

SKRIPSI

MINAT MASYARAKAT KOTA BANDA ACEH DALAM MENGUNAKAN *QUICK RESPONSE CODE INDONESIA STANDARD (QRIS)*



Disusun Oleh:

**KHUSNUL HAQIMI
NIM. 190603037**

**PROGRAM STUDI PERBANKAN SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2023 M / 1444 H**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Khusnul Haqimi

NIM : 1906030347

Program Studi : Perbankan Syariah

Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan SKRIPSI ini, saya:

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

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat 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, 10 September 2023

Yang Menyatakan



Khusnul Haqimi

PERSETUJUAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

**MINAT MASYARAKAT KOTA BANDA ACEH DALAM
MENGUNAKAN *QUICK RESPONSE CODE INDONESIA*
*STANDARD (QRIS)***

Disusun Oleh:

Khusnul Haqimi
NIM: 190603037

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

Pembimbing I



Hayatillah, MA.Ek

NIP. 198208042014032002

Pembimbing II



Rika Mulia, MBA

NIP. 198906032020122013

A R - R A N I R Y

Mengetahui,
Ketua Prodi,



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

NIP. 197711052006042003

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG HASIL

Khusnul Haqimi

NIM: 190603037

Dengan Judul:

**MINAT MASYARAKAT KOTA BANDA ACEH DALAM
MENGGUNAKAN *QUICK RESPONSE CODE INDONESIA*
*STANDARD (QRIS)***

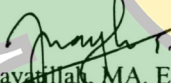
Telah Disidangkan Oleh Program Studi Strata Satu (S1) Perbankan Syariah
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry
dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Untuk
Menyelesaikan Program Studi S1 dalam bidang Perbankan Syariah

Pada Hari/Tanggal: Rabu, 26 Juli 2023 M
1444 H

Banda Aceh

Tim Penilai Sidang Hasil Skripsi

Ketua,


Inayatillah, MA. Ek

NIP. 198208042014032002

Sekretaris,

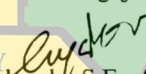

Rika Mulia, MBA

NIP. 198906032020122013

Penguji I


Ana Fitria, S.E./M.Sc. RSA
NIP. 199009052019032019

Penguji II,


Evy Iskandar S.E., Ak..CA.,CPAI
NIDN. 202426901

Mengetahui

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



Dr. Hafas Farqani, M.Ec
NIP. 1980062520090110091



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

Jl. Syeikh Abdur 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 ini:

Nama Lengkap : Khusnul Haqimi

NIM : 190603037

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

E-mail : khusnu2528@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:

Minat Masyarakat Kota Banda Aceh Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, UPT Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh berhak menyimpan, mengalih-media formatkan, mengelola, mendiseminasikan, dan mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademik tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis, pencipta dan atau penerbit karya ilmiah tersebut.

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

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Banda Aceh

Pada tanggal :

Mengetahui,

Penulis

Khusnul Haqimi

NIM: 190603037

Pembimbing I

Inayatillah, MA, Ek

NIP. 198208042014032002

Pembimbing II

Rika Mulia

NIP. 198906032020122013

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Minat Masyarakat Kota Banda Aceh Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)”**. Shalawat beriring salam tidak lupa kita curahkan kepada junjungan Nabi besar kita Nabi Muhammad SAW, yang telah mendidik seluruh umatnya untuk menjadi generasi terbaik di muka bumi ini.

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

1. Dr. Hafas Furqani, M.Ec, selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Dr. Nevi Hasnita S.Ag., M.Ag sebagai Ketua Program Studi Perbankan Syariah UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Hafiizh Maulana SP, SHI, ME selaku ketua Labolatorium, serta dan dosen staf Labolatorium Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Inayatillah, MA.Ek sebagai Sekretaris Program Studi Perbankan Syariah dan sekaligus Penasehat Akademik

(PA), dan sekaligus sebagai Pembimbing I. Terima kasih atas segala ilmu, arahan, dukungan serta telah membantu memberikan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.

5. Rika Mulia, MBA selaku Pembimbing II. Terima kasih atas segala ilmu, arahan, dukungan serta telah membantu memberikan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan civitas akademika Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
7. Kedua orang tua, kakak dan abang tercinta. Irwansyah, Dra.Maimunah, Irma dan Mohd Juanda yang selalu memberikan kasih sayang, do'a serta dorongan moril maupun materil yang tak terhingga agar penulis memperoleh yang terbaik dan mampu menyelesaikan studi hingga tahap akhir.
8. Terkhusus untuk :Zuhra, Balyan, Romy, Sufi, Syukron, Hafidz, Andre dan teman-teman seperjuangan jurusan Perbankan Syariah angkatan 2019 yang turut membantu serta memberi saran-saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

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

SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Banda Aceh, 14 Juli 2023

Penulis

Khusnul Haqimi



TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri P dan K

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

1. Konsonan

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

2. Vokal

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

a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau 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</i> dan ya	Ai
◌ِ و	<i>Fathah</i> dan wau	Au

Contoh:

كيف : *kaifa*

هول : *haul*

3. *Maddah*

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

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

Contoh:

قَالَ : *qāla*
رَمَى : *ramā*
قِيلَ : *qīla*
يَقُولُ : *yaqūlu*

4. *Ta Marbutah* (ة)

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua.

- a. *Ta marbutah* (ة) hidup

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

- b. *Ta marbutah* (ة) mati

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

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

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *Rauḍah al-atfāl/ rauḍatulatfāl*

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

طَلْحَةُ : *Talḥah*

Catatan:

Modifikasi

1. Nama orang berkebangsaan Indonesia ditulis seperti biasa tanpa transliterasi, seperti M. Syuhudi Ismail, sedangkan nama-nama lainnya ditulis sesuai kaidah penerjemahan. Contoh: Hamad Ibn Sulaiman.
2. Nama Negara dan kota ditulis menurut ejaan Bahasa Indonesia, seperti Mesir, bukan Misr; Beirut, bukan Bayrut; dan sebagainya.
3. Kata-kata yang sudah dipakai (serapan) dalam kamus Bahasa Indonesia tidak ditransliterasi. Contoh: Tasauf, bukan Tasawuf.

ABSTRAK

Nama Mahasiswa : Khusnul Haqimi
NIM : 190603037
Fakultas/Program Studi : Ekonomi dan Bisnis Islam/
Perbankan Syariah
Judul Skripsi : Minat Masyarakat Kota Banda
Aceh Dalam Menggunakan *Quick
Response Code Indonesia Standard*
(QRIS)
Pembimbing 1 : Inayatillah, MA.Ek
Pembimbing 2 : Rika Mulia, MBA

Adanya layanan aplikasi QRIS (*Quick Response Indonesian Standard*) yang diberikan oleh Bank Indonesia untuk melakukan transaksi non-tunai melalui ponsel pintar, tetapi masih kurangnya minat masyarakat kota banda aceh dalam menggunakan QRIS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat masyarakat menggunakan QRIS di kota Banda Aceh. Metode yang digunakan adalah kuantitatif. Teknik pengumpulan dilakukan dengan membagi kuesioner kepada responden dengan menggunakan teknik *random sampling*. Pengujian hipotesis menggunakan metode analisis linear berganda. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa variabel faktor sosial ($\text{Sig} = 0.042$, $\beta = 2.509$) dan faktor pribadi ($\text{Sig} = 0,215$, $\beta = -1.061$) secara bersama-sama tidak mempunyai pengaruh terhadap minat masyarakat dalam menggunakan QRIS. R - R A N I R Y

Kata kunci: ***Faktor Sosial, Faktor Pribadi, Minat, QRIS.***

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.	i
PERSETUJUAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG HASIL	iii
KATA PENGANTAR	v
TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN.....	viii
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Sistematika Penulisan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
2.1 <i>Quick Response Indonesian Standard (QRIS)</i>	11
2.1.1 Defenisi <i>Quick Response Indonesian</i> <i>Standard (QRIS)</i>	11
2.1.2 Pengertian Uang Elektronik.....	12
2.1.3 Pengguna Pembayaran Digital Menurut Pandangan Islam.....	14
2.1.4 Karateristik <i>Quick Response Indonesian</i>	

Standard (QRIS).....	16
2.1.5 Manfaat QRIS.....	16
2.1.6 Keuntungan dan kelemahan Menggunakan QRIS....	17
2.2 Pengertian Minat Masyarakat	18
2.2.1 Tahapan Minat.....	21
2.2.2 Indikator yang Mempengaruhi Minat.....	21
2.3 Faktor Sosial	22
2.3.1 Pengertian Faktor Sosial	22
2.3.2 Indikator Faktor Sosial	23
2.4 Faktor Pribadi	26
2.4.1 Pengertian Faktor Pribadi	26
2.4.2 Indikator Faktor Pribadi.....	26
2.5 Penelitian Terkait.....	27
2.6 Kerangka Berpikir	31
2.6.1 Pengaruh Faktor Sosial Terhadap Minat Masyarakat dalam Menggunakan QRIS.....	31
2.6.2 Pengaruh Faktor Pribadi Terhadap Minat Masyarakat dalam Menggunakan QRIS.....	32
2.6.3 Pengaruh Faktor Sosial dan Faktor Pribadi secara bersama-sama Terhadap Minat Masyarakat dalam Menggunakan QRIS	33
2.6.4 Model Kerangka Berpikir	34
2.7 Hipotesis Penelitian	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	36
3.1 Desain Penelitian	36

3.2 Sumber Data	36
3.2.1 Data Primer.....	36
3.3 Populasi dan Sampel.....	37
3.3.1 Populasi	37
3.3.2 Sampel	37
3.4 Teknik Pengumpulan Data	38
3.4.1 Angket (Kuesioner)	38
3.5 Defenisi dan Operasionalisasi Variabel.....	39
3.6 Metode dan Analisis Data.....	41
3.6.1 Uji Validitas dan Uji Realibilitas.....	41
3.6.2 Rancangan Analisis Data.....	42
3.6.3 Uji Asumsi Klasik	42
3.6.4 Uji Regresi Linear Ganda.....	44
3.6.5 Koefesien Determinan	45
3.6.6 Uji T (Uji Parsial).....	45
3.6.7 Uji F (Uji Simultan).....	46
3.7 Hipotesis Penelitian.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN I.B.V	48
4.1 Gambaran Umum Kota Banda Aceh.....	48
4.1.1 Sejarah Kota Banda Aceh.....	48
4.1.2 Sejarah <i>Quick Response Code Indonesian</i> <i>Standard</i> di Kota Banda Aceh.....	49
4.2 Gambaran Umum Responden.....	50
4.2.1 Usia.....	50
4.2.2 Jenis Kelamin	51

4.2.3 Pekerjaan	52
4.2.4 Apakah Pernah Menggunakan QRIS Untuk Pembayaran Digital	52
4.2.5 Sudah Berapa Kali Menggunakan QRIS Untuk Pembayaran Digital	53
4.2.6 Sudah Berapa Lama Menggunakan QRIS	54
4.3 Persepsi Responden Terhadap Variabel Penelitian	55
4.3.1 Persepsi Responden Terhadap Faktor Sosial	55
4.3.2 Persepsi Responden Terhadap Faktor Pribadi	55
4.3.3 Persepsi Responden Terhadap Minat Masyarakat	57
4.4 Hasil Uji Instrumen Penelitian	58
4.4.1 Hasil Uji Validitas	58
4.4.2 Hasil Uji Realibilitas	59
4.5 Hasil Uji Asumsi Klasik	61
4.5.1 Hasil Uji Normalitas	61
4.5.2 Hasil Uji Multikolinearitas	62
4.5.3 Hasil Uji Heteroskedastisitas	63
4.6 Hasil Uji Analisis Regresi Linear Berganda	65
4.7 Hasil Koefisien Determinasi	66
4.8 Hasil Uji Hipotesis	67
4.8.1 Hasil Uji T (Uji Parsial)	67
4.8.2 Hasil Uji F (Uji Simultan)	68
4.9 Pembahasan Hasil Penelitian	70
4.9.1 Pengaruh Faktor Sosial Terhadap Minat Masyarakat Menggunakan QRIS	70

4.9.2 Pengaruh Faktor Pribadi Terhadap Minat	
Masyarakat Menggunakan QRIS.....	72
4.9.3 Pengaruh Faktor Sosial dan Faktor Pribadi	
Terhadap Minat Masyarakat Menggunakan QRIS...	74
BAB V PENUTUP	75
5.1 Keimpulan.....	75
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	83



DAFTAR TABEL

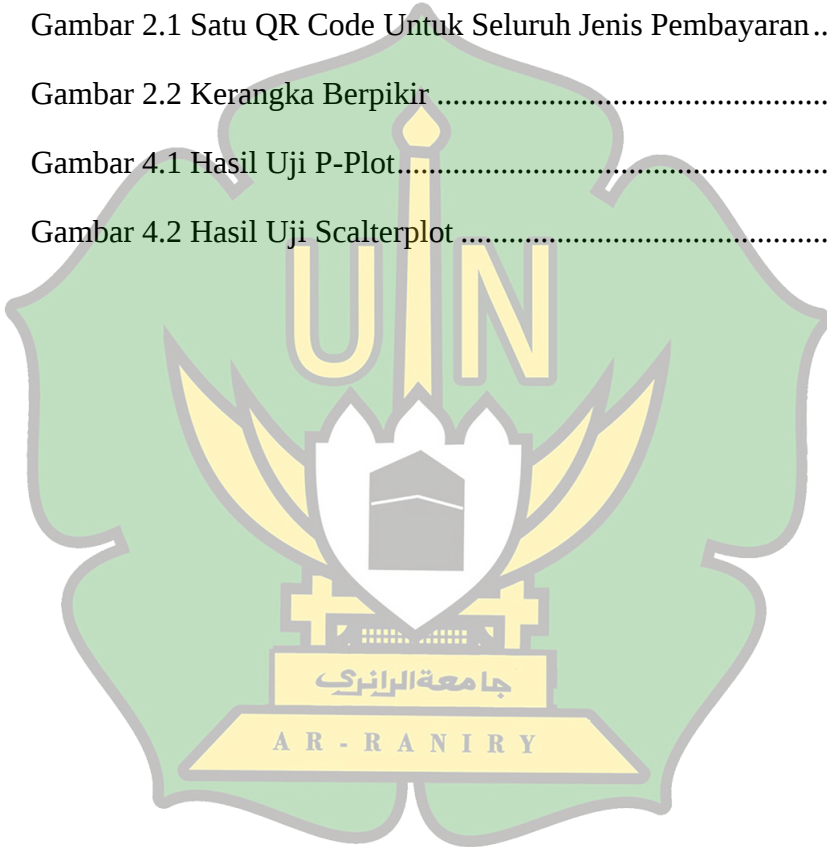
Tabel 2.1 Penelitian Terkait.....	28
Tabel 3.1 Alternatif Jawaban Kuesioner Penelitian	39
Tabel 3.2 Operasionalisasi Variabel.....	40
Tabel 4.1 Transaksi QRIS 2022	50
Tabel 4.2 Usia.....	50
Tabel 4.3 Jenis Kelamin	51
Tabel 4.4 Pekerjaan	52
Tabel 4.5 Pernah Menggunakan QRIS	53
Tabel 4.6 Berapa Menggunakan QRIS.....	53
Tabel 4.7 Lama Menggunakan QRIS	54
Tabel 4.8 Persepsi Responden terhadap Faktor Sosial	55
Tabel 4.9 Persepsi Responden Terhadap faktor Pribadi.....	56
Tabel 4.10 Persepsi Responden Terhadap Minat Masyarakat.....	57
Tabel 4.11 Hasil Uji Validitas	58
Tabel 4.12 Hasil Uji Reliabilitas	60
Tabel 4.13 Hasil Uji Multikolinealitas	62
Tabel 4.14 Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	63
Tabel 4.15 Hasil Uji Regresilinear Berganda.....	65
Tabel 4.16 Hasil Uji Koefisien Determinasi	66

Tabel 4.17 Hasil Uji T	67
Tabel 4.18 Hasil Uji F	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Statistik Transaksi QRIS Periode Januari 2020-September 2022.....	5
Gambar 2.1 Satu QR Code Untuk Seluruh Jenis Pembayaran.....	12
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	34
Gambar 4.1 Hasil Uji P-Plot.....	61
Gambar 4.2 Hasil Uji Scalterplot	64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian	83
Lampiran 2 Tabulasi Data	87
Lampiran 3 Hasil Uji Validitas.....	99
Lampiran 4 Hasil Uji Reliabilitas	100
Lampiran 5 Hasil Uji Normalitas	101
Lampiran 6 Hasil Uji Multikolinearitas.....	101
Lampiran 7 Heteroskedastisitas.....	102
Lampiran 8 Hasil Uji Scalterplot.....	102
Lampiran 9 Analisis Regresi Linear Berganda.....	102
Lampiran 10 Koefisien determinasi	103
Lampiran 11 Hasil Uji T.....	104
Lampiran 12 Hasil Uji F.....	104



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Meningkatnya kemajuan di bidang industri teknologi memaksa masyarakat untuk semakin terbiasa dengan kegiatan transaksi keuangan secara digital (*Fintech*), salah satunya dalam melakukan transaksi pembayaran (*payment gateway*). Sebelum berkembangnya industri di bidang teknologi finansial sebagaimana kondisi saat ini, dunia perdagangan secara elektronik (*ecommerce*) telah lahir dan berkembang lebih dahulu. Kebutuhan akan mekanisme pembayaran yang cepat dan aman menjadi sebuah gagasan lahirnya layanan transaksi keuangan digital.

Seiring dengan berjalannya waktu, dengan meningkatnya akses teknologi dalam pembayaran digital saat ini telah berkembang dengan munculnya layanan terbaru berupa dompet digital (*e-wallet*) sebagai penerus uang elektronik (*e-money*). Dompet digital merupakan sebuah aplikasi yang mendukung para pengguna untuk menyimpan dana dengan nominal tertentu pada aplikasi yang digunakan dan dapat ditemukan melalui *smartphone*. Di Indonesia, ada beberapa aplikasi dompet digital yang terkenal dan banyak diminati kalangan masyarakat umum, misalnya OVO, GoPay, Dana dan lain-lain. Keuntungan yang banyak, membuat masyarakat sangat yakin menggunakan metode pembayaran secara digital. Keuntungan menggunakan metode ini, terletak pada kemudahan, kenyamanan dan keamanan dalam

melakukan pembayaran (Saputri, 2020). Dalam melakukan metode pembayaran ini, pengguna hanya memerlukan beberapa tahapan saja sehingga transaksi tersebut dinyatakan berhasil dan bukti transaksinya secara langsung masuk ke dalam riwayat transaksi pengguna.

Pada teknik pembayaran yang menggunakan dompet digital, pihak *merchant* hanya perlu memfasilitasi *Quick Response (QR) Code* atau kode QR. Kode QR adalah suatu jenis kode batang yang berbentuk 2 dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave, dengan fungsi utama yaitu dapat dibaca dengan mudah oleh pemindai QR merupakan singkatan dari *Quick Response* atau Respon Cepat. Pembeli hanya perlu melakukan *scan* pada *barcode* yang telah disediakan *merchant* dan melakukan beberapa langkah sehingga transaksi pembayaran akan berhasil dengan cepat, dengan saldo yang mencukupi dan koneksi jaringan yang memadai transaksi bisa berjalan dengan mudah dan cepat.

