0
	Total	270	100.0	100.0	

X2.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	11	4.1	4.1	4.1
	4	111	41.1	41.1	45.2
	5	148	54.8	54.8	100.0
	Total	270	100.0	100.0	

X2.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	5	1.9	1.9	1.9
	4	133	49.3	49.3	51.1
	5	132	48.9	48.9	100.0
	Total	270	100.0	100.0	

X2.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	4	1.5	1.5	1.5
	4	131	48.5	48.5	50.0
	5	135	50.0	50.0	100.0
	Total	270	100.0	100.0	

X2.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	4	1.5	1.5	1.5
	4	134	49.6	49.6	51.1
	5	132	48.9	48.9	100.0
	Total	270	100.0	100.0	

X2.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	10	3.7	3.7	3.7
	4	125	46.3	46.3	50.0
	5	135	50.0	50.0	100.0
	Total	270	100.0	100.0	

X3.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	21	7.8	7.8	7.8
	4	136	50.4	50.4	58.1
	5	113	41.9	41.9	100.0
	Total	270	100.0	100.0	

X3.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	21	7.8	7.8	7.8
	4	130	48.1	48.1	55.9
	5	119	44.1	44.1	100.0
	Total	270	100.0	100.0	

X3.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	13	4.8	4.8	4.8
	4	129	47.8	47.8	52.6
	5	128	47.4	47.4	100.0
	Total	270	100.0	100.0	

X3.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	14	5.2	5.2	5.2
	4	143	53.0	53.0	58.1
	5	113	41.9	41.9	100.0
	Total	270	100.0	100.0	

X3.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	4	1.5	1.5	1.5
	4	140	51.9	51.9	53.3
	5	126	46.7	46.7	100.0
	Total	270	100.0	100.0	

Y.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	18	6.7	6.7	6.7
	4	138	51.1	51.1	57.8
	5	114	42.2	42.2	100.0
	Total	270	100.0	100.0	

Y.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	12	4.4	4.4	4.4
	4	131	48.5	48.5	53.0
	5	127	47.0	47.0	100.0
	Total	270	100.0	100.0	

Y.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	13	4.8	4.8	4.8
	4	134	49.6	49.6	54.4
	5	123	45.6	45.6	100.0
	Total	270	100.0	100.0	

Y.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	5	1.9	1.9	1.9
	4	143	53.0	53.0	54.8
	5	122	45.2	45.2	100.0
	Total	270	100.0	100.0	

Y.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	8	3.0	3.0	3.0
	4	136	50.4	50.4	53.3
	5	126	46.7	46.7	100.0
	Total	270	100.0	100.0	

Lampiran 4: Hasil Uji Validitas

1. Kemudahan (X1)

Correlations

		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5
X1.1	Pearson Correlation	1	.514	.316	.435	.483
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	270	270	270	270	270
X1.2	Pearson Correlation	.514	1	.475	.346	.411
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	270	270	270	270	270
X1.3	Pearson Correlation	.316	.475	1	.445	.429
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	270	270	270	270	270
X1.4	Pearson Correlation	.435	.346	.445	1	.454
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	270	270	270	270	270

X1.5	Pearson Correlation	.483 ^{***}	.411 ^{***}	.429 ^{***}	.454 ^{***}	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	270	270	270	270	270
TX1	Pearson Correlation	.743 ^{***}	.745 ^{***}	.723 ^{***}	.727 ^{***}	.752 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	270	270	270	270	270

2. Kemanfaatan (X2)

Correlations

		Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
X2.1	Pearson Correlation	1	.452	.396	.378	.505
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	270	270	270	270	270
X2.2	Pearson Correlation	.452	1	.542	.312	.478
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	270	270	270	270	270
X2.3	Pearson Correlation	.396	.542	1	.503	.461
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	270	270	270	270	270
X2.4	Pearson Correlation	.378	.312	.503	1	.515
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	270	270	270	270	270
X2.5	Pearson Correlation	.505	.478	.461	.515	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	270	270	270	270	270
TX2	Pearson Correlation	.737 ^{***}	.739 ^{***}	.766 ^{***}	.716 ^{***}	.794 ^{***}
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	270	270	270	270	270