Dengan munculnya berbagai macam aplikasi yang berbasis digital contohnya dompet digital, menyebabkan para *merchant* harus menyediakan layanan yang tentunya berbasis digital juga seperti kode QR, sebanyak aplikasi yang tersedia. Sebaliknya dengan munculnya berbagai macam kode QR yang tersedia, membuat para pembeli jadi kebingungan untuk memilih kode QR yang mana yang kiranya dapat memudahkan mereka dalam membayar transaksi dengan menggunakan kode QR.

Bank Indonesia adalah pemegang regulasi Gerbang Pembayaran Nasional (GPN), GPN adalah suatu sistem yang dibangun melalui seperangkat aturan dan mekanisme untuk mengintegrasikan berbagai instrumen dan kanal pembayaran nasional (Halimah, 2019) yang telah memetakan suatu sistem yang dapat merangkum semua sistem pembayaran secara digital dan dapat dilakukan secara nasional. Untuk terciptanya sistem tersebut, bank Indonesia bekerja sama dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Nasional (ASPI) menetapkan sistem berbasis kode QR yang memfasilitasi pembayaran digital secara nasional, sistem tersebut ialah *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS). QRIS ini bertujuan untuk memudahkan dan memperlancar pembayaran secara digital dan aman. Kode QR merupakan sebuah kode yang berbentuk persegi yang di dalamnya memiliki kemampuan akan menyimpan data. Kode QR merupakan sebuah inovasi terbaru dari *barcode* atau kode batang. Kode QR berbentuk persegi yang membentuk sebuah pola berwarna hitam putih yang bertujuan untuk mudah di pindai (Saputri, 2020).

Pada HUT-RI yang ke-74 atau pada tanggal 17 agustus 2019 QRIS di luncurkan secara serentak oleh Bank Indonesia dan setiap cabang yang tersebar diseluruh Indonesia. Hal ini bermaksud sebagai kado yang diberikan kepada seluruh rakyat Indonesia, bahwa Indonesia telah meluncurkan sistem pembayaran digital secara nasional dan untuk memajukan perekonomian Indonesia melalui sistem digital. Bank Indonesia mewajibkan penggunaan

sistem dengan menggunakan (QRIS) mulai tanggal 1 januari 2020 (Nasution, 2020).

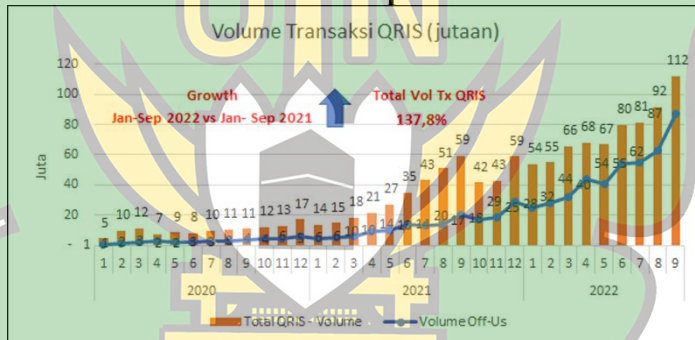
Dalam pandangan Islam, pembayaran non tunai suatu hal yang di perbolehkan, karena Islam memperbolehkan manusia untuk mengembangkan inovasi dalam bermuamalah demi kepentingan dan kebutuhan nya masing-masing (Haroen, 2017). Menurut fatwa DSN MUI No: 116/DSNMUI/IX/2017 Tentang Uang Elektronik Syariah, penggunaan QRIS juga di perbolehkan karena terdapat banyak kemaslahatan yang ada di dalamnya (DSN-MUI, 2017).

Penelitian dilakukan oleh Fahri dan Suprianto (2022) dengan judul “Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan QRIS Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi” penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan hasil penelitian bahwa perlunya sosialisasi lebih lanjut dan meningkatkan sosialisasi terutama terhadap generasi milenial agar para milenial mengetahui dan minat menggunakan QRIS dapat meningkat secara pesat.

Penelitian di atas selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Lisniawati (2021) dengan judul penelitian “Determinan Minat Mahasiswa menggunakan Pembayaran digital QRIS” penelitian di lakukan dengan metode kuantitatif dengan hasil penelitian bahwa perlunya sosialisasi lebih lanjut untuk menambah wawasan dalam menggunakan QRIS sehingga dapat meningkatkan minat dalam menggunakan QRIS.

Sistem pembayaran digital atau QRIS tidak hanya di tujukan kepada masyarakat umum saja, namun QRIS juga sangat berguna kepada pelaku *Usaha Mikro Kecil Menengah* (UMKM) dalam memudahkan sistem pembayaran oleh konsumen. UMKM adalah unit usaha produktif yang dapat berdiri sendiri dan di Kelola oleh individua tau perusahaan di segala sector ekonomi, baik itu sektor perdagangan, perkebunan, perternakan, perikanan, dan jasa (Silalaho dkk, 2020).

Gambar 1.1 Statistik Transaksi QRIS Periode Januari 2020 – September 2022



Sumber: ASPI (Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia), 2022

Berdasarkan data statistik pada gambar di atas dapat disimpulkan volume transaksi QRIS di awal tahun 2022 (Januari-Februari) mengalami penurunan dibandingkan volume bulan Desember 2021. Namun mulai meningkat dibulan Maret, yaitu sebesar 66 juta transaksi. Dan terus meningkat hingga bulan September 2022, bahkan mencatat rekor tertinggi sejak QRIS diluncurkan yaitu 112 juta transaksi. Secara rata-rata, tingkat

pertumbuhan volume transaksi QRIS pada September tahun 2022 sebesar 137,8% dibandingkan pada September tahun 2021.

Dalam penjelasan diatas dapat diketahui bahwa jumlah transaksi menggunakan QRIS semakin meningkat tiap tahunnya dikarenakan semakin berkembangnya teknologi yang ada serta tuntutan masyarakat yang menginginkan kemudahan dan efisiensi membuat semakin banyak masyarakat memutuskan menggunakan QRIS. Dalam keputusan penggunaan QRIS pengguna sebagai konsumen dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang berpengaruh dalam perilaku konsumen adalah faktor sosial dan faktor pribadi (Kotler dan Keller, 2009).

Faktor sosial terdiri dari keluarga, pendidikan, lingkungan teman sebaya kelompok referensi, serta peran dan status. Keluarga yang menjadi salah satu faktor sosial dibedakan menjadi dua yaitu keluarga orientasi yang merupakan orang tua seseorang dan keluarga prokreasi yaitu pasangan hidup anak-anak seseorang keluarga merupakan konsumen yang paling penting dalam suatu masyarakat dan telah diteliti secara intensif. Kelompok referensi seseorang terdiri dari seluruh kelompok yang memiliki pengaruh baik langsung maupun tidak langsung terhadap sikap atau perilaku seseorang. Peran dan status seseorang dalam suatu keluarga, klub, dan organisasi juga menjadi salah satu faktor sosial yang mempengaruhi keputusan seseorang.

Faktor pribadi terdiri dari, pengaruh budaya, umur dan tahapan siklus hidup, pekerjaan, keadaan ekonomi, gaya hidup.

Tidak dapat dipungkiri semakin bertambahnya umur seseorang maka kebutuhan yang diperlukan juga semakin banyak. Pekerjaan menjadi hal penting dalam keputusan konsumen karena pemasar akan mengidentifikasi kelompok- kelompok pekerja yang memiliki rata-rata minat yang sama terhadap suatu barang atau jasa. Begitu juga dengan keadaan ekonomi, keadaan ekonomi yang dimaksud dalam pengambilan keputusan konsumen adalah pendapatan yang dapat dibelanjakan, tabungan dan hartanya serta kemampuan untuk meminjam dan sikap terhadap mengeluarkan lawan untuk menabung. Gaya hidup seseorang mencerminkan kelas sosial yang dimilikinya yang diekspresikan dengan kegiatan, minat dan pendapat seseorang.

Jadi, di kota Banda Aceh pengguna QRIS sebagai salah satu pilihan dalam melakukan pembayaran selain menggunakan uang tunai dan *debit card* sudah menjadi kebiasaan baru di kalangan masyarakat. Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan maka peneliti ingin menelaah lebih dalam mengenai **“Minat Masyarakat Kota Banda Aceh Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)”**

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah faktor sosial berpengaruh terhadap minat masyarakat Kota Banda Aceh dalam menggunakan QRIS?
2. Apakah faktor pribadi berpengaruh terhadap minat masyarakat Kota Banda Aceh dalam menggunakan QRIS?

3. Apakah faktor sosial dan faktor pribadi berpengaruh terhadap minat masyarakat Kota Banda Aceh dalam menggunakan QRIS?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di jelaskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh faktor sosial terhadap minat masyarakat Kota Banda Aceh dalam menggunakan QRIS.
2. Untuk mengetahui pengaruh faktor pribadi terhadap minat masyarakat Kota Banda Aceh dalam menggunakan QRIS.
3. Untuk mengetahui pengaruh faktor sosial dan pribadi terhadap minat masyarakat Kota Banda Aceh dalam menggunakan QRIS.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunan dan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan mamfaat untuk saya sendiri dan dapat menambah wawasan bagi setiap pembaca. Bagi peneliti yang akan datang penelitian ini diharapkan menjadi referensi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan minat masyarakat dalam melakukan pembayaran menggunakan QRIS.

2. Secara Praktis

Bagi pegangan untuk Bank Indonesia penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk pengembangan inovasi pada produk QRIS ini sendiri, supaya dapat meningkatkan minat masyarakat dalam melakukan pembayaran menggunakan QRIS.

1.5 Sistematika Pembahasan

Dalam penulisan skripsi ini terbagi menjadi tiga bab, dan pada ketiga bab tersebut terdapat sub bab. Secara garis besar berikut pembahasannya:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasaan Teori

Pada bab ini berisikan penjelasan teori yang diambil dari beberapa kutipan buku seperti definisi, penelitian terdahulu, hipotesis, dan kerangka penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Pada bab ketiga ini memaparkan tentang desain penelitian, variabel penelitian, definisi operasional, populasi dan sampel, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data, serta teknik dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab IV berisi pembahasan tentang temuan hasil yang didapat dari penelitian.

Bab V Penutup

Bab ini merupakan bab terakhir yang membahas tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang di dapat.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*

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

Quick Response Code Indonesian Standard atau QRIS merupakan sebuah kode QR Code yang digunakan untuk melakukan pembayaran secara digital. QRIS merupakan gabungan antara berbagai macam QR Code yang diluncurkan oleh Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP), QRIS merupakan pengembangan dari Bank Indonesia yang bekerja sama dengan industri sistem pembayaran yang bertujuan untuk menyempurnakan penggunaan QRIS agar masyarakat lebih mudah dan aman saat melakukan pembayaran secara digital. QRIS di luncurkan oleh Bank Indonesia pada tanggal 17 Agustus 2019 dan diresmikan pada tanggal 1 Januari 2020, peluncuran QRIS merupakan visi dari Asosiasi Sistem Pembayaran Nasional (ASPI).

Saat ini, dengan QRIS seluruh aplikasi pembayaran dari Penyelenggara manapun baik bank maupun non bank dapat digunakan oleh masyarakat, seluruh tokoh, pedagang, warung, parkir, tiket wisata, donasi (merchant) berlogo QRIS, meskipun penyedia QRIS di merchant berbeda dengan penyedia aplikasi yang digunakan masyarakat.

Gambar 2.1
Satu QR Code untuk seluruh jenis pembayaran



Bank Indonesia juga mewajibkan kepada seluruh Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran untuk menerapkan QRIS sebagai alat pembayaran secara digital. Ketentuan kewajiban penggunaan QRIS terdapat pada Peraturan Anggota Dewan Bank Indonesia Pasal 6 ayat 1 dan 2 Nomor 21/18/PADG/2019 tentang Implementasi Standard Nasional Quick Response Code untuk Pembayaran (www.bi.go.id)

Pasal 6 ayat 1 dan 2 Nomor 21/18/PADG/2019 berbunyi:

- (1) QRIS wajib digunakan dalam setiap transaksi pembayaran di Indonesia yang difasilitasi dengan QR Code Pembayaran
- (2) Penerapan kewajiban sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan terhadap model penggunaan QR Code Pembayaran sebagaimana dimaksud dalam pasal (3) ayat (2) berdasarkan penetapan QRIS oleh Bank Indonesia.

2.1.2 Pengertian Uang Elektronik

Uang elektronik merupakan suatu alat pembayaran atau transaksi yang berbentuk elektronik yang dimana nilai uangnya tersimpan di dalamnya. Uang elektronik nilainya ditransfer melalui media elektronik. Uang elektronik bersifat prabayar dan multi

guna. Bersifat prabayar artinya bahwa pemilik uang elektronik terlebih dahulu harus melakukan pengisian uang elektronik dengan cara menyetorkan sejumlah dana sebagai saldo ke penerbit uang elektronik. Hal ini dilakukan agar uang elektronik dapat digunakan untuk bertransaksi. Ketika terjadi transaksi maka uang elektronik akan berkurang nilainya sejumlah nilai transaksinya. Uang elektronik bersifat multi guna artinya banyak transaksi yang dapat dilakukan dengan uang elektronik. Uang elektronik dapat berbentuk kartu dan aplikasi di dalam internet. Uang elektronik merupakan jenis pembayaran non tunai yang berbasis pada sistem informasi teknologi. Uang elektronik bukan sebagai simpanan atau tabungan.

Menurut PBI Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (Electronic Money), e-money memiliki pengertian: “alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur yaitu diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit; nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media seperti server atau chip; digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut; dan nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan” (Bank Indonesia, 2009)

Alat pembayaran yang menggunakan kartu dibagi kedalam dua jenis, yaitu prepaid product dan access product. E-money

adalah produk yang masuk ke dalam kategori prepaid product sedangkan kartu debit atau kredit adalah contoh dari access product. Secara umum e-money (prepaid product) memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Nilai uang yang tercatat dalam instrument e-money (stored value) akan berkurang ketika konsumen melakukan transaksi.
2. Dana yang terekam di dalam e-money sepenuhnya hak konsumen.
3. Pada saat transaksi, perpindahan dana dalam bentuk electronic value dari e-money kepada terminal merchant dapat dilakukan secara offline. Dalam hal ini verifikasi cukup dilakukan pada level merchant (point of sale), tanpa harus on-line ke komputer penerbit e-money.

2.1.3 Pengguna Pembayaran Digital Menurut Pandangan Islam

Pengguna Pembayaran Digital Menurut Pandangan Islam Teknologi adalah segala sesuatu yang dapat dilaksanakan oleh manusia untuk mendapat taraf hidup yang lebih baik. Teknologi juga merupakan faktor pendorong dari fungsi produksi, dapat dikatakan demikian karena suatu teknologi yang digunakan lebih modern maka hasil produksi yang akan tercapai akan menghasilkan barang atau jasa yang lebih banyak dan lebih efisien atau efektif. Islam tidak melarang bentuk teknologi selagi tidak bertentangan dengan ajarannya. Al-Qur'an malah memberitakan bahwa manusia dengan segala kesempurnaannya dan menjadikan dia sebagai

khalifah di atas muka bumi dan Allah menempatkan posisi alam ini untuk digunakan oleh manusia dengan usaha-usahanya yang baik (Anam, 2018).

Aristoteles mengungkapkan bahwa selain seorang pemimpin di dunia, manusia juga merupakan makhluk sosial yang dalam memenuhi kebutuhan hidupnya baik dari segi sandang, pangan, maupun papan manusia melakukan proses usaha antar sesamanya melalui interaksi sosial yang kemudian disebut dengan kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi tidak bias dilepaskan dengan kehidupan manusia karena kegiatan kecil seperti mengolah bahan mentah sehingga menjadi makanan dan memakannya sudah merupakan salah satu bentuk dari kegiatan ekonomi. Penggunaan uang sebagai alat tukar pada kegiatan ekonomi yang didalamnya terdapat produksi, distribusi dan konsumsi, merupakan sesuatu yang tidak bias dilepaskan dari kehidupan manusia saat ini. Seperti yang dikutip oleh Nurul Huda dalam bukunya, Nurul Huda mengungkapkan pendapat Ibnu Taimiyah, bahwa uang sebagai alat tukar dapat berbentuk apapun serta tidak terikat dengan keharusannya berbahan logam mulia seperti emas dan perak, akan tetapi uang sebagai alat tukar ditentukan oleh adat kebiasaan (*urf*) yang berlaku disuatu tempat. Dinar atau dirham sebagai *medium of exchange* atau *wasilah* tidak berhubungan dengan apapun, baik dari bahan, bentuk, gambar maupun cetakannya. Akan tetapi fungsi dari tujuan pembuatan mata uang tersebut sebagai alat tukar keperluan manusia dapat dipenuhi (Firdaus, 2018).

2.1.4 Karakteristik *Quick Response Code Indonesia Standard* (QRIS)

Bank Indonesia telah mengusung karakteristik dari QRIS, karakteristik dari QRIS yaitu UNGGUL yang merupakan singkatan dari Universal, Gampang, Untung dan Langsung. Berikut penjelasan dari karakteristik QRIS:

1. **Universal** berarti QRIS dapat menerima pembayaran dari aplikasi pembayaran apapun dan dimana pun, baik dari dalam negeri maupun dari luar negeri. Jadi lebih memudahkan masyarakat untuk melakukan pembayaran tanpa harus mempunyai berbagai macam aplikasi pembayaran.
2. **Gampang** artinya masyarakat dengan mudah membayar menggunakan QRIS, masyarakat hanya perlu scan QR code yang tersedia, lalu tulis nominal dan klik bayar.
3. **Untung** artinya hanya perlu mempunyai satu aplikasi untuk membayar menggunakan QRIS.
4. **Langsung** artinya transaksi dapat dilakukan dengan cepat, tepat dan pastinya aman, (www.bi.go.id)

2.1.5 Manfaat QRIS

Menurut Bank Indonesia banyak manfaat yang diperoleh jika menggunakan QRIS dalam melakukan pembayaran, contohnya:

1. **Bagi Pengguna**
 - a. Mudah dan efisien.

- b. Aman, karena sudah mempunyai dan diawasi langsung oleh Bank Indonesia.
- c. Tidak perlu repot membawa uang tunai.

2. Bagi Merchant

- a. Praktis, karena hanya perlu menyediakan satu QR Code.
- b. Tidak perlu menyediakan uang kembalian.
- c. Kekinian dan berpotensi meningkatkan penjualan.
- d. Dapat menghindari penggunaan uang pribadi dengan uang usaha.
- e. Terhindar dari uang palsu.
- f. Transaksi secara langsung tercatat di aplikasi dan dapat dilihat kapan saja.

2.1.6 Keuntungan Dan Kelemahan Menggunakan QRIS

Keuntungan atau keunggulan dalam menggunakan QRIS dapat dikatakan beragam, tentunya dengan berbagai macam keuntungan yang didapat menjadi hal yang positif bagi pengguna dan Merchant itu sendiri. Berikut beberapa keuntungan menggunakan QRIS:

1. Mempercepat transaksi, karena konsumen tidak perlu menyiapkan uang tunai saat melakukan pembayaran
2. Dapat dilakukan menggunakan satu aplikasi saja dan tidak perlu menyediakan berbagai macam aplikasi.
3. Tergolong transaksi yang aman dan andal, hal ini dapat dilihat dari kepuasan penggunanya.

4. Keuntungan menggunakan QRIS tidak hanya didapat oleh konsumen saja, namun pengusaha juga mendapat keuntungan contohnya seperti dapat meningkatnya penjualan ke luar daerah karena hanya perlu menyediakan *QR Code*.

Kelemahan QRIS biasanya terdapat pada konsumen saat terjadi kejadian yang tidak diinginkan. Jadi, kelemahan tidak akan menjadi sebuah kerugian bagi penggunaannya jika pengguna tidak mengalami kondisi seperti di bawah ini:

1. Tingkat literasi yang kurang dari konsumen terhadap penggunaan *QR Code*.
2. Terdapat gangguan dari jaringan, karena sangat mengandalkan internet untuk melakukan pembayaran.
3. QRIS menerapkan pengenaan biaya sebesar 0,7% dari nilai transaksi bagi pihak *Merchant*, hal ini sangat berpengaruh saat pihak *Merchant* membuat laporan keuangan.
4. Kurangnya sosialisasi dari QRIS sehingga menjadi salah satu kekurangan dari QRIS itu sendiri.

2.2 Pengertian Minat Masyarakat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:916), minat adalah keinginan, kecenderungan atau kemauan yang besar terhadap sesuatu. Minat adalah suatu yang ada pada individu seseorang dan berhubungan erat dengan sikap, minat juga dapat membuat seseorang melakukan apapun yang dapat menuju ke sesuatu yang diminatinya. (Rahman, 2004).

Menurut Tampubolon, minat adalah suatu perpaduan keinginan dan kemauan yang dapat berkembang jika ada motivasi. Sedangkan menurut Djaali minat pada dasarnya merupakan penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri (Mawadah dan Ratno, 2017)

Sedangkan Menurut (Lisniawati, 2021) minat adalah motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan apapun yang mereka ingin jika mereka bebas dalam memilih dan setiap minat akan memuaskan suatu kebutuhan, dalam setiap minat akan sangat berhubungan dengan pikiran dan perasaan. Dalam ilmu psikologi, minat tidak termasuk kedalam istilah populer, karena ketergantungan yang banyak akan faktor internal lainnya seperti: keingintahuan, kebutuhan, motivasi dan perhatian

Minat merupakan kecenderungan seseorang secara sadar dan tidak muncul begitu saja, minat terbentuk melalui kematangan berpikir, pengalaman dan pertumbuhan. Minat dapat berubah sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan seseorang (Siregar, 2021). Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan yang ada pada diri dengan hubungan suatu dari luar, semakin besar atau kuat hubungan itu, semakin besar atau kuat pula minatnya (Rahman dan Supriyanto, 2022).

Menurut (Sugih, 2019) minat adalah seseorang yang mempunyai perhatian terhadap sesuatu yang dipelajari dan mempunyai sikap positif dan merasa senang terhadap hal yang dilakukan, sebaliknya perasaan tidak senang akan menghambat.

Minat timbul sebab adanya faktor internal dan eksternal yang menentukan minat seseorang. Minat berfungsi sebagai pendorong dari keinginan seseorang, penguat hasrat dan sebagai penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu dengan tujuan dan arah tingkah laku sehari-hari. Hal ini diterangkan oleh Sudirman yang menyatakan berbagai fungsi minat, yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyelesaikan perbuatan yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang serasi guna mencapai tujuan.

Minat konsumen adalah kecenderungan konsumen untuk membeli suatu produk atau mengambil tindakan yang berhubungan dengan pembelian yang dapat diukur dengan tingkat kemungkinan konsumen dalam melakukan pembelian (Andespa, 2017). Menurut (saraswati, 2013) minat adalah kecenderungan rasa senang dan rasa tertarik yang tinggi terhadap suatu objek atau aktivitas yang timbul karena kebutuhan, dirasakan atau tidak dirasakan pada keinginan tertentu tanpa ada yang menyuruh dan adanya kecenderungan untuk mencari objek yang disukai tersebut.

Dari berbagai pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa Minat merupakan kecenderungan jiwa yang tetap pada kainginan suatu hal yang berharga bagi seseorang. Sesuatu yang berharga bagi seseorang adalah keinginan yang sesuai dengan

kebutuhan akan sesuatu. Hal itu berdasarkan pada anggapan bahwa, jika seseorang telah memuaskan diri kebutuhan tertentu maka orang tersebut akan bergeser dan mencari tingkat kepuasan yang lebih tinggi. Minat adalah sikap seseorang yang mempunyai keinginan tinggi terhadap sesuatu yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan apapun yang menyebabkan orang tersebut merasa senang demi objek yang orang tersebut mau karena objek tersebut ada sangkut pautnya dengan kebutuhan pada dirinya.

2.2.1 Tahapan Minat

Menurut Masrurroh (2015) ada beberapa tahapan minat yaitu:

1. Sebelum memilih harus mempunyai informasi yang akurat.
2. Sebelum memilih harus melalui pertimbangan yang intensif.
3. Memiliki keputusan.

2.2.2 Indikator Yang Mempengaruhi Minat

Menurut Sudrajat (2017) minat konsumen adalah seberapa besar kemungkinan konsumen untuk membeli atau menggunakan suatu produk atau berpindah dari satu produk ke produk yang lain. Sudrajat menjelaskan bahwa minat konsumen dapat di jelaskan melalui beberapa indikator yaitu:

1. Minat Referensial

Minat referensial adalah suatu tindakan seseorang yang melakukan tinjauan terhadap produk yang telah dibeli supaya orang lain juga akan terpengaruh dan ikut memiliki produk tersebut.

2. Minat Transaksional,

Minat transaksional adalah niat seseorang untuk membeli atau menggunakan suatu produk.

3. Minat Preferensial,

Minat seseorang yang menggambarkan perilaku yang memiliki preferensi utama pada produk tersebut. Preferensi ini hanya dapat diganti jika terjadi sesuatu pada produk tersebut.

4. Minat Eksploratif,

Minat yang menggambarkan perilaku seseorang yang mencari informasi tentang produk yang diinginkannya dan mencari informasi untuk mendukung sifat positif dari produk tersebut.

2.3 Faktor Sosial

2.3.1 Pengertian Faktor Sosial

Faktor Sosial Faktor sosial merupakan sekelompok orang yang secara bersama-sama mempertimbangkan secara dekat persamaan di dalam status atau penghargaan komunitas yang secara formal dan informal. Faktor sosial dapat dilihat dari hubungan dengan teman, keluarga dan orang tua dalam mempengaruhi keputusan pembelian. Semakin tinggi hubungan dengan teman, keluarga dan orang tua, maka semakin tinggi keputusan konsumen untuk melakukan pembelian. Para konsumen membeli berbagai produk tertentu berdasarkan kesadaran keanggotaan dalam kelas sosial yang menyangkut gaya hidup (kepercayaan, sikap, kegiatan,

dan perilaku bersama) yang cenderung membedakan anggota setiap kelas dari anggota kelas sosial lainnya. Kelas sosial merupakan bentuk segmentasi yang hierarki dan alamiah, karena aspek hierarki kelas sosial begitu penting bagi pemasar dan produsen untuk menentukan konsumen mana yang akan menjadi sasaran produk yang telah diciptakan, apa untuk kelas yang lebih tinggi, menengah atau lebih rendah. Memang disini terlihat begitu nyata ketidakadilan dan jarak terhadap konsumen, namun itu semua merupakan segmentasi yang alamiah karena semua sudah terjadi dan tercipta dengan sendirinya (Effendi, 2016).

Hubungan Faktor Sosial dengan keputusan pembelian. Setiap manusia dalam kehidupan sehari-harinya selalu bersosialisasi atau berhubungan dengan orang lain. Baik secara langsung maupun tidak langsung. Interaksi yang terjadi secara terus menerus dapat mempengaruhi perilaku pembeliannya. Faktor sosial merupakan sekelompok orang yang sama-sama mempertimbangkan secara dekat persamaan di dalam status atau penghargaan komunitas yang secara terus menerus bersosialisasi di antara mereka sendiri, baik secara formal dan informal

2.3.2 Indikator Faktor Sosial

Menurut Djaali (2012), Kotler dan Keller (2009) ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi faktor sosial yaitu: keluarga, pendidikan, lingkungan teman sebaya, kelompok referensi serta peran dan status sosial. Berikut penjelasan beberapa faktor tersebut:

1. Keluarga

Keluarga merupakan unit terkecil yang berada dalam masyarakat. Keluarga memiliki peranan sangat penting dalam pengambilan keputusan seseorang sejak orang tersebut lahir. Keluarga adalah kelompok yang terdiri dari dua atau lebih orang yang berhubungan melalui darah, perkawinan atau adopsi dan tinggal bersama.

Keluarga dibagi menjadi dua yaitu keluarga orientasi dan prokreasi. Keluarga orientasi terdiri dari orang tua seseorang. Dari orang tua inilah seseorang mendapatkan pandangan yang menjadi dasar hidupnya seperti pandangan mengenai agama, politik, ekonomi dan merasakan ambisi pribadi. Keluarga prokreasi, yaitu pasangan hidup anak-anak seseorang keluarga merupakan organisasi pembeli yang konsumen yang paling penting dalam suatu masyarakat dan telah diteliti secara intensif (Mauliddiyah, 2021).

Pendidikan orang tua, rumah kediaman, bimbingan orang tua, dan status ekonomi sangat mempengaruhi terhadap keberhasilan anak dalam keluarga.

2. Pendidikan

Pendidikan merupakan suatu kondisi dimana seseorang telah memperoleh pendidikan yang ditempuh melalui pendidikan nonformal dan formal sebagai usaha untuk mengembangkan potensi untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, keterampilan dan akhlak mulia untuk mengimplementasikan untuk diri, masyarakat, bangsa dan negara.

Oleh karena itu, tingkat pendidikan dapat mempengaruhi minat dalam Menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran elektronik.

3. Lingkungan Teman Sebaya

Lingkungan teman sebaya sangat mempengaruhi terhadap minat yang diinginkan. Karena lingkungan teman sebahaya akan memberikan peluang yang sangat besar untuk kepentingan yang diinginkan.

4. Kelompok referensi

Kelompok referensi (reference group) adalah semua kelompok yang mempunyai pengaruh langsung (tatap muka) atau tidak langsung terhadap kelompok keanggotaan (membership group). Beberapa dari kelompok ini merupakan kelompok primer (primary group), dengan siapa seseorang berinteraksi dengan apa adanya secara terus menerus dan tidak resmi. Ada pula yang merupakan kelompok sekunder (secondary group) seperti agama, profesional dan kelompok persatuan pedagang yang cenderung resmi dan memerlukan interaksi yang kurang berkelanjutan.

5. Peran dan status sosial

Peran dan status sosial juga berpengaruh dalam pengambilan keputusan konsumen. Orang berpartisipasi dalam banyak kelompok, keluarga, klub organisasi. Kelompok sering menjadi sumber informasi penting dan membantu mendefinisikan norma perilaku. Kita dapat mendefinisikan posisi seseorang dalam setiap kelompok dimana ia menjadi anggota berdasarkan peran dan

status. Peran (role) terdiri dari kegiatan yang diharapkan dapat dilakukan seseorang.

2.4 Faktor Pribadi

2.4.1 Pengertian Faktor Pribadi

Faktor pribadi merupakan cara mengumpulkan dan mengelompokkan kekonsistenan reaksi seorang individu terhadap situasi yang sedang terjadi. Perilaku seseorang dalam membeli sesuatu juga dipengaruhi oleh faktor-faktor kepribadian dari konsumen yang bersangkutan. Faktor pribadi menggabungkan antara tatanan psikologis dan pengaruh lingkungan. Termasuk watak, dasar seseorang, terutama karakteristik dominan mereka. Meskipun kepribadian adalah salah satu konsep yang berguna dalam mempelajari perilaku konsumen, beberapa pemasar percaya bahwa kepribadian mempengaruhi jenis-jenis dan merek-merek produk yang dibeli. Faktor pribadi merupakan suatu keadaan dimana seseorang mempunyai sifat untuk bisa menentukan keputusannya sesuai dengan keinginannya tanpa ada paksaan dari pihak lain.

2.4.2 Indikator Faktor Pribadi

Faktor pribadi juga mempengaruhi karakteristik seseorang yang meliputi pengaruh budaya, usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan dan keadaan ekonomi.

1. Pengaruh Budaya

Budaya yang masuk dengan seiring berjalanya zaman, sangat mempengaruhi seseorang terhadap minat yang diinginkan,

maka mereka akan cenderung mengikuti zaman yang semakin berkembang.

2. Usia dan tahap siklus hidup

Usia dan tahap siklus hidup mempengaruhi perilaku konsumsi. Seseorang akan membeli barang yang berbeda-beda sepanjang hidupnya, misal produk yang dikonsumsi bayi akan berbeda dengan produk yang dikonsumsi remaja.

3. Pekerjaan

Pekerjaan seseorang berpengaruh terhadap pola konsumsi. Setiap pekerjaan memiliki tuntutan yang berbeda-beda bagi pelakunya, sehingga pola konsumsi berbeda-beda.

4. Keadaan ekonomi

Pemilihan produk oleh konsumen sangat dipengaruhi oleh keadaan ekonomi. Keadaan ekonomi terdiri dari penghasilan yang dapat dibelanjakan, tabungan dan aktiva, hutang, kemampuan untuk meminjam dan sikap atas belanja atau menabung.

2.5 Penelitian Terkait

Sebelum melakukan penelitian, penulis harus terlebih dahulu mempelajari dan memahami beberapa penelitian terkait, hal ini berguna untuk memahami masalah yang nantinya akan diteliti dan menjadi rujukan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

Penelitian ini mengacu pada model penelitian minat konsumen yang pernah dilakukan peneliti sebelumnya. Terkait dengan penelitian tentang minat masyarakat dalam menggunakan

QRIS, peneliti menggunakan acuan beberapa peneliti sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terkait

No.	Nama Peneliti,Tahun,dan Judul	Metode Analisis	Hasil Temuan
1.	Luh Putu Ayu Kusuma Wardani*, Putu Riesty Masdiantini (2022), Pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Faktor Sosial Budaya, Motivasi Hedonis dan Nilai Harga terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (Qris)	Metode analisis linear berganda	Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor sosial budaya tidak berpengaruh terhadap minat pengguna QRIS.
2.	Rini sukma dewi (2023), Pengaruh Faktor Kemudahan Keamanan Dan Sosial Terhadap Minat Mengguna Uang Elektronik (E-Money) Pada Aplikasi OVO Dengan Variabel Moderasi Gender (Studi Empiris Pada Mahasiswa Fakultas Bisnis dan Ekonomi UII)	Metode analisis data yang digunakan adalah Struktural Equation Modeling (SEM)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor sosial berpengaruh secara positif terhadap minat menggunakan e-money pada aplikasi OVO dengan variabel gender.
3.	Rachmalia Mauliddiyah (2021),	Metode analisis	Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa Faktor sosial tidak

	Pengaruh Faktor Sosial Dan Faktor Pribadi Terhadap Keputusan Penggunaan <i>E-Money</i> . (Studi Pada Siswa Kelas XII SMAN 1 Pare Tahun Ajaran 2020/2021)	data yang digunakan adalah Uji regresi linear berganda	berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan emoney pada siswa kelas XII SMAN 1 Pare tahun ajaran 2020/2021 dan faktor pribadi berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan e-money pada siswa kelas XII SMAN 1 Pare tahun ajaran 2020/2021. Secara bersamaan faktor sosial dan faktor pribadi berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan e-money pada siswa kelas XII SMAN 1 Pare tahun ajaran 2020/2021.
4.	Irna Lisniawati (2021), Determinan Minat Mahasiswa menggunakan pembayaran digital QRIS	Metode analisis data yang digunakan adalah Uji regresi linear berganda	Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel pengetahuan berpengaruh positif terhadap Minat mahasiswa menggunakan pembayaran digital qris. Variabel sikap berpengaruh Negatif terhadap minat mahasiswa menggunakan pembayaran digital qris.
5.	Irawan Wingdes dan I Dewa Ayu Eka Yuliani (2020), Intensi Dan Penggunaan <i>E-Money</i> Di Pontianak Melalui Moderasi Faktor Sosial Dan Budaya	Metode analisis data yang digunakan adalah Struktural Equation Modeling (SEM)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa sosial berpengaruh secara positif terhadap Intensi Dan Penggunaan <i>E-Money</i> Di Pontianak

Sumber: diolah oleh peneliti 2023

Penelitian dilakukan oleh Wardani dan Putu (2022) berjudul Pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Faktor Sosial Budaya, Motivasi Hedonis dan Nilai Harga Terhadap Minat Penggunaan *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan sampel sebanyak 80 orang dan menggunakan teknik insidental sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor sosial budaya tidak berpengaruh terhadap minat pengguna QRIS dan perlunya sosialisasi lebih mengenai literasi keuangan digital untuk mengoptimalkan pengguna QRIS tertarik melakukan transaksi melalui QRIS.

Penelitian yang dilakukan oleh Rini (2023) dengan menggunakan metode purposive sampling dan sampel yang digunakan sebanyak 150 responden. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa faktor sosial berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat menggunakan uang elektronik OVO (e-money).

Penelitian yang dilakukan oleh Rachmalia Mauliddiyah (2021), Pengaruh Faktor Sosial Dan Faktor Pribadi Terhadap Keputusan Penggunaan E-Money. (Studi Pada Siswa Kelas XII SMAN 1 Pare Tahun Ajaran 2020/2021), menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik sampling jenuh dan sampel yang digunakan sebanyak 88 responden. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa Faktor sosial tidak berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan emoney pada siswa kelas XII SMAN 1 Pare tahun ajaran 2020/2021 dan faktor pribadi berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan penggunaan e-money pada siswa kelas XII SMAN 1 Pare tahun ajaran 2020/2021. Secara bersamaan faktor sosial dan faktor pribadi berpengaruh

secara signifikan terhadap keputusan penggunaan e-money pada siswa kelas XII SMAN 1 Pare tahun ajaran 2020/2021.

Penelitian yang dilakukan oleh Irna Lisniawati (2021) dengan judul penelitian “Determinan Minat Mahasiswa menggunakan Pembayaran digital QRIS” penelitian dilakukan dengan metode kuantitatif dengan jumlah sampel sebanyak 85 responden. Hasil penelitian bahwa perlunya sosialisasi lebih lanjut untuk menambah wawasan dalam menggunakan QRIS sehingga dapat meningkatkan minat dalam menggunakan QRIS.

Penelitian yang dilakukan oleh Irawan Wingdes dan I Dewa Ayu Eka Yuliani (2020), Intensi Dan Penggunaan E-Money Di Pontianak Melalui Moderasi Faktor Sosial Dan Budaya. Dengan menggunakan metode explanatory kuantitatif dan responden yang digunakan sebanyak 400 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sosial berpengaruh secara positif terhadap Intensi Dan Penggunaan E-Money Di Pontianak.

2.6 Kerangka Berpikir

Dari beberapa teori yang di bahas sebelumnya maka selanjutnya penguraian kerangka pemikiran yang akan membahas “Minat Masyarakat Kota Banda Aceh Dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)”.

2.6.1 Pengaruh Faktor Sosial Terhadap Minat

Faktor sosial merupakan faktor penentu minat dalam menggunakan QRIS dari di kalangan masyarakat. Faktor sosial

mencerminkan pengaruh faktor lingkungan seperti keluarga, pendidikan, kelompok referensi dan lingkungan sebaya.

Penelitian terdahulu tentang Pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Faktor Sosial Budaya, Motivasi Hedonis dan Nilai Harga Terhadap Minat Pengguna Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) (Luh Putu Kusuma Wardani dan Putu Riesty Masdiantini, 2022). Pada penelitian ini mengemukakan bahwa tidak adanya pengaruh dari faktor sosial terhadap minat menggunakan QRIS. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Diana (2018) dalam penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa faktor sosial sangat berpengaruh terhadap minat dalam menggunakan suatu produk tertentu, hal ini disebabkan oleh perilaku seseorang dipengaruhi oleh cara mereka percaya kepada orang lain untuk menggunakan suatu produk atau teknologi.