3. Persepsi Risiko (X3)

Correlations

		Q11	Q12	Q13	Q14	Q15
X3.1	Pearson Correlation	1	.624**	.441**	.469**	.381**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	270	270	270	270	270
X3.2	Pearson Correlation	.624**	1	.472**	.514**	.336**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	270	270	270	270	270
X3.3	Pearson Correlation	.441**	.472**	1	.578**	.398**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	270	270	270	270	270
X3.4	Pearson Correlation	.469**	.514**	.578**	1	.501**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	270	270	270	270	270
X3.5	Pearson Correlation	.381**	.336**	.398**	.501**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	270	270	270	270	270
TX3	Pearson Correlation	.778**	.788**	.759**	.803**	.670**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	270	270	270	270	270

4. Minat Masyarakat (Y)

Correlations

		Q16	Q17	Q18	Q19	Q20
Y.1	Pearson Correlation	1	.555**	.539**	.398**	.468**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	270	270	270	270	270
Y.2	Pearson Correlation	.555**	1	.542**	.376**	.508**

	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	270	270	270	270	270
Y.3	Pearson Correlation	.539**	.542**	1	.579**	.530**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	270	270	270	270	270
Y.4	Pearson Correlation	.398**	.376**	.579**	1	.427**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	270	270	270	270	270
Y.5	Pearson Correlation	.468**	.508**	.530**	.427**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	270	270	270	270	270
TY	Pearson Correlation	.777**	.778**	.829**	.711**	.757**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000
	N	270	270	270	270	270

Lampiran 5: Hasil Uji Reliabilitas

1. Kemudahan (X1)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	270	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	270	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.806	5

2. Kemanfaatan (X2)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	270	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	270	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.806	5

3. Persepsi Risiko (X3)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	270	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	270	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.818	5

4. Minat Masyarakat (Y)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	270	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	270	100.0

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

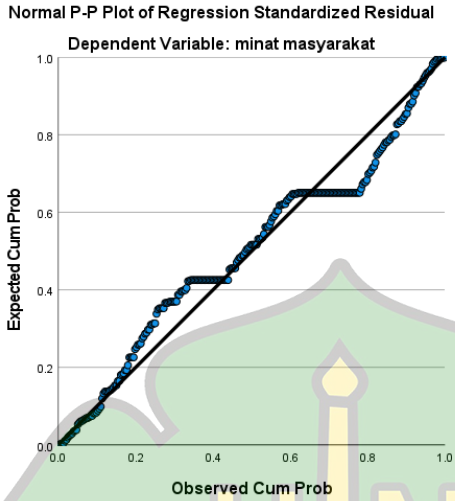
Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.829	5

Lampiran 6: Hasil Uji Normalitas

Descriptive Statistics

	N	Skewness		Kurtosis	
		Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
Unstandardized Residual	270	.102	.148	1.392	.295
Valid N (listwise)	270				



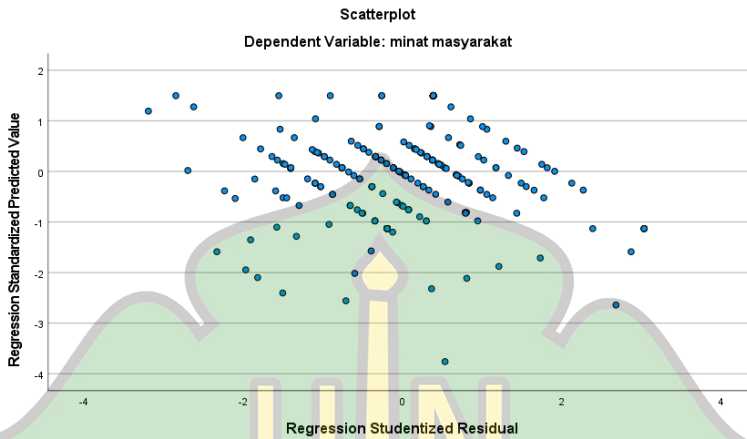
Lampiran 7: Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	Kemudahan	.400	2.497
	kemanfaatan	.443	2.257
	persepsi risiko	.446	2.242

a. Dependent Variabel: minat masyarakat

Lampiran 8: Hasil Uji Heteroskedastisitas



Lampiran 9: Hasil Analisis Regresi Linier Berganda dan Uji Parsial (Uji t)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	3.874	1.132		3.422	.001
	kemudahan	.238	.074	.221	3.244	.001
	kemanfaatan	.237	.069	.222	3.423	.001
	persepsi risiko	.345	.064	.351	5.427	.000

a. Dependent Variabel: minat masyarakat

Lampiran 10: Hasil Uji Simultan (Uji F)