2.6.2 Pengaruh Faktor Pribadi Terhadap Minat Masyarakat dalam Menggunakan QRIS

Faktor pribadi merupakan faktor yang biasanya ada pada diri seseorang, faktor ini biasanya dapat memenuhi keinginan atau kemauan orang tersebut. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Ika, 2015), menjelaskan bahwa terdapat pengaruh faktor pribadi terhadap minat menggunakan suatu produk karena adanya daya tarik promosi terdapat produk tersebut, sehingga dengan adanya promosi tersebut membuat seseorang tertarik untuk menggunakan produk tersebut. Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Maria (2020), pada penelitiannya

menjelaskan bahwa gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan suatu layanan atau produk karena dapat memberikan kemudahan. Gaya hidup merupakan bagian dari faktor pribadi yang dapat mempengaruhi seseorang untuk menggunakan sesuatu.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Imam, 2016), pada penelitiannya menjelaskan bahwa daya tarik berpengaruh terhadap minat menggunakan suatu produk atau layanan hal ini disebabkan oleh pengetahuan yang kurang terhadap suatu produk atau layanan.

2.6.3 Pengaruh Faktor Sosial dan Faktor Pribadi Secara Bersama-Sama Terhadap Minat Menggunakan QRIS

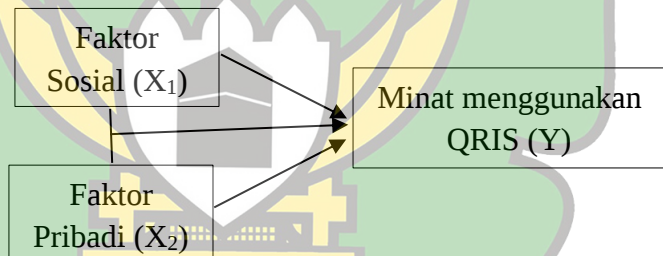
Faktor sosial merupakan faktor penentu minat dalam menggunakan QRIS dari di kalangan masyarakat. Faktor sosial mencerminkan pengaruh faktor lingkungan seperti keluarga, pendidikan, kelompok referensi dan lingkungan sebaya. Faktor pribadi merupakan faktor yang biasanya ada pada diri seseorang, faktor ini biasanya dapat memenuhi keinginan atau kemauan orang tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Mauliddiyah (2021). Pada penelitian nya menjelaskan bahwa faktor sosial dan faktor pribadi secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap minat menggunakan suatu produk atau jasa.

2.6.4 Model Kerangka Berpikir

Berdasarkan teori yang telah diuraikan sebelumnya dan didukung dengan penelitian terdahulu, maka perlu adanya kerangka pemikiran yang menjadi landasan dalam penelitian untuk mengembangkan dan menemukan kebenaran pada suatu penelitian. Kerangka pikir merupakan gambaran tentang hubungan antara variable dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini di jelaskan mengenai variable independen yaitu faktor sosial dan faktor pribadi terhadap variabel dependen yaitu minat menggunakan *Quick Response Code Indonesian Standard* (QRIS).

Gambar 2.2 Kerangka Berfikir



Berdasarkan kerangka berpikir diatas yang menjadi variabel independen adalah X_1 (Faktor Sosial) dan X_2 (faktor Pribadi) yang dapat menyebabkan terjadi nya perubahan pada variabel terikat. Sedangkan Y (Minat) merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.

2.7 Hipotesis Penelitian

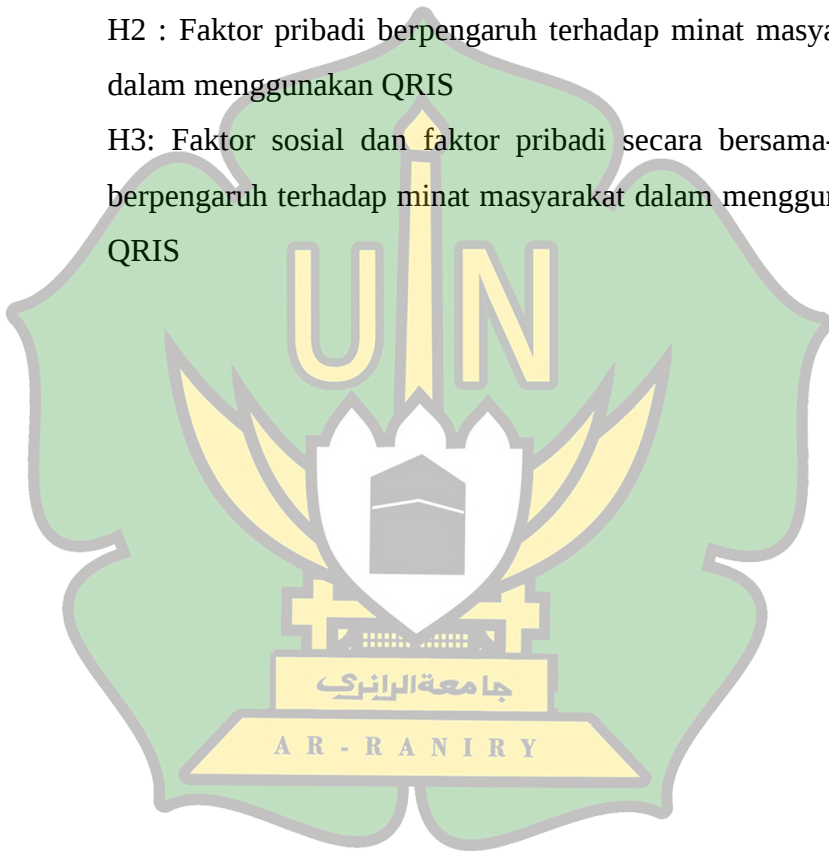
Hipotesis merupakan kebenaran sementara pada penelitian sebelumnya yang perlu diuji kebenarannya oleh karena itu hipotesis berfungsi untuk menguji kebenaran suatu teori pada penelitian

sebelumnya. Jika hasil dari uji hipotesis tersebut membuktikan kebenarannya, maka hipotesis tersebut menjadi suatu teori.

H1 : Faktor sosial berpengaruh terhadap minat masyarakat dalam menggunakan QRIS

H2 : Faktor pribadi berpengaruh terhadap minat masyarakat dalam menggunakan QRIS

H3: Faktor sosial dan faktor pribadi secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat masyarakat dalam menggunakan QRIS



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memiliki spesifiknya adalah terstruktur, sistematis dan terencana. Menurut Sitoyo dan Sodik (2017) metode kuantitatif adalah metode yang menuntut untuk menggunakan banyak angka, dimulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data, disertai dengan tabel, grafik maupun gambar (Sugiyono, 2013: 14). Definisi lain juga menyebutkan metode kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu. Jadi, penelitian kuantitatif merupakan metode untuk mengetahui sesuatu menggunakan data berupa angka.

3.2 Sumber Data

Sumber data merupakan suatu hal yang sangat penting untuk diperhatikan, sumber data dalam penelitian adalah sumber dari mana suatu data didapatkan atau diperoleh (Lisniawati, 2021). Sumber data terbagi menjadi menjadi dua, yaitu:

3.2.1 Data Primer

Data primer merupakan data yang didapat secara langsung dari objek yang diteliti, kemudian diolah oleh peneliti menjadi sebuah data yang konkret (Lisniawati, 2021). Sedangkan menurut Husain Umar (2013) data primer adalah data yang diperoleh data orang pertama, baik itu individu maupun berkelompok. Maka

dalam penelitian ini, penulis memperoleh data langsung dari masyarakat.

Jadi, untuk memperkuat data yang diperoleh, maka peneliti akan memperkuat data dengan data Primer.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti, yang memiliki karakter tertentu, jelas dan lengkap (Lisniawati, 2021). Adapun populasi yang diambil adalah seluruh masyarakat yang ada di Banda Aceh. Menurut data yang dikutip dari BPS Aceh (2023) jumlah penduduk kota Banda Aceh pada tahun 2023 berjumlah 257.635.00 jiwa.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan Sebagian dari populasi yang diambil melalui cara tertentu, yang dapat mewakili karakteristik tertentu (Lisniawati, 2021). Jadi, sampel yang diambil oleh penulis adalah Sebagian dari masyarakat kota Banda Aceh yang memiliki karakter tertentu yang dapat mewakili dari penelitian ini.

Dari populasi, ada penentuan jumlah sampel dengan menggunakan rumus Taro Yamane dengan tingkat error 10%:

$$n = \frac{N}{Nd^2 + 1}$$

Keterangan :

n = Sampel

N = Populasi

d² = Presisi yang telah di tetapkan

dalam penelitian ini, penulis menggunakan toleransi kesalahan 10%

$$S = \frac{257.635}{257.635(0,01)+1}$$

$$S = \frac{257.635}{2.576,35+1}$$

$$S = \frac{257.635}{2.577,35}$$

$$s = 99,9612 = 100 \text{ Responden (Pembulatan)}$$

Jadi jumlah sampel yang akan menjadi reponden dalam penelitian ini adalah 120 orang dari 257.635 populasi penduduk yang ada di kota Banda Aceh. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling yaitu teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak (Lisniawati, 2021).

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Jenis data dalam penelitian ini menggunakan data primer. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari responden dengan menggunakan alat bantu berupa angket. Data merupakan salah satu komponen penting untuk melakukan riset, jadi tanpa adanya data maka tidak akan adanya riset. Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah masyarakat kota Banda Aceh.

Untuk memperoleh data yang diperlukan oleh penulis, maka penulis menggunakan metode angket dan dokumentasi

3.4.1 Angket (Kuesioner)

Angket merupakan daftar pertanyaan yang diajukan kepada responden, dari pertanyaan tersebut terdapat jawaban yang menjadi

permasalahan yang akan diteliti. Dari angket tersebut terdapat pertanyaan, pertanyaan tersebut yang harus dijawab oleh responden (Zainal, 2007).

Angket bersifat tertutup dan daftar pertanyaan diajukan secara tertulis. Kemudian daftar pertanyaan diberikan kepada responden dan menjawab pertanyaan sesuai dengan permintaan pengguna angket, dari jawaban tersebut penulis memperoleh data yang diinginkan yang dapat menjawab permasalahan yang diteliti.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik pengumpulan data menggunakan skala Likert. Menurut pendapat Bahrin dkk (2018) Skala Likert adalah skala yang mengukur pendapat, sikap maupun persepsi seseorang mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial.

Tabel 3.1 Alternatif jawaban kuesioner penelitian

NO	Kategori	Bobot Nilai
1	Sangat Setuju (S)	5
2	Setuju (S)	4
3	Kurang Setuju (KS)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

3.5 Definisi dan Operasionalisasi Variabel

Variabel yang dioperionalisasi dalam penelitian ini terdiri faktor sosial dan faktor pribadi sebagai variabel independen dan

minat masyarakat menggunakan sebagai variabel dependen. Definisi dan indikator masing-masing variabel dijelaskan pada tabel.

Tabel 3.2 Definisi Dan Operasional Variabel

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Skala	Interval
Faktor sosial (X ₁)	Prilaku seseorang dapat di pengaruhi oleh faktor sosial seperti keluarga, pendidikan, dan lingkungan teman sebaya (Djaali, 2012)	1. Keluarga 2. Pendidikan 3. Teman sebaya (Djaali, 2012)	1-5	interval
Faktor pribadi (X ₂)	Faktor pribadi mempengaruhi karakteristik seseorang yang meliputi daya tarik, perubahan sifat dan pengaruh budaya (Djaali, 2012)	1. Daya tarik 2. Perubahan sifat 3. Pengaruh budaya (Djaali, 2012)	1-5	interval
Minat (Y)	Minat adalah kecenderungan untuk membeli atau menggunakan suatu produk dalam mengambil tindakan yang dapat di ukur dengan tingkat kemungkinan dalam melakukan pembelian atau penggunaan suatu produk (Andespa,	1. Transaksional 2. Referensial 3. Preferensial 4. Eksploratif Sudrajat (2017)	1-5	interval

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Skala	Interval
	2017)			

Data: diolah oleh peneliti 2023

3.6 Metode dan Teknik Analisis Data

3.6.1 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

a. Uji Validitas

Skala pengukuran yang valid apabila melakukan apa yang dilakukan dan mengukur apa yang harusnya diukur. Bila pengukuran tidak valid maka pengukuran tersebut tidak berguna bagi peneliti karena tidak melakukan atau tidak mengukur apa yang seharusnya diukur (Mudrajat, 2013)

Adapun yang menjadi dasar pengambilan keputusan yaitu:

- 1) Jika r_{hitung} positif serta $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka variabel tersebut valid
- 2) Jika r_{hitung} positif serta $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka variabel tersebut tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur yang menggunakan angket. Dalam penelitian ini, metode yang dilakukan untuk menguji data reliabilitas menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Menurut Ghazali (2006) *Cronbach's Alpha* adalah mengukur batas bawah nilai reliabilitas suatu konstruk, dimana kuisioner dianggap reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0.60 .

3.6.2 Rancangan Analisis Data

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode statistic dengan melakukan perhitungan menggunakan program SPSS (*Statistical Product Service Solution*). SPSS adalah program perangkat lunak yang memiliki kemampuan analisis statistik tingkat tinggi dan sistem manajemen data dalam lingkungan grafis menggunakan prentasi deskriptif dan kotak dialog sederhana sehingga mudah dipahami cara pengoperasiannya (Syaleh, 2020).

3.6.3 Uji Asumsi klasik

a. Uji Normalitas

Pengujian yang digunakan untuk melihat apakah nilai residual terdistribusikan normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah yang memiliki nilai residual terdistribusi normal. Jadi uji normalitas bukan dilakukan pada masing-masing variabel tetapi pada nilai residualnya. Metode yang digunakan untuk menguji normalitas adalah dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Pengambilan keputusan dari uji normalitas dengan menggunakan metode uji P-Plot pada taraf signifikan $0,1 > \text{nilai sig SPSS}$, maka dapat dikatakan bahwa data mengikuti distribusi normal atau sebaliknya.

b. Uji Multikolinearitas

Multikolinearitas dapat digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik multikoliearitas, yaitu adanya hubungan linear antara variabel independen dalam model

regresi. Syarat yang harus dipenuhi dalam model regresi adalah tidak adanya multikolieritas. Uji multikolinearitas dapat dilakukan dengan uji regresi, dengan nilai patokan VIF (*variance inflation factor*) kriteria yang digunakan adalah:

1. Jika nilai VIF disekitar angka 1-10, maka dikatakan tidak terdapat masalah multikolieritas.
2. Jika nilai $\text{tolerance} > 0,10$. Maka dikatakan tidak terdapat masalah multikolinearitas.

H_0 : Tidak Autokorelasi ($\rho = 0$)

H_a : ada Autokorelasi ($\rho \neq 0$)

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heterosdastisitas adalah varian residual yang tidak konstan pada regresi sehingga akurasi hasil prediksi menjadi meragukan. Heterosdastisitas dapat diartikan ketidaksamaan variasi variabel pada semua pengamatan, dan kesalahan yang terjadi memperlihatkan hubungan yang sistematis sesuai dengan besarnya satu atau lebih variabel bebas sehingga kesalahan tersebut tidak random (acak). Suatu regresi dikatakan terdeteksi heterosdastisitas apabila diagram pencar residual membentuk pola tertentu. Persyaratan yang harus dipenuhi dalam model regresi adalah tidak adanya gejala heteroskedastisitas yaitu:

- a. Signifikansi $> 0,05$ artinya data tidak terkena heteroskedastisitas.
- b. Signifikansi $< 0,05$ artinya data terkena heteroskedastisitas.

Teknik yang digunakan adalah uji koefisien korelasi spearman“rho ialah mengokorelasi variabel independen dengan residual, pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi. Jika korelasi antara variabel independen dengan residual didapat signifikan lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan tidak terjadi heteroskedastisitas.

3.6.4 Uji Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda merupakan analisis regresi yang digunakan dalam menguji hubungan antara variabel dependen (Y) dengan lebih dari dua atau variabel independen (X) yang diuji. Secara umum model regresi linear berganda dilakukan untuk menganalisis pengaruh atau ketergantungan satu variabel dependen terhadap beberapa variabel independen. Adapun bentuk persamaan regresi linear berganda yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$Y = \alpha + b_1 X_1 + b_2 X_2 + e$$

$$\text{Minat} = \alpha + b_1 \text{Faktor Sosial} + b_2 \text{Faktor Pribadi} + e$$

Keterangan:

Y= Minat

α = Konstanta

$b_1 b_2$ = Koefisien regresi linear berganda

X_1 = Faktor Sosial

X_2 = Faktor Pribadi

e = *prediction error*

3.6.5 Koefisien Determinan (R^2)

Koefisien determinan (R^2) bertujuan untuk mengetahui besarnya kontribusi dari seluruh variabel independen terhadap variabel dependen. Koefisien determinan mendekati 1 yang artinya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen semakin kuat dan sebaliknya apabila nilai koefisien determinasi mendekati 0 maka pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen semakin lemah.

3.6.6 Uji t (Uji Parsial)

Uji parsial dengan t pada dasarnya digunakan untuk mengetahui apakah secara parsial variabel independen berpengaruh secara signifikan atau tidak terhadap variabel dependen. Dengan kriteria pengujiannya:

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis diterima, artinya ada pengaruh faktor sosial terhadap minat.
2. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis diterima, artinya ada pengaruh faktor pribadi terhadap minat.
3. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis ditolak, artinya tidak ada pengaruh faktor sosial terhadap minat.
4. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis ditolak, artinya tidak ada pengaruh faktor pribadi terhadap minat.

H_{a1} : Terdapat pengaruh secara parsial faktor sosial terhadap minat masyarakat dalam menggunakan QRIS.

H_{01} : Tidak terdapat pengaruh secara persial faktor sosial terhadap minat masyarakat dalam menggunakan QRIS.

H_{a2} : Terdapat pengaruh secara persial faktor pribadi terhadap minat masyarakat dalam menggunakan QRIS.

H_{02} : Tidak terdapat pengaruh secara persial faktor pribadi terhadap minat masyarakat dalam menggunakan QRIS.

H_{a3} : Terdapat pengaruh secara simultan faktor sosial dan faktor pribadi terhadap minat masyarakat dalam menggunakan QRIS.

H_{03} : Tidak terdapat pengaruh secara silmultan faktor sosial dan faktor pribadi terhadap minat masyarakat dalam menggunakan QRIS.

3.6.7 Uji F (Uji Simultan)

Uji statistik F pada dasarnya menunjukan apakah semua variabel independen yang dimasukan dalam model mempunyai pengaruh secara sama-sama terhadap variabel dependen. Untuk mengetahui pengujian apakah simultan dengan kriteria pengujian:

1. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka hipotesis ditolak, artinya ada tidak pengaruh faktor sosial terhadap minat.
2. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka hipotesis ditolak, artinya ada tidak pengaruh faktor pribadi terhadap minat.
3. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka hipotesis diterima, artinya ada pengaruh faktor sosial terhadap minat.
4. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka hipotesis diterima, artinya ada pengaruh faktor pribadi terhadap minat.

3.7 Hipotesis penelitian

Hipotesis merupakan kebenaran sementara pada penelitian sebelumnya yang perlu diuji kebenarannya oleh karena itu hipotesis berfungsi untuk menguji kebenaran suatu teori pada penelitian sebelumnya. Jika hasil dari uji hipotesis tersebut membuktikan kebenarannya, maka hipotesis tersebut menjadi suatu teori.

H_{a1} : Terdapat pengaruh secara persial faktor sosial terhadap minat masyarakat dalam menggunakan QRIS.

H_{01} : Tidak terdapat pengaruh secara persial faktor sosial terhadap minat masyarakat dalam menggunakan QRIS.

H_{a2} : Terdapat pengaruh secara persial faktor pribadi terhadap minat masyarakat dalam menggunakan QRIS.

H_{02} : Tidak terdapat pengaruh secara persial faktor pribadi terhadap minat masyarakat dalam menggunakan QRIS.

H_{a3} : Terdapat pengaruh secara simultan faktor sosial dan faktor pribadi terhadap minat masyarakat dalam menggunakan QRIS.

H_{03} : Tidak terdapat pengaruh secara silmultan faktor sosial dan faktor pribadi terhadap minat masyarakat dalam menggunakan QRIS.

BAB IV

PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Kota Banda Aceh

4.1.1 Sejarah Kota Banda Aceh

Kota Banda Aceh merupakan ibukota Provinsi Aceh sehingga wilayah ini menjadi pusat pemerintahan, sekaligus menjadi pusat kegiatan ekonomi, politik, sosial dan budaya. Kota Banda Aceh juga merupakan Kota Islam yang paling tua di Asia Tenggara, dimana Kota Banda Aceh merupakan ibukota dari Kesultanan Aceh. Banda Aceh dikenal sebagai kota tua yang erat kaitannya dengan sejarah gemilang Kerajaan Aceh Darussalam. Di masa kesultanan, Banda Aceh dikenal sebagai Bandar Aceh Darussalam. Kota ini dibangun oleh Sultan Johan Syah pada hari Jumat, tanggal 1 Ramadhan 601 H (22 April 1205 M). Kota Banda Aceh juga memerankan peranan penting dalam penyebaran islam ke seluruh Nusantara/ Indonesia. Oleh karena itu, kota ini juga dikenal sebagai Serambi Mekkah (Wahyu, 2019).

Di masa jayanya, Bandar Aceh Darussalam di kenal sebagai kota perdangan dan pusat pendidikan islam. Oleh karena itu, para pedangan dari seluruh dunia seperti Arab, China, India, Eropa dan Turki mengunjungi bandar Aceh Darussalam. Banyak juga pelajar yang rela berkorban untuk datang dan menempuh pendidikan islam di Bandar Aceh Darussalam seperti India, Timur Tengah dan Negara lainnya. Banyaknya para pedangan dan pelajar yang berdatangan ke Bandar Aceh Darussalam memilih untuk menetap

dan menikah dengan wanita lokal, dan akhirnya menyebabkan pembauran budaya. Hingga saat ini, budaya-budaya dari luar tersebut masih menyisakan pandangan di sudut-sudut Kota Banda Aceh. Misalnya seperti, Budaya Pecinan yang ada di Penayong dan peninggalan kuburan Turki yang terletak di Gampong Bitai. Hal ini tidak terlepas dari sosok tokoh legendaris Sultan Iskandar Muda yang memimpin kerajaan aceh (1607-1636) dan mencapai puncak kejayaan pada saat beliau memimpin (Pemerintah Kota Banda Aceh, 2017).

4.1.2 Sejarah *Quick Response Code Indonesia Standard* di Kota Banda Aceh

Pada tanggal 17 agustus 2019 QRIS di luncurkan di Banda Aceh yang bertepatan dengan HUT RI yang ke-74, peluncuran ini juga di lakukan secara serentak oleh Bank Indonesia pada setiap cabang yang tersebar diseluruh Indonesia (www.bi.go.id). Tujuan dari peluncuran ini bermaksud sebagai kado yang diberikan kepada seluruh rakyat Indonesia, bahwa Indonesia telah meluncurkan sistem pembayaran digital secara nasional dan untuk memajukan perekonomian Indonesia melalui sistem digital. Bank Indonesia mewajibkan penggunaan sistem dengan menggunakan (QRIS) mulai tanggal 1 januari 2020 (Nasution, 2020).

Di banda aceh, pengguna Qris semakin meningkat setiap tahunnya. Hal ini merupakan dampak dari gencarnya promosi yang dilakukan oleh bank Indonesia. Contohnya seperti yang dilakukan oleh Bank Indonesia dengan mengadakan Festival Quick Response

Code Indonesia Standard (QRIS) Nasional 2020, festival ini diadakan di gelanggang mahasiswa Unsyiah Banda Aceh pada tanggal 14 Maret 2020 (acehprov.go.id, 2020).

Seperti yang dikutip pada laporan perekonomian Provinsi Aceh tahun 2022, perkembangan transaksi QRIS di Provinsi aceh berkembang pesat setiap bulannya.

Tabel 4.1 Transaksi QRIS 2022

	Nominal Transaksi
Januari 2022	Rp 27,3 M
Juni 2022	Rp 56,4 M

Sumber: www.bi.go.id

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa perkembangan transaksi QRIS berkembang dengan sangat pesat, hal ini dapat dilihat dari nominal transaksi pada bulan Januari 2022 sebesar Rp 27,3 Miliar dan pada bulan juni 2022 nominal transaksi QRIS perbulan meningkat 107% atau dua kali lipat lebih, yaitu di Rp 56,4 miliar.

4.2 Gambaran Umum Responden

Berdasarkan kuisioner yang dibagikan kepada 120 masyarakat Kota Banda Aceh, berikut data yang diperoleh mengenai karakteristik dari responden:

4.2.1 Usia

Pengumpulan data melalui kuisioner berdasarkan usia dari 120 responden, dapat diperoleh hasil seperti tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Usia

Usia	Jumlah	Persentase
18-25 Tahun	34	28,3%

26-35 Tahun	32	26,7%
36-45 Tahun	31	25,8%
46-55 Tahun	14	11,7%
56-65 Tahun	9	7,5%
Total	120	100%

Sumber: Data diolah (2023)

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa responden dengan rentang usia 18-25 Tahun adalah sebanyak 34 orang atau sebesar 28,3%, responden dengan usia 26-35 Tahun sebanyak 32 orang atau sebesar 26,7%, responden dengan usia 36-45 Tahun sebanyak 31 orang atau 25,8%, responden dengan usia 46-55 Tahun sebanyak 14 orang atau 11,7%, dan jumlah responden dengan usia 56-65 Tahun sebanyak 9 orang atau 7,5%. Hal ini di dapat dilihat bahwasannya jumlah responden yang berusia 18-25 tahun lebih banyak dalam mengisi kuisioner penelitian ini.

4.2.2 Jenis kelamin

Pengumpulan data melalui kuisioner berdasarkan jenis kelamin dari 120 responden, dapat diperoleh hasil seperti tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-Laki	50	41,7%
Perempuan	70	58,3%
Total	120	100%

Sumber: Data diolah (2023)

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa responden yang berjenis laki-laki sebanyak 50 orang atau sebesar 41,7%, dengan jumlah responden yang perempuan sebanyak 75 orang atau 58,3%. Dapat disimpulkan bahwa responden yang berjenis perempuan lebih

banyak dibandingkan dengan responden dengan jenis kelamin laki-laki untuk mengisi kuisioner penelitian ini.

4.2.3 Pekerjaan

Pengumpulan data melalui kuisioner berdasarkan jenis pekerjaan dari 120 responden, dapat diperoleh hasil seperti tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Pekerjaan

Pekerjaan	Jumlah	Persentase
Wirausaha	31	25,85%
ASN/PNS	31	25,85%
Pegawai Swasta	24	20%
Mahasiswa/i	19	15,8%
Lainnya	15	12,5%
Total	120	100%

Sumber: Data diolah (2023)

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa responden yang bekerja sebagai Wirausaha adalah sebanyak 31 orang atau sebesar 25,85%, responden bekerja sebagai ASN/PNS sebanyak 31 orang atau sebesar 25,85%, responden bekerja sebagai Pegawai Swasta sebanyak 24 orang atau 20%, responden dengan status Mahasiswa/i sebanyak 19 orang atau 15,8%, dan jumlah responden lainnya sebanyak 15 orang atau 12,5%. Hal ini di dapat dilihat bahwasannya jumlah responden yang bekerja sebagai Wirausaha dan ASN/PNS lebih banyak dalam mengisi kuisioner penelitian ini.

4.2.4 Apakah Pernah Menggunakan QRIS Untuk Pembayaran Digital

Pengumpulan data melalui kuisioner berdasarkan apakah pernah menggunakan QRIS untuk pembayaran digital dari 120 responden, dapat diperoleh hasil seperti tabel berikut ini:

Tabel 4.5
Pernah menggunakan QRIS

	Jumlah	Persentase
Pernah	103	85,8%
Tidak Pernah	17	14,2%
Total	120	100%

Sumber: Data diolah (2023)

Tabel 4.5 Menunjukkan bahwa responden yang pernah menggunakan QRIS untuk pembayaran digital sebanyak 103 orang atau 85,8%, sedangkan yang tidak pernah menggunakan QRIS untuk pembayaran digital sebanyak 17 orang atau 14,2%. Dapat dilihat bahwa masyarakat yang pernah menggunakan QRIS untuk pembayaran digital lebih banyak mengisi kuisioner Penelitian ini.

4.2.5 Sudah Berapa Kali Menggunakan QRIS Untuk Pembayaran Digital

Pengumpulan data melalui kuisioner berdasarkan sudah berapa kali menggunakan QRIS untuk pembayaran digital dari 120 responden, dapat diperoleh hasil seperti tabel berikut ini:

Tabel 4.6
Berapa Kali Menggunakan QRIS

	Jumlah	Persentase
Tidak Pernah	17	14,2%
1-3 Kali	41	34,1%
4-10	26	21,7%
Lebih dari 10 Kali	36	30%

Total	120	100%
--------------	------------	-------------

Sumber: Data diolah (2023)

Tabel 4.6 Menunjukkan bahwa responden yang sudah menggunakan QRIS untuk pembayaran digital 1-3 kali sebanyak 41 orang atau 34,1%, yang 4-10 kali sebanyak 26 orang atau 21,7%, yang lebih dari 10 kali sebanyak 36 orang atau 30%, dan yang tidak pernah menggunakan QRIS untuk pembayaran digital sebanyak 17 orang atau 14,2%. Dapat dilihat bahwa responden yang menggunakan QRIS untuk pembayaran digital sebanyak 1-3 kali lebih banyak mengisi kuisioner penelitian ini.

4.2.6 Sudah berapa lama menggunakan QRIS

Pengumpulan data melalui kuisioner berdasarkan sudah berapa lama menggunakan QRIS dari 120 responden, dapat diperoleh hasil seperti tabel berikut ini:

Tabel 4.7
Lama Menggunakan QRIS

	Jumlah	Persentase
Tidak Pernah	17	14,2%
< 1 Bulan	20	16,7%
2-6 Bulan	24	20%
7-12 Bulan	18	15%
Lebih Dari 1 Tahun	41	34,1%
Total	120	100%

Sumber: Data diolah (2023)

Tabel 4.7 Menunjukkan bahwa responden yang sudah menggunakan QRIS selama < 1 bulan sebanyak 20 orang atau 16,7%, yang 2-6 bulan sebanyak 24 orang atau 20%, yang 7-12 bulan sebanyak 18 orang atau 15%, yang lebih dari 1 tahun sebanyak 41 orang atau 34,1%, dan yang tidak pernah

menggunakan QRIS untuk pembayaran digital sebanyak 17 orang atau 14,2%. Dapat dilihat bahwa responden yang menggunakan QRIS selama lebih dari 1 tahun lebih banyak mengisi kuisioner penelitian ini.

4.3 Persepsi Responden Terhadap Variabel Penelitian

4.3.1 Persepsi Responden Terhadap Faktor Sosial

Faktor sosial diukur menggunakan tiga indikator yaitu keluarga, pendidikan dan teman sebaya. Berdasarkan Tabel 4.8 menunjukkan bahwa persepsi responden terhadap variabel faktor sosial jika dilihat dari ketiga indikator, pernyataan “Saya pernah mendengar tentang QRIS sebelumnya.” memiliki nilai rata-rata yang paling tinggi yaitu sebesar 4,25 dibandingkan dengan pernyataan lainnya, dan pernyataan dengan nilai rata-rata terendah terdapat pada pernyataan “Saya mengetahui QRIS dari teman sebaya.” yaitu dengan nilai 4.

Tabel 4.8 Persepsi Responden Terhadap Faktor Sosial

Daftar Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS	Mean
Saya mengetahui QRIS dari anggota keluarga	28	60	23	7	2	3,88
Saya pernah mendengar tentang QRIS sebelumnya	45	67	2	5	1	4,25
Saya memiliki pengetahuan tentang QRIS	37	62	16	6	1	4,1
Saya mengetahui QRIS dari teman sebaya	39	57	14	5	5	4
Teman saya merekomendasi untuk melakukan pembayaran menggunakan QRIS	33	67	14	6	0	4,1

Sumber: Data diolah (2023)

4.3.2 Persepsi Responden Terhadap Faktor Pribadi

Faktor pribadi diukur menggunakan tiga indikator yaitu daya tarik, perubahan sifat dan pengaruh budaya. Berdasarkan Tabel 4.9 menunjukkan bahwa persepsi responden terhadap variabel faktor pribadi jika dilihat dari ketiga indikator, pernyataan “Saya memilih melakukan pembayaran menggunakan QRIS karena aman dan mudah.” memiliki nilai rata-rata yang paling tinggi yaitu sebesar 4,25 dibandingkan dengan pernyataan lainnya, dan pernyataan dengan nilai rata-rata terendah terdapat pada pernyataan “Saya menggunakan QRIS karena di beberapa tempat sudah tidak menerima pembayaran menggunakan uang tunai.” yaitu dengan nilai 4.

Tabel 4.9 Persepsi Responden Terhadap Faktor Pribadi

Daftar Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS	Mean
Saya tertarik menggunakan QRIS karena banyak promo/cashback	33	58	23	6	0	4,1
Saya pernah melakukan pembayaran menggunakan QRIS saat tidak membawa uang tunai	48	57	12	2	1	4,2
Saya memilih melakukan pembayaran menggunakan QRIS karena aman dan mudah	49	57	10	3	1	4,25
Saya memilih melakukan pembayaran menggunakan QRIS karena dapat memudahkan pedagang agar tidak perlu menyediakan uang kembalian	49	57	12	1	1	4,2
Saya menggunakan QRIS karena di beberapa tempat sudah tidak menerima pembayaran menggunakan uang tunai	32	62	18	5	3	4
Saya menggunakan QRIS karena	41	64	9	4	2	4,1

sudah banyak tersedia pusat perbelanjaan						
---	--	--	--	--	--	--

Sumber: Data diolah (2023)

4.3.3 Persepsi Responden Terhadap Minat Masyarakat

Minat masyarakat diukur menggunakan empat indikator yaitu transaksional, referensial, preferensial dan eksploratif. Berdasarkan Tabel 4.10 menunjukkan bahwa persepsi responden terhadap variabel religiusitas jika dilihat dari keempat indikator, pernyataan “Saya menggunakan QRIS untuk memudahkan transaksi saat berbelanja.” memiliki nilai rata-rata yang paling tinggi yaitu sebesar 4,3 dibandingkan dengan pernyataan lainnya, dan pernyataan dengan nilai rata-rata terendah terdapat pada pernyataan “Saya terus mencari tau tentang fitur QRIS baik dari pihak bank, teman, keluarga atau media digital.” yaitu dengan nilai 4.

Tabel 4.10 Persepsi Responden Terhadap Minat Masyarakat

Daftar Pertanyaan	SS	S	KS	ST	STS	Mean
Saya menggunakan QRIS untuk memudahkan transaksi saat berbelanja	60	49	7	3	1	4,3
Saya merekomendasikan penggunaan QRIS pada orang lain	41	60	16	2	1	4,15
Saya lebih memilih menggunakan QRIS daripada E-Walet atau kartu debit untuk transaksi non tunai	34	68	15	2	1	4,1
Saya terus mencari tau tentang fitur QRIS baik dari pihak bank, teman, keluarga atau	36	63	14	3	4	4

media digital						
---------------	--	--	--	--	--	--

Sumber: Data diolah (2023)

4.4 Hasil Uji Instrumen Penelitian

4.4.1 Hasil Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu uji yang berguna untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuisioner. Skala pengukuran yang valid apabila melakukan apa yang dilakukan dan mengukur apa yang harus diukur (Riduwan dan Sunarto, 2014). Suatu instrument yang valid mempunyai validitas tinggi dan sebaliknya, bila tingkat kevalidannya rendah maka instrument tersebut kurang valid. Uji validitas berguna untuk mengetahui apakah ada pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner yang harus diganti/dibuang karena dianggap tidak relevan. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.11

Hasil Uji Validitas

Variabel	Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Kesimpulan
Faktor Sosial	FS1	0,380	0,1509	Valid
	FS2	0,589	0,1509	Valid
	FS3	0,532	0,1509	Valid
	FS4	0,658	0,1509	Valid
	FS5	0,637	0,1509	Valid
Faktor Pribadi	FP1	0,472	0,1509	Valid
	FP2	0,616	0,1509	Valid
	FP3	0,613	0,1509	Valid

	FP4	0,671	0,1509	Valid
	FP5	0, 629	0,1509	Valid
	FP6	0,673	0,1509	Valid
	M1	0,622	0,1509	Valid
Minat	M2	0,703	0,1509	Valid
	M3	0,642	0,1509	Valid
	M4	0,578	0,1509	Valid

Sumber: Data diolah (2023)

Uji validitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS versi 29 dengan taraf kepercayaan sebesar 5%. Bila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrument dapat dikatakan valid dan begitu pula sebaliknya. Dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan uji signifikansi yang membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} . Untuk *degree of freedom* (df) = $n-2$, jumlah sample (n) dalam penelitian ini yaitu 120, maka $df = 120 - 2 = 118$ dengan α 5% sehingga didapat $r_{tabel} = 0,1509$. Berdasarkan tabel 4.11 dapat dilihat bahwa masing-masing item pertanyaan memiliki $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan adalah valid.

4.4.2 Hasil Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrument dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah dianggap baik. Uji reliabilitas yaitu jika pengukuran diulang kembali, apakah alat ukur tersebut akan mendapat pengukuran yang tetap konsisten

(Irna, 2021). Dalam penelitian ini, metode yang dilakukan untuk menguji data reliabilitas menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Menurut Ghazali (2006) *Cronbach's Alpha* adalah mengukur batas bawah nilai reliabilitas suatu konstruk, dimana kuisioner dianggap reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0.60 , sebaliknya jika *cronbach's alpha* $< 0,60$, maka kuesioner dalam penelitian ini tidak reliabel. Berikut hasil pengujian reliabilitas sebagaimana yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 4.12
Hasil Uji Reliabilitas

No	Varibel	Minimal Cronbach Alpha	cronbach Alpha	Keterangan
1	Faktor Sosial (X1)	0,60	0,799	Reliabel
2	Faktor Pribadi (X2)		0,835	Reliabel
3	Minat (Y)		0,813	Reliabel

Sumber: Data diolah (2023)

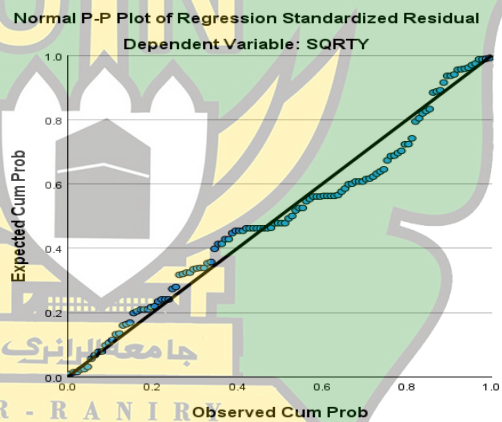
Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS versi 29. Dari hasil tabel 4.12 dapat dilihat bahwa nilai *cronbach's alpha* untuk masing-masing variable adalah 0,799 untuk varibel factor social (X1), variable factor pribadi (X2) di peroleh nilai sebesar 0,835, dan variable minat (Y) diperoleh nilai sebesar 0,813. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa nilai *cronbach's alpha* untuk masing-masing variable dalam penelitian ini lebih besar dari nilai minimal *cronbach's alpha* yaitu 0,60, yang menunjukan bahwa semua varibel dianggap reliable.