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	656.056	3	218.685	90.187	.000 ^b
	Residual	644.996	266	2.425		
	Total	1301.052	269			

a. Dependent Variabel: minat masyarakat

b. Predictors: (Constant), persepsi risiko, kemanfaatan, kemudahan

Lampiran 11: Hasil Uji Determinasi (Uji R²)

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.710 ^a	.504	.499	1.557

a. Predictors: (Constant), persepsi risiko, kemanfaatan, kemudahan

b. Dependent Variabel: minat masyarakat

Lampiran 12 : R_{tabel} dan T_{tabel}

Df	0,1		0,025		0,0125		0,05	
	t	r	t	r	t	r	t	r
260	1,6507	0,1018	2,2545	0,1385	2,5152	0,1541	1,9691	0,1212
261	1,6507	0,1016	2,2544	0,1382	2,5151	0,1538	1,9691	0,1210
262	1,6507	0,1015	2,2544	0,1379	2,5151	0,1535	1,9691	0,1208
263	1,6507	0,1013	2,2543	0,1377	2,5150	0,1532	1,9690	0,1205
264	1,6506	0,1011	2,2543	0,1374	2,5149	0,1530	1,9690	0,1203
265	1,6506	0,1009	2,2542	0,1372	2,5149	0,1527	1,9690	0,1201
266	1,6506	0,1007	2,2542	0,1369	2,5148	0,1524	1,9689	0,1199
267	1,6506	0,1005	2,2541	0,1367	2,5147	0,1521	1,9689	0,1196
268	1,6506	0,1003	2,2541	0,1364	2,5147	0,1518	1,9689	0,1194
269	1,6505	0,1001	2,2540	0,1362	2,5146	0,1515	1,9688	0,1192
270	1,6505	0,0999	2,2540	0,1359	2,5146	0,1513	1,9688	0,1190
271	1,6505	0,0998	2,2539	0,1357	2,5145	0,1510	1,9688	0,1187
272	1,6505	0,0996	2,2539	0,1354	2,5144	0,1507	1,9687	0,1185
273	1,6505	0,0994	2,2538	0,1352	2,5144	0,1504	1,9687	0,1183
274	1,6504	0,0992	2,2538	0,1349	2,5143	0,1502	1,9687	0,1181
275	1,6504	0,0990	2,2537	0,1347	2,5142	0,1499	1,9686	0,1179
276	1,6504	0,0989	2,2537	0,1344	2,5142	0,1496	1,9686	0,1177
277	1,6504	0,0987	2,2537	0,1342	2,5141	0,1494	1,9686	0,1175
278	1,6504	0,0985	2,2536	0,1339	2,5141	0,1491	1,9685	0,1173
279	1,6503	0,0983	2,2536	0,1337	2,5140	0,1488	1,9685	0,1170
280	1,6503	0,0981	2,2535	0,1335	2,5139	0,1486	1,9685	0,1168
281	1,6503	0,0980	2,2535	0,1332	2,5139	0,1483	1,9684	0,1166
282	1,6503	0,0978	2,2534	0,1330	2,5138	0,1480	1,9684	0,1164
283	1,6503	0,0976	2,2534	0,1328	2,5138	0,1478	1,9684	0,1162
284	1,6502	0,0975	2,2533	0,1325	2,5137	0,1475	1,9684	0,1160
285	1,6502	0,0973	2,2533	0,1323	2,5137	0,1473	1,9683	0,1158
286	1,6502	0,0971	2,2533	0,1321	2,5136	0,1470	1,9683	0,1156
287	1,6502	0,0969	2,2532	0,1318	2,5135	0,1468	1,9683	0,1154
288	1,6502	0,0968	2,2532	0,1316	2,5135	0,1465	1,9682	0,1152
289	1,6501	0,0966	2,2531	0,1314	2,5134	0,1463	1,9682	0,1150

Lampiran 13 : Biodata Penulis

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Ulva Fazriah
Pekerjaan/NIM : Mahasiswa/ 180603010
Tempat/Tgl.Lahir : Tapaktuan, 11 April 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Status : Belum Menikah
Alamat : Jambo Apha, Kec. Tapaktuan, Kab. Aceh Selatan
Email : ulfafazria9@gmail.com
Riwayat Pendidikan :

- a. SD Negeri 4 Tapaktuan : 2006-2012
- b. SMP Negeri 1 Tapaktuan : 2012-2015
- c. SMA Negeri 1 Tapaktuan : 2015-2018
- d. UIN Ar-Raniry Banda Aceh : 2018-2023

Banda Aceh, 11 Desember 2023
Penulis,

Ulva Fazriah