4.5 Hasil Uji Asumsi Klasik

4.5.1 Hasil Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah nilai residual terdistribusi secara teratur atau tidak. Model regresi dengan nilai residual yang terdistribusi secara teratur merupakan model regresi yang baik. Dalam penelitian ini, Uji P-Plot digunakan untuk menguji kenormalan pada penelitian ini, dengan ketentuan sebagai berikut.

Gambar 4.1
Hasil Uji P-Plot



Sumber: Data diolah (2023)

Selanjutnya, penyebaran data di sekitar garis diagonal, serta penyebaran titik-titik data mengikuti arah garis diagonal, dapat dinyatakan normal dengan menggunakan grafik P-P Plot. Sedangkan penyebaran data tidak memenuhi asumsi normal jika jauh dari garis diagonal dan tidak mengikuti arah garis diagonal.

Hasil dari uji normalitas dengan P-P Plot pada gambar diatas menunjukkan penyebaran titik-titik data yang searah mengikuti garis diagonal, sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa data berdistribusi normal berdasarkan uji normalitas.

4.5.2 Hasil Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas diperlukan untuk mengetahui ada tidaknya variabel independen yang memiliki kemiripan antar variabel dalam suatu model. Tujuan dari uji multikolinearitas adalah untuk melihat apakah model regresi menemukan kolerasi antara variabel bebas (independen). Seharusnya model regresi yang baik tidak ditemukan korelasi antara variabel independen.

Tabel 4.13
Hasil Uji Multikolinearitas

	Model	Collinearity Statistics	
1	(Constant)	Tolerance	VIF
	Faktor Sosial	0,997	1,003
	Faktor Pribadi	0,997	1,003

Sumber: Data diolah (2023)

Nilai Tolerance dan VIF dapat digunakan untuk pengambilan keputusan dalam uji multikolinearitas ini. Nilai Toleransi untuk variabel Faktor Sosial (X1) sebesar 0,997 dan variabel factor pribadi (X2) sebesar 0,997, yang semuanya lebih besar dari 0,10, sesuai dengan tabel output “Coefficients” pada bagian "Collinearity Statistics".

Sedangkan variabel Faktor Sosial (X1) memiliki VIF 1.003, variabel Faktor Pribadi (X2) memiliki VIF 1.003 kurang dari 10. Sehingga korelasi antar variabel independen yang merupakan gejala multikolinearitas tidak terjadi.

4.5.3 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Tujuan dari uji heteroskedastisitas dalam penelitian adalah untuk menentukan apakah terdapat ketidaksamaan *variance* antara residual satu pengamatan dan residual pengamatan lain dalam model regresi. Disebut homoskedastisitas ketika *variance* residual dari satu pengamatan ke pengamatan berikutnya tetap sama, tetapi Ketika berbeda disebut heteroskedastisitas. Jika tidak terjadi heteroskedastisitas dalam model regresi penelitian maka penelitian tersebut layak.

Uji Glessjer dapat digunakan untuk mendeteksi heteroskedastisitas dengan melihat nilai signifikansi 5% atau 0,05. Penelitian yang tidak terjadi heteroskedastisitas apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 tetapi apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05,- maka terjadi heteroskedastisitas dalam penelitian tersebut. Tabel 4.14 menampilkan hasil uji heteroskedastisitas.

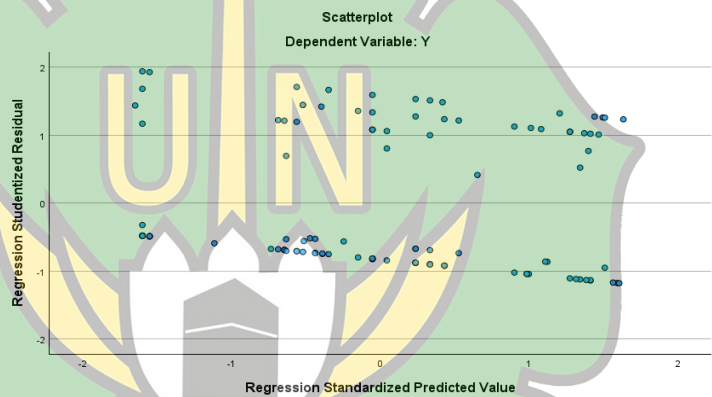
Tabel 4.14
Hasil Uji Heterokedasitas

Coefficients		
Model	T	Sig.
(Constant)	2,405	0,018
Faktor Sosial	2,058	0,042
Faktor Pribadi	1,247	0,215

Sumber: Data diolah (2023)

Berdasarkan tabel 4.14, diketahui bahwa nilai signifikansi variabel faktor sosial sebesar $0,042 > 0,1$ dan variabel faktor pribadi sebesar $0,215 > 0,1$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi masalah heteroskedastisitas pada factor social dan tidak terjadi masalah heteroskedastisitas pada factor pribadi

Gambar 4.2
Hasil Uji Scalterplot



Sumber: Data diolah (2023)

Karena grafik scatterplot pada Gambar di atas tidak membentuk pola tertentu dan tidak beraturan, maka temuan uji heteroskedastisitas dengan menggunakan scatterplot telah memenuhi syarat heteroskedastisitas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak ada masalah heteroskedastisitas, sehingga memungkinkan pengembangan model regresi yang baik dan sempurna.

4.6 Hasil Uji Analisis Regresi Linier Berganda

Tujuan dari analisis regresi linier berganda adalah untuk mengukur arah dan besarnya pengaruh minat masyarakat Kota Banda Aceh dalam menggunakan *Quick Response Code indonesian Standard* (QRIS). Analisis ini, juga bertujuan untuk mengetahui seberapa besar variabel bebas (independen) mempengaruhi variabel terikat (dependen). Berikut hasil pengolahan data analisis regresi linier berganda dengan menggunakan program SPSS ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.15

Hasil Uji Regresi Linier Berganda

Model	Standardized Coefficients
	B
(Constant)	
X1	0,186
X2	0,113

Sumber: Data diolah (2023)

$$Y = a + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + e$$
$$Y = 89,567 + 0,186 X_1 + 0,113 X_2 + e$$

Dari hasil uji linier berganda pada tabel 4.15 koefisien regresi masing-masing variabel dijelaskan sebagai berikut:

- a. Koefisien regresi faktor sosial (X1) memiliki nilai positif sebesar 0,186 atau 1,86%. Misalnya, jika variabel literasi naik sebesar 1%, maka diharapkan minat masyarakat Kota Banda Aceh dalam menggunakan QRIS akan meningkat

sebesar 0,186, dengan asumsi faktor independen lainnya dalam model regresi tetap konstan.

- b. Koefisien regresi faktor Pribadi (X2) memiliki nilai positif sebesar 0,113 atau 1,13%. Misalnya, jika variabel sosialisasi naik sebesar 1%, maka diharapkan diharapkan minat masyarakat Kota Banda Aceh dalam menggunakan QRIS akan meningkat sebesar 0,113, dengan asumsi faktor independen lainnya dalam model regresi tetap konstan.

4.7 Hasil Koefisien determinasi

Koefisien determinasi (R²) digunakan untuk mengetahui besarnya sumbangan atau kontribusi dari variabel independen (X) terhadap variable dependen (Y), sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel bebas yang tidak dimasukkan kedalam model. Adapun hasil dari koefisien determinasi (R²) sebagai berikut:

Tabel 4.16
Uji Koefisien Determinasi

Model	R Square	Adjusted R Square
1	0,636	0,630

Sumber: Data diolah (2023)

Berdasarkan tabel 4.16 hasil analisis koefisien determinasi diatasdiperoleh nilai R square sebesar 0,636 dan nilai Adjust R Square sebesar 0,630 artinya persentasi sumbangan pengaruh faktor sosial dan faktor pribadi terhadap minat masyarakat menggunakan pembayaran digital QRIS sebesar 63,6% sedangkan sisanya sebesar

36,4% dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

4.8 Hasil Uji Hipotesis

4.8.1 Hasil Uji Parsial (Uji t)

Uji t adalah salah satu uji hipotesis penelitian yang digunakan dalam analisis regresi linier sederhana dan analisis regresi linier ganda. Dalam sebuah penelitian uji-t digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) berpengaruh secara parsial terhadap variabel bebas (Y). Ho akan ditolak sedangkan Ha akan diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya bahwa variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat. Selanjutnya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka Ho diterima dan Ha ditolak, itu artinya bahwa variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.

Tabel 4.17
Hasil Uji t

Model	T
(Constant)	2.405
X1	2.058
X2	1.247

Sumber: Data diolah (2023)

Berdasarkan nilai t_{hitung} pada tabel 4.17 maka dapat dilakukan kaidah pengujiannya dengan nilai t_{tabel} , $\alpha = 0,05$ dan $n = 120$, uji satu pihak $dk = n - k - 1$ $dk = 120 - 2 - 1 = 117$, sehingga diperoleh nilai $t_{tabel} = 1,980$ dan hasilnya dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengaruh faktor sosial (X1) terhadap minat masyarakat Kota Banda Aceh dalam menggunakan QRIS Diketahui nilai t_{hitung} variabel faktor sosial (X1) sebesar 2.058 dengan

nilai t_{tabel} 1,980 menunjukkan bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($2.058 > 1,980$). Maka H_{a1} diterima, sehingga dapat diartikan bahwa variabel faktor sosial (X_1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat Kota Banda Aceh dalam menggunakan QRIS (Y).

2. Pengaruh faktor pribadi (X_2) terhadap minat masyarakat Kota Banda Aceh dalam menggunakan QRIS Diketahui nilai t_{hitung} variable faktor pribadi (X_2) sebesar 1,247 dengan nilai t_{tabel} 1,980 menunjukkan bahwa $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ ($1,249 < 1,980$). Maka H_{a2} ditolak, sehingga dapat diartikan bahwa variabel faktor pribadi (X_2) berpengaruh negatif dan signifikan terhadap minat masyarakat Kota Banda Aceh dalam menggunakan QRIS (Y).

4.8.2 Hasil Uji F (Uji Simultan)

Dalam pengambilan keputusan berdasarkan uji F terdapat dua cara yang dapat digunakan sebagai acuan atau pedoman untuk membuat penilaian. Langkah pertama adalah dengan cara membandingkan nilai signifikansi (Sig.) atau nilai probabilitas hasil output Anova. Langkah kedua adalah dengan membandingkan nilai F hitung dengan nilai F yang ditemukan dalam tabel. Berdasarkan Nilai Signifikansi (Sig.) Output Anova:

- a. Jika nilai Sig. $< 0,05$, maka hipotesis diterima. Maka artinya variabel faktor sosial (X_1) dan faktor pribadi (X_2) secara simultan (besama-sama) berpengaruh terhadap variabel minat (Y).

- b. Jika nilai Sig. > 0,05, maka hipotesis ditolak. Maka artinya variabel faktor sosial (X1) dan faktor pribadi (X2) secara simultan (besama-sama) berpengaruh terhadap variabel minat (Y).

Berdasarkan perbandingan nilai Fhitung dengan Ftabel:

- a. Jika nilai Fhitung > Ftabel, maka hipotesis diterima. Maka artinya variabel faktor sosial (X1) dan faktor pribadi (X2) secara simultan (besama-sama) berpengaruh terhadap variabel minat (Y).
- b. Sebaliknya, Jika nilai Fhitung < Ftabel, maka hipotesis ditolak. Maka artinya variabel faktor sosial (X1) dan faktor pribadi (X2) secara simultan (besama-sama) berpengaruh terhadap variabel minat (Y).

Tabel 4.18
Hasil Uji F

Model	F	Sig
Regression	2.770	0.067

Sumber: Data diolah (2023)

Hasil uji F yang terdapat pada table 4.18 bisa digunakan untuk memperkirakan aspek-aspek variabel faktor sosial (X1), dan faktor pribadi (X2), terhadap minat menggunakan QRIS (Y). Ketika F hitung dibandingkan dengan F tabel, hasilnya adalah $2.77 < 4.79$ yang dihitung menggunakan $df_1 = K - 1$ maka $df_1 = 3 - 1 = 2$ dan $df_2 = n - k$ maka $120 - 3 = 117$ (k adalah jumlah variabel bebas serta variabel terikat, dan n adalah jumlah Sampel). Dalam penelitian ini berdasarkan dari hasil uji F di atas menunjukan

bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, dengan melihat besarnya $\text{sig } 0,067 > 0,05$ dan nilai $F \text{ hitung} < F \text{ tabel } (2,77 < 4,79)$ yang artinya bahwa faktor independen (faktor sosial dan faktor pribadi) tidak berpengaruh terhadap variabel dependen (minat menggunakan QRIS).

4.9 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis yang telah diuraikan maka secara keseluruhan pembahasan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

4.9.1 Pengaruh Faktor Sosial Terhadap Minat Masyarakat Menggunakan QRIS

Faktor sosial memiliki nilai t hitung sebesar 2,058 lebih besar dari t tabel sebesar 1,980 berdasarkan hasil uji parsial (uji t). Nilai signifikansinya adalah $0,042 < 0,05$ jika dibandingkan dengan tingkat kesalahan yang ditentukan sebesar 0,05. Dari nilai tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor sosial memiliki pengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat masyarakat Kota Banda Aceh dalam menggunakan QRIS. Tabel 4.15 menunjukkan bahwa faktor sosial memiliki nilai beta sebesar 0,186 atau 1,86% terhadap minat masyarakat Kota Banda Aceh dalam menggunakan QRIS, berdasarkan hasil analisis regresi linier berganda. Hal ini menunjukkan bahwa jika terjadi kenaikan satu satuan pada variabel faktor sosial (X_1), maka akan meningkatkan variabel (Y) atau minat masyarakat Kota Banda Aceh dalam menggunakan QRIS sebesar 0,186 dengan asumsi variabel independen lainnya dalam model regresi tetap konstan.

Hasil dari penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Diana (2018), dalam hasil penelitiannya faktor sosial berpengaruh positif terhadap minat menggunakan e-money. menjelaskan dalam penelitiannya bahwa pengaruh dari keluarga dan teman sekitar dapat berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat menggunakan produk e-money. Penelitian juga konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Venkatesh dkk (2003), pada penelitiannya menjelaskan bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh cara mereka percaya kepada orang lain untuk menggunakan suatu teknologi atau produk baru. Kemudian faktor sosial juga terbukti dapat mempengaruhi minat menggunakan teknologi atau produk baru.

Tetapi penelitian ini bertolak belakang dengan penelitian sebelumnya. Dalam hasil penelitiannya menjelaskan bahwa tidak adanya pengaruh secara faktor sosial budaya dalam minat menggunakan QRIS, dikarenakan pada responden yang diteliti berminat untuk tetap menggunakan QRIS tanpa adanya rekomendasi dari teman maupun keluarga (Wardani dan Putu, 2022).

Hasil dari penelitian ini konsisten dengan penelitian sebelumnya karena disebabkan oleh beberapa hal. Pertama, adanya faktor pengaruh dari orang-orang sekitar yang membuat minat responden dalam menggunakan QRIS. Kedua, adanya dorongan dari keluarga atau teman sebaya yang menggunakan QRIS,

sehingga menarik perhatian dari responden lain untuk ikut menggunakan produk QRIS tersebut.

Faktor sosial ini menjadi peluang bagi pihak-pihak yang menyediakan layanan QRIS, guna mendorong persebaran dan penggunaan QRIS terkhususnya Kota Banda Aceh. Adanya faktor pengaruh sosial dimasyarakat menandakan menjadi salah satu strategi promosi bagi pihak yang menyediakan layanan QRIS, baik itu secara sosialisasi maupun dengan cara memberikan cashback bagi pengguna tertentu dengan harapan dapat meningkatkan para pengguna lain untuk ikut menggunakan QRIS.

4.9.2 Pengaruh Faktor Pribadi Terhadap Minat Masyarakat Menggunakan QRIS

Faktor pribadi memiliki nilai t hitung sebesar 1,247 lebih kecil dari t tabel sebesar 1,980, menurut hasil uji parsial (uji t). Nilai signifikansinya adalah $0,215 > 0,05$ jika dibandingkan dengan tingkat kesalahan yang ditentukan sebesar 0,05. Dari nilai tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor pribadi tidak berpengaruh dan signifikan terhadap minat masyarakat Kota Banda Aceh dalam menggunakan QRIS. Pada tabel 4.15 menunjukkan bahwa faktor pribadi memiliki nilai beta 0,113 atau 1,13% terhadap minat masyarakat Kota Banda Aceh dalam menggunakan QRIS, berdasarkan dari hasil analisis regresi linier berganda. Hal ini menunjukkan bahwa jika terjadi kenaikan satu satuan pada variabel faktor pribadi (X_2), maka akan meningkatkan variabel (Y) atau minat masyarakat Kota Banda Aceh dalam menggunakan QRIS

sebesar 0,113 dengan asumsi faktor independen lain dari model regresi tetap konstan.

Hasil penelitian ini bertolak belakang dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ika, 2015). Dalam penelitiannya menjelaskan bahwa faktor daya tarik promosi terhadap minat menggunakan *e-money*, berpengaruh secara positif karena adanya daya tarik promosi yang bagus yang di dapat oleh responden yang diteliti. Ketika promosi yang dilakukan dapat menarik konsumen, maka pengguna secara tidak langsung tertarik untuk menggunakan produk tersebut. Faktor gaya hidup juga memiliki pengaruh signifikan terhadap minat menggunakan layanan pembayaran secara digital, karena dapat memberikan kemudahan dan juga trend dalam menggunakan transaksi secara digital (Maria, 2020).

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh (Imam, 2016), dalam penelitiannya menunjukan bahwa daya tarik terhadap promosi berpengaruh negatif terhadap minat menggunakan *e-money*. Peneliti menjelaskan bahwa daya tarik promosi yang dilakukan masih minim sehingga dapat mempengaruhi seseorang dalam meningkatkan minat untuk menggunakan produk terbaru.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian sebelumnya disebabkan oleh beberapa hal. Pertama pengetahuan dari responden terhadap daya tarik promosi masih minim. Kedua, masih kurangnya kepedulian responden terhadap promosi yang dilakukan oleh pihak-pihak yang menyediakan layanan QRIS, sehingga daya tarik

terhadap promosi yang dilakukan guna membujuk masyarakat untuk menggunakan masih berkurang.

4.9.3 Pengaruh Faktor Sosial dan Faktor Pribadi Terhadap Minat Masyarakat Menggunakan QRIS

Variabel bebas (independen) memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap minat masyarakat, seperti terlihat pada table 4.18 hasil uji F. Hasil perhitungan uji F menunjukkan bahwa nilai F hitung lebih kecil dari nilai F tabel yaitu $2,77 < 4,79$ yang artinya faktor sosial dan faktor pribadi yang dimiliki oleh masyarakat di Kota Banda Aceh secara bersama-sama tidak memiliki pengaruh terhadap minat mereka.

Hal ini disebabkan oleh tidak adanya kesinambungan diantara kedua faktor tersebut, pada faktor sosial terdapat pengaruh yang besar terhadap minat menggunakan QRIS, dengan adanya dorongan keluarga dan teman sebaya. Sedangkan pada faktor pribadi masih masih adanya sifat ketidak pedulian terhadap promosi yang dilakukan oleh pihak yang menyediakan layanan QRIS, sehingga faktor pribadi memiliki pengaruh yang negative terhadap minat masyarakat dalam menggunakan QRIS.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perhitungan R square menunjukkan bahwa variable pengetahuan dan sikap terhadap minat mahasiswa menggunakan pembayaran digital QRIS 63,6% sedangkan sisanya sebesar 36,4% dipengaruhi variable lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Pada hasil analisis data dan pembahasan mengenai Minat Masyarakat Kota Banda Aceh Dalam Menggunakan QRIS, dengan metode analisis yang digunakan dengan regresi linear berganda, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil uji parsial (t) penelitian ini menunjukkan bahwa Faktor Sosial berpengaruh positif terhadap minat masyarakat menggunakan pembayaran digital QRIS.
- b. Berdasarkan hasil uji parsial (t) penelitian ini menunjukkan bahwa Faktor Pribadi tidak berpengaruh terhadap minat masyarakat menggunakan pembayaran digital QRIS.
- c. Berdasarkan hasil uji simultan (F) dapat disimpulkan bahwa Faktor Sosial dan Faktor Pribadi secara bersama-sama tidak berpengaruh terhadap minat masyarakat menggunakan pembayaran digital QRIS.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka sara-saran yang dapat diberikan peneliti sebagai berikut:

- a. Bagi Perbankan baiknya meningkatkan sosialisasi tentang QRIS dengan begitu akan banyak yang menggunakan jasa QRIS.
- b. Bagi peneliti selanjutnya sebaiknya menggunakan variable independen lain yang dapat mempengaruhi minat masyarakat menggunakan pembayaran digital QRIS, seperti manfaat, ketersediaan, religiusitas, motivasi, mobilitas, financial dan lainnya.
- c. Penelitian selanjutnya diharapkan agar dapat memastikan bahwa responden menjawab angket penelitian secara jujur, agar penelitian bagus.



DAFTAR PUSTAKA

- Anam, "E-Money (Uang Elektronik) Dalam Prespektif Hukum Syariah," Jurnal Qawanin Vol 2, No 1, Januari 2018, hal, 8.
- Andespa, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Nasabah Dalam Menabung Di Bank Syariah," Al Masraf: Jurnal Lembaga Keuangan dan Perbankan Vol 2, No 1, Januari-Juni 2017, hal. 2.
- Adiyanti, A. Ika (2015). *Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, dan Kepercayaan terhadap minat menggunakan layanan E-Money*. Jurnal Ilmiah Fakultas FEB Universitas Brawijaya, 3(1).
- Azzahroo, R. A., & Estiningrum, S. D. (2021). "Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran". *Jurnal Manajemen Motivasi*, 17(1), 10-17.
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Jumlah Penduduk Aceh 2023*
- Bahrin, S., Alifah, S., & Mulyono, S. (2018). "Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran Dan Penjualan Berbasis Web". *Transistor Elektro Dan Informatika*,
- Bakri, M. A., Sagita, R., Panorama, M., & Fadila, R. (2022). "Analisis Lapangan Minat Konsumen Kota Palembang terhadap Penggunaan QRIS sebagai Alat Pembayaran Alternatif di Palembang Square Mall (Studi Kasus:

- Pengunjung Ps Mall)*”. *Ekonomis: Journal of Economics and Business*, 6(2), 811-813.
- Dayan, M. T. (2020). *Pengaruh Persepsi Konsumen, Gaya Hidup dan Kepercayaan terhadap Penggunaan Aplikasi Pembayaran Digital*. *TRANSAKSI*, 12(1), 40-50.
- Djaali, 2012, “*Psikologi Pendidikan*”. Bumi Aksara, Jakarta.
- DSN-MUI. (2017). *Fatwa Nomor 116/DSN-MUI/IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah*. Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia.
- Firdaus, “*E-Money Dalam Prespektif Hukum Ekonomi Syariah*,” *Jurnal Tahkim Vol XIV*, No 1, Juni 2018, hal. 146.
- Ghozali, I. (2016) “*Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23*”. Edisi 8. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Halimah, N. (2019). *Persepsi Masyarakat Kota Banjarmasin Tentang Gerbang.. Pembayaran Nasional (National Payment Gateway) Yang Diluncurkan Oleh Bank Indonesia*. A R - R A N I R Y
- Haroen, N. (2007). *Fiqh Muamalah (2nd ed.)*. Gaya Media Pertama.
- Herlina, V. (2019). *Panduan praktis mengolah data kuesioner menggunakan SPSS*. Elex Media Komputindo.
- Husein Umar. 2013. “*Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis*”. Jakarta: Rajawali

- Indriantoro, Nur., dan Supomo, Bambang. (2013). *“Metodologi Penelitian Bisnis Untuk Akuntansi & Manajemen”*. Yogyakarta: BPFE.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2009). *Manajemen pemasaran*.
- Kusumastuti, A. D., & Tinangon, J. R. (2019). *“Penerapan Sistem Gpn (Gerbang Pembayaran Nasional) Dalam Menunjang Transaksi Daring”*. Jurnal Bisnis dan Manajemen, 6(1).
- Lisniawati, I. (2021). *“Determinan minat mahasiswa menggunakan pembayaran digital QRIS”*. (Doctoral dissertation, IAIN Padangsidimpuan).
- MA'RUF, A. M. A. R. (2021). *“Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan E-Money Di Masa Pandemi Covid-19 (Survei Pada Mahasiswa FKIP Universitas Lampung)”*.
- Mauliddiyah, R. (2021). *“Pengaruh Faktor Sosial Dan Faktor Pribadi Terhadap Keputusan Penggunaan E-Money.(Studi Pada Siswa Kelas XII SMAN 1 Pare Tahun Ajaran 2020/2021)”* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Mawadah, Sokhikhatul, and Fernaldi Anggadha Ratno. *“Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Menjadi Anggota KSPM UIN Walisongo Semarang Dalam Perspektif Islam.”* Muqtasid: Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syariah

- Mudrajat Kuncoro,” *Metode Riset Untuk Bisnis dan Ekonomi*”, (Jakarta: Erlangga, 2013), hal. 122.
- Nasution, R. A. (2020). Analisis Persepsi Pedagang Pada Penggunaan Qris Sebagai Alat Transaksi Umkm Di Kota Medan (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
- Page, M. I. (2006). *dalam Soerjono Soekanto*, 22
- Pemerintah Kota Banda Aceh, P. K. (2017). *Sekilas Sejarah Bandar Aceh*.
- Percy, L., & Rossiter, J. R. (1992). “*A Model of Brand Awareness and Brand Attitude Advertising Strategies, Psychology & Marketing*”.
- Rahman, A. F. S. K., & Supriyanto, S. (2022). “*Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Qris Sebagai Metode Pembayaran Pada Masa Pandemi*”. Indonesian Scientific Journal of Islamic Finance, 1(1), 1-21.
- Rahman, S. A., & Wahab, M. A. (2004). Psikologi suatu pengantar dalam perspektif islam. Jakarta: prenada media.
- Saputri, O. B. (2020). “*Preferensi konsumen dalam menggunakan quick response code indonesia standard (qris) sebagai alat pembayaran digital*”. KINERJA, 17(2), 237-247.
- Sarah, S. (2022). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Pemahaman Pelaku Usaha, Mikro, Kecil, dan Menengah di Kota Banda Aceh Terhadap Qanun Aceh No. 11 Tahun*

2018 Tentang Lembaga Keuangan Syariah (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).

Setiawan, I. W. A., & Mahyuni, L. P. (2020). “QRIS Di Mata UMKM: Eksplorasi Persepsi Dan Intens UMKM Menggunakan QRIS”. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*, 10(9), 921-946.

Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D", (2013 : 14).

Sugih Mukti, “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Terhadap Penggunaan Uang Elektronik.” Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta 2019, hal. 14.

Sihaloho, J. E., Ramadani, A., & Rahmayanti, S. (2020). “Implementasi Sistem Pembayaran Quick Response Indonesia Standard Bagi Perkembangan UMKM Di Medan”. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 17(2),

Siregar, D. S. (2021). “Determinan minat menggunakan quick response Indonesian Standard (QRIS)”. (Doctoral dissertation, IAIN Padangsidimpuan).

Siyoto and Sodik, "Dasar Metodologi Penelitian", (Yogyakarta:Literasi Media Publishing, Juni 2015), hall. 17.

Syaleh, H. (2020). *Pelatihan program statistic product and service solution (SPSS) bagi mahasiswa dan dosen sekolah tinggi*

- Ilmu Ekonomi H. Agus Salim Bukittinggi. Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1(1), 14-21.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MISQuarterly*, 27(3), 425–478.
- Wahyu, R. (2019). *Analisis Tingkat Literasi Keuangan Syariah Masyarakat Kota Banda Aceh* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Wardani, L. P. A. K., & Masdiantini, P. R. (2022). *Pengaruh Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Faktor Sosial Budaya, Motivasi Hedonis dan Nilai Harga Terhadap Minat Penggunaan Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. *Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Humanika*, 12(1), 254-263.



LAMPIRAN

Lampiran 1 : Angket Penelitian

1. Identitas Peneliti

Nama : Khusnul Haqimi
Prodi/Fakultas : Perbankan Syariah/Fakultas
Ekonomi dan Bisnis Islam
Judul Skripsi : “Minat Masyarakat Kota Banda
Aceh Dalam Menggunakan *Quick
Response Code Indonesia Standard*
(QRIS)”

2. Identitas Responden

- a. Nama /inisial : (boleh kosong)
- b. Umur : 1. <18 tahun 2. 18-25 tahun
3. 26-35 tahun 4. 36-45 tahun 5. 46-55 tahun
6. 56-65 tahun
- c. Jenis kelamin : 1. Laki-laki 2. Perempuan
- d. Pekerjaan : 1. Wirausaha 2. ASN/PNS
3. Pegawai Swasta
4. Lainnya: ...
- e. Apakah pernah menggunakan QRIS untuk pembayaran digital:
 1. Pernah
 2. Tidak Pernah
- f. Sudah berapa kali menggunakan QRIS untuk pembayaran digital:
 1. 1-3 kali
 2. 3-10 kali
 3. Lebih dari 10 kali

g. Sudah berapa lama menggunakan QRIS?

1. < 1 bulan 2. 2-6 bulan
3. 6-12 bulan 4. Lebih dari 1 tahun

3. Petunjuk pengisian kuesioner

Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang saudara/i pilih sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, dengan alternatif menjawab sebagai berikut:

1 : Bila anda Sangat Tidak Setuju dengan pernyataan tersebut

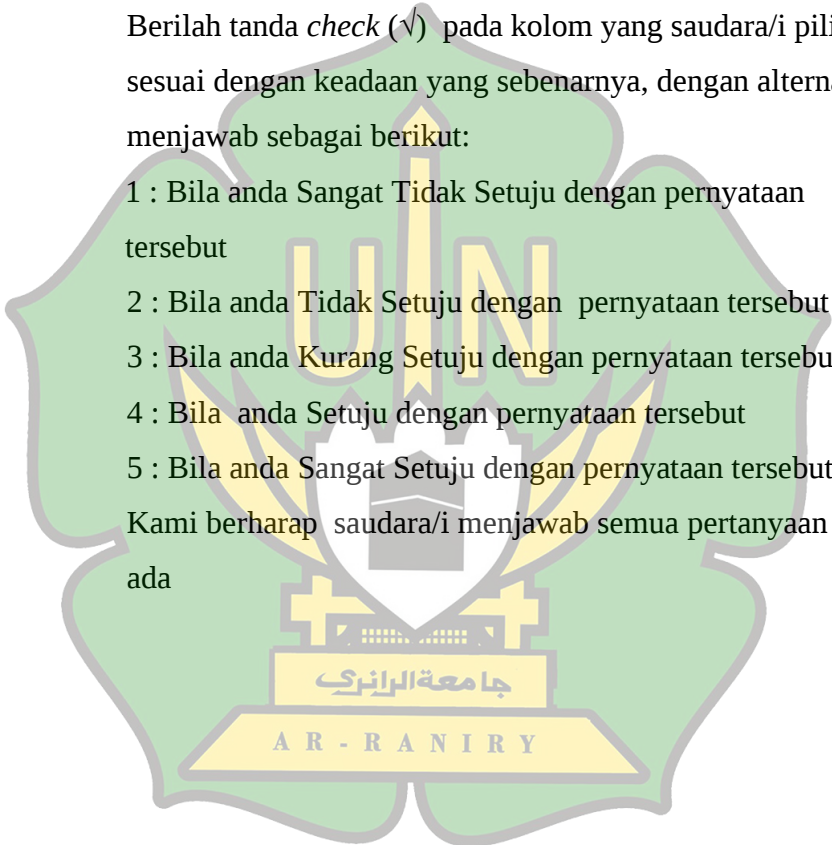
2 : Bila anda Tidak Setuju dengan pernyataan tersebut

3 : Bila anda Kurang Setuju dengan pernyataan tersebut

4 : Bila anda Setuju dengan pernyataan tersebut

5 : Bila anda Sangat Setuju dengan pernyataan tersebut

Kami berharap saudara/i menjawab semua pertanyaan yang ada



Petanyaan faktor sosial (X₁)

No	Pertanyaan	Tanggapan Responden				
		S	S	K	T	S
		S	S	S	S	S
1	Saya mengetahui QRIS dari anggota keluarga					
2	Saya pernah mendengar tentang QRIS sebelumnya					
3	Saya memiliki pengetahuan tentang QRIS					
4	Saya mengetahui QRIS dari teman sebaya					
5	Teman saya merekomendasi untuk melakukan pembayaran menggunakan QRIS					

Pertanyaan faktor pribadi (X₂)

No	Pertanyaan	Tanggapan Responden				
		S	S	K	T	S
		S	S	S	S	S
1	Saya tertarik menggunakan QRIS karena banyak promo/cashback					
2	Saya pernah melakukan pembayaran menggunakan QRIS saat tidak membawa uang tunai					
3	Saya memilih melakukan pembayaran menggunakan QRIS karena aman dan mudah					
4	Saya memilih melakukan pembayaran menggunakan QRIS karena dapat memudahkan pedagang agar tidak perlu menyediakan uang kembalian					

5	Saya menggunakan QRIS karena di beberapa tempat sudah tidak menerima pembayaran menggunakan uang tunai					
6	Saya menggunakan QRIS karena sudah banyak tersedia pusat perbelanjaan					

Pertanyaan tentang minat (Y)

No	Pertanyaan	Tanggapan Responden				
		S	S	K	T	S
1	Saya menggunakan QRIS untuk memudahkan transaksi saat berbelanja					
2	Saya merekomendasikan penggunaan QRIS pada orang lain					
3	Saya lebih memilih menggunakan QRIS daripada E-Wallet atau kartu debit untuk transaksi non tunai					
4	Saya terus mencari tau tentang fitur QRIS baik dari pihak bank, teman, keluarga atau media digital					

Lampiran 2: Tabulasi Data

Faktor Sosial (X1)

No	Faktor Sosial (X1)				
	X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5
1	4	4	4	4	4
2	3	5	5	5	5
3	4	5	4	4	5
4	5	5	5	5	5
5	2	4	4	3	4
6	3	5	5	3	4
7	4	4	4	4	4
8	1	4	4	1	1
9	2	5	5	4	5
10	4	4	4	5	4
11	4	5	4	5	5
12	3	2	4	1	3
13	4	5	4	5	4
14	5	3	3	5	5
15	4	4	5	5	5
16	4	5	5	3	3
17	3	4	5	3	3
18	2	5	4	5	5
19	1	5	3	3	4
20	5	4	4	4	5
21	2	4	4	5	3
22	4	5	4	4	4
23	4	4	4	4	4
24	3	5	5	4	4
25	3	4	4	4	3
26	4	4	4	3	2
27	5	5	5	5	5
28	3	5	5	5	5
29	5	5	4	5	4

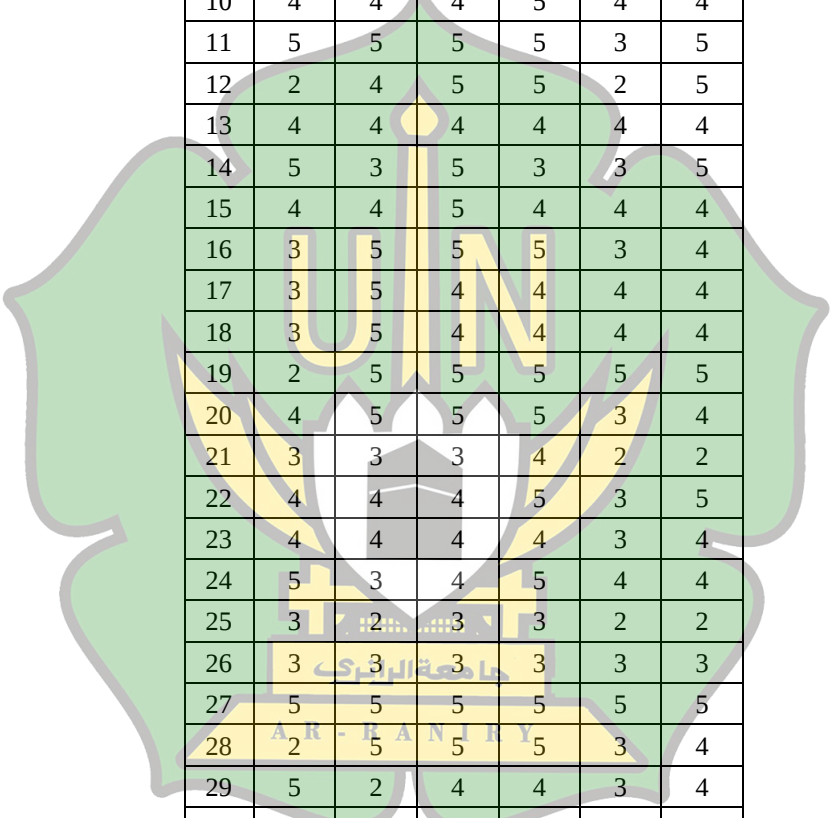
30	4	4	4	3	4
31	5	5	5	5	5
32	4	4	4	4	4
33	5	5	5	5	5
34	5	5	5	5	5
35	3	5	5	3	4
36	4	5	5	5	5
37	3	4	4	4	3
38	4	5	5	4	4
39	5	5	5	5	5
40	5	5	4	5	4
41	4	4	4	4	4
42	4	4	4	4	4
43	5	5	5	5	4
44	4	5	4	4	4
45	5	5	5	5	5
46	4	5	5	5	3
47	3	4	4	3	4
48	4	5	5	4	4
49	4	4	4	3	4
50	2	2	2	2	2
51	2	2	3	2	3
52	4	4	4	4	4
53	4	4	4	4	4
54	3	4	5	4	3
55	4	4	4	4	4
56	4	5	5	5	3
57	5	4	3	5	5
58	4	3	4	4	4
59	4	4	4	4	4
60	4	4	4	4	5
61	4	4	4	4	4
62	5	5	5	5	5

63	3	4	4	5	4
64	4	4	4	3	4
65	5	1	1	1	1
66	5	4	4	5	5
67	4	5	2	1	3
68	4	4	4	5	5
69	5	5	5	5	4
70	5	5	5	5	5
71	4	4	4	4	4
72	4	5	5	5	4
73	4	4	4	4	5
74	4	4	4	2	4
75	4	4	5	4	5
76	4	2	4	4	4
77	5	5	4	4	3
78	4	4	4	4	5
79	4	5	3	4	4
80	4	4	5	3	4
81	4	5	4	5	4
82	5	4	4	4	4
83	4	4	3	5	4
84	5	5	5	1	5
85	3	4	4	4	5
86	4	5	5	5	4
87	4	4	4	4	4
88	4	4	4	4	4
89	4	5	5	5	5
90	5	4	4	4	4
91	5	5	5	5	5
92	4	4	4	4	4
93	4	5	5	5	4
94	5	4	4	5	5
95	5	5	5	5	5

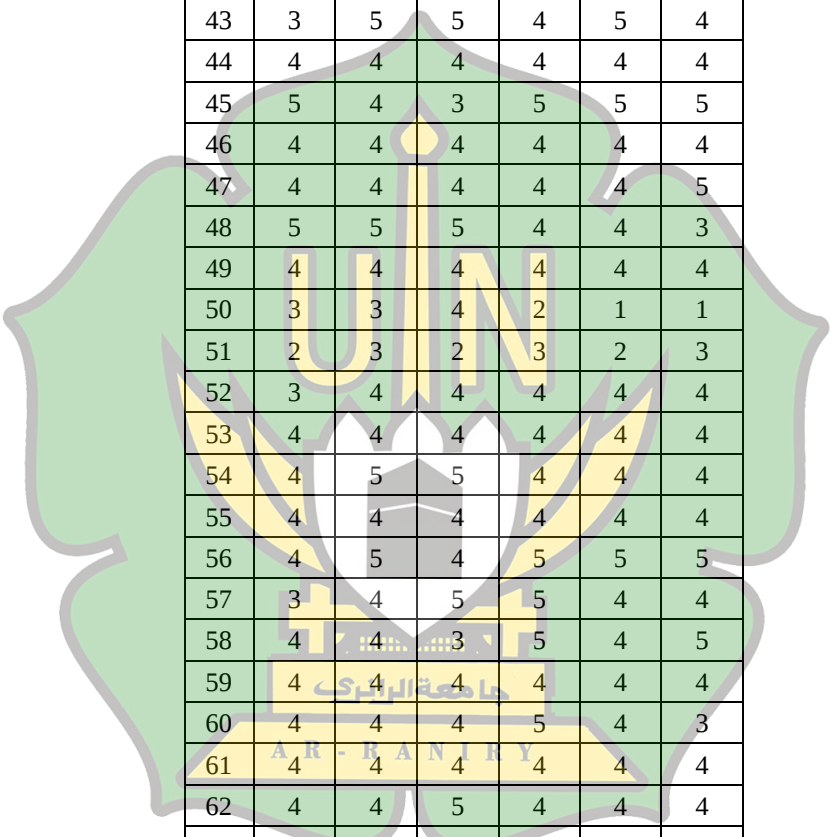
96	4	5	4	4	3
97	4	4	4	4	4
98	4	4	4	4	4
99	4	4	3	4	4
100	5	5	5	5	5
101	4	2	2	2	2
102	4	4	4	4	4
103	4	4	4	4	4
104	3	4	3	4	4
105	3	4	4	3	4
106	3	4	3	3	4
107	4	4	4	4	4
108	3	4	3	4	4
109	4	4	4	4	4
110	5	4	4	4	4
111	2	4	5	2	2
112	4	4	4	4	4
113	3	4	3	4	4
114	5	4	3	4	3
115	3	4	3	4	4
116	3	4	3	4	4
117	3	4	3	4	4
118	3	4	3	4	4
119	4	4	4	4	4
120	3	4	3	4	4

Faktor Pribadi (X2)

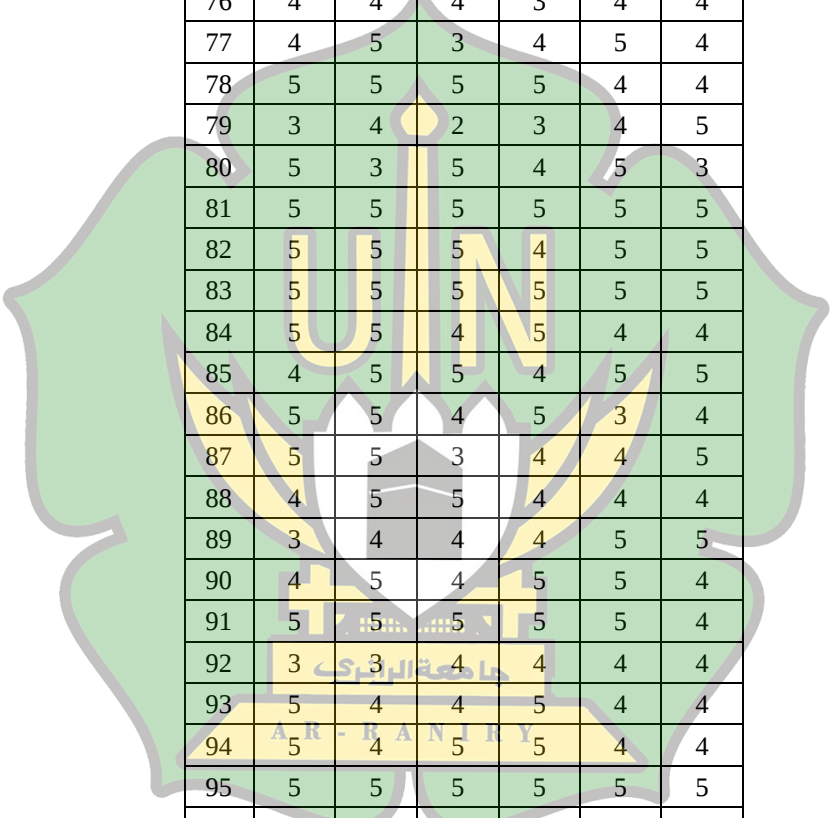
NO	Faktor Pribadi (X2)					
	X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6
1	4	5	4	5	4	4
2	3	5	5	5	4	5
3	5	5	4	4	4	5
4	4	5	5	5	3	4



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



38	4	4	4	4	5	5
39	5	5	5	5	5	5
40	3	4	4	4	4	4
41	4	4	4	4	3	4
42	4	4	4	4	4	4
43	3	5	5	4	5	4
44	4	4	4	4	4	4
45	5	4	3	5	5	5
46	4	4	4	4	4	4
47	4	4	4	4	4	5
48	5	5	5	4	4	3
49	4	4	4	4	4	4
50	3	3	4	2	1	1
51	2	3	2	3	2	3
52	3	4	4	4	4	4
53	4	4	4	4	4	4
54	4	5	5	4	4	4
55	4	4	4	4	4	4
56	4	5	4	5	5	5
57	3	4	5	5	4	4
58	4	4	3	5	4	5
59	4	4	4	4	4	4
60	4	4	4	5	4	3
61	4	4	4	4	4	4
62	4	4	5	4	4	4
63	4	4	4	3	4	4
64	5	3	5	5	5	5
65	2	1	1	1	1	1
66	5	5	5	5	5	4
67	3	4	4	4	3	3
68	5	5	5	5	5	5
69	4	4	4	5	5	5
70	5	5	5	5	4	4

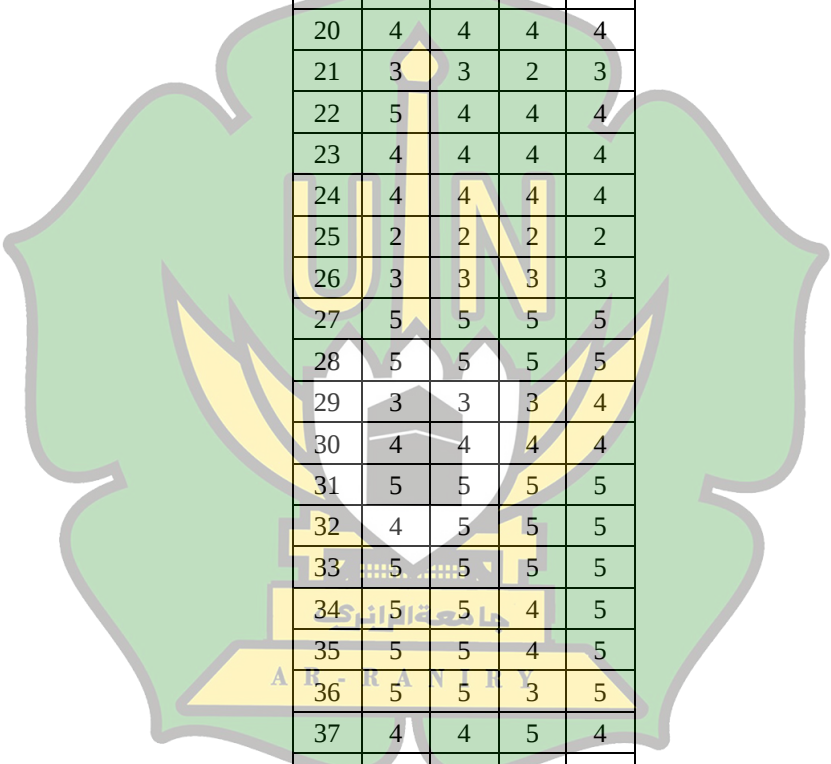


71	4	4	4	4	4	4
72	4	4	3	3	4	4
73	4	4	4	5	5	5
74	4	5	5	5	4	5
75	4	5	4	5	4	5
76	4	4	4	3	4	4
77	4	5	3	4	5	4
78	5	5	5	5	4	4
79	3	4	2	3	4	5
80	5	3	5	4	5	3
81	5	5	5	5	5	5
82	5	5	5	4	5	5
83	5	5	5	5	5	5
84	5	5	4	5	4	4
85	4	5	5	4	5	5
86	5	5	4	5	3	4
87	5	5	3	4	4	5
88	4	5	5	4	4	4
89	3	4	4	4	5	5
90	4	5	4	5	5	4
91	5	5	5	5	5	4
92	3	3	4	4	4	4
93	5	4	4	5	4	4
94	5	4	5	5	4	4
95	5	5	5	5	5	5
96	4	4	4	4	4	4
97	4	5	5	5	5	5
98	4	4	45	4	4	4
99	3	3	3	3	3	3
100	4	4	5	5	5	5
101	3	2	2	4	2	2
102	5	4	5	4	4	4
103	4	4	5	4	4	4

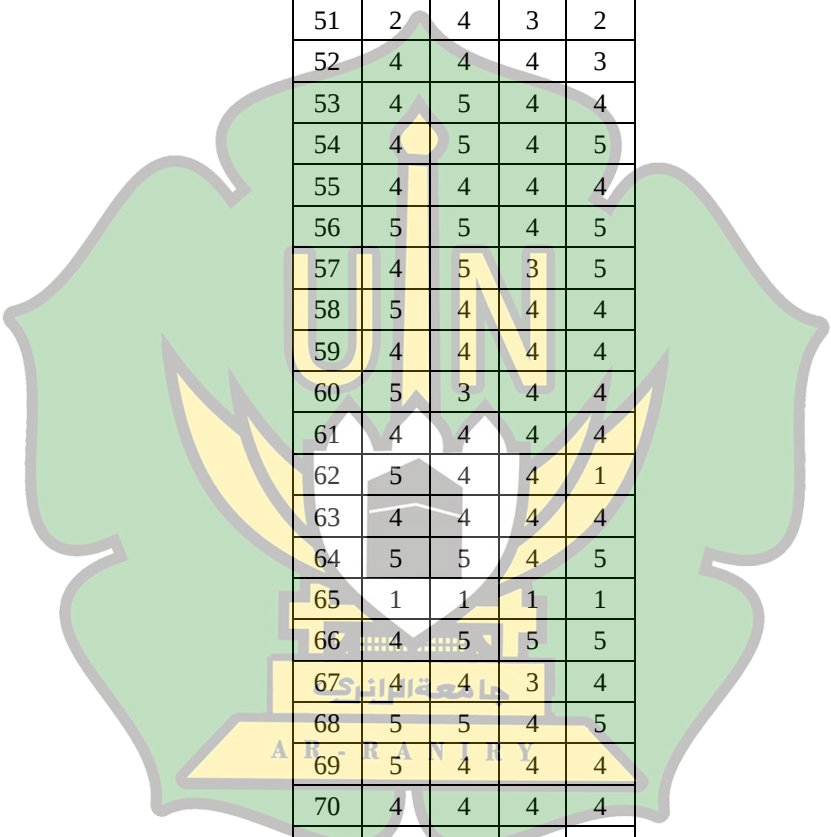
104	4	4	5	5	4	5
105	4	4	4	4	4	5
106	4	4	5	5	5	5
107	4	4	5	4	3	4
108	4	4	4	4	4	4
109	5	4	5	5	5	4
110	5	5	4	4	4	4
111	4	5	5	5	1	2
112	5	4	4	4	4	4
113	4	4	4	4	4	4
114	3	3	3	4	4	4
115	4	4	4	4	4	4
116	3	4	4	4	4	4
117	4	4	4	4	4	4
118	4	4	4	4	4	4
119	4	4	4	4	4	4
120	4	4	4	4	4	4

Minat (Y)

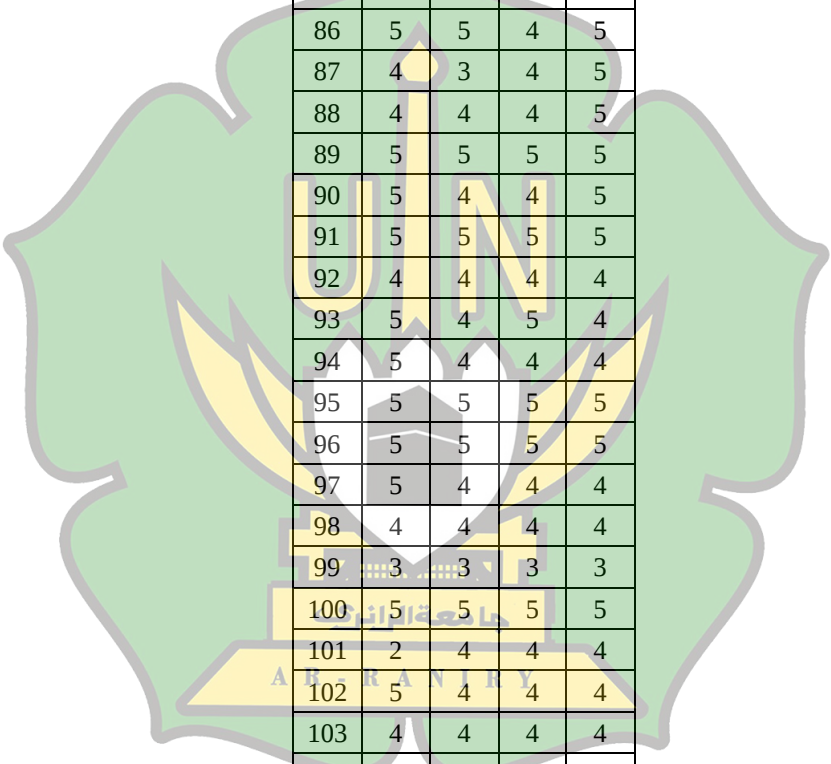
NO	Minat (Y)			
	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4
1	4	4	4	4
2	5	5	5	5
3	5	5	5	5
4	5	5	4	4
5	5	4	4	4
6	4	4	3	4
7	5	5	4	4
8	5	5	5	1
9	5	4	5	5
10	5	4	4	4
11	5	5	5	5
12	5	4	5	5



13	4	4	4	4
14	5	5	3	3
15	4	4	5	4
16	5	5	5	5
17	5	5	5	4
18	4	5	3	5
19	5	5	5	3
20	4	4	4	4
21	3	3	2	3
22	5	4	4	4
23	4	4	4	4
24	4	4	4	4
25	2	2	2	2
26	3	3	3	3
27	5	5	5	5
28	5	5	5	5
29	3	3	3	4
30	4	4	4	4
31	5	5	5	5
32	4	5	5	5
33	5	5	5	5
34	5	5	4	5
35	5	5	4	5
36	5	5	3	5
37	4	4	5	4
38	5	5	5	5
39	5	5	5	4
40	4	4	4	4
41	5	3	4	4
42	4	4	4	4
43	5	5	5	5
44	5	4	3	4
45	4	3	5	4

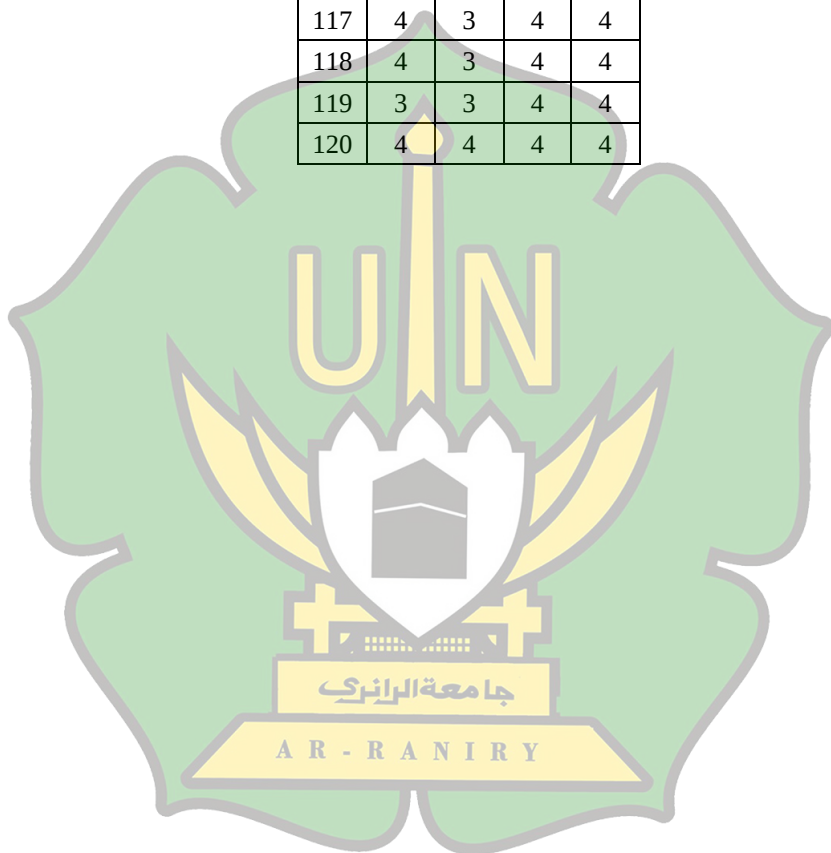


46	5	3	4	3
47	5	3	5	3
48	5	4	5	3
49	4	4	4	3
50	3	4	3	2
51	2	4	3	2
52	4	4	4	3
53	4	5	4	4
54	4	5	4	5
55	4	4	4	4
56	5	5	4	5
57	4	5	3	5
58	5	4	4	4
59	4	4	4	4
60	5	3	4	4
61	4	4	4	4
62	5	4	4	1
63	4	4	4	4
64	5	5	4	5
65	1	1	1	1
66	4	5	5	5
67	4	4	3	4
68	5	5	4	5
69	5	4	4	4
70	4	4	4	4
71	4	4	4	4
72	4	4	4	4
73	5	5	5	5
74	5	5	4	4
75	5	4	5	4
76	5	4	4	4
77	4	4	4	5
78	5	3	3	4



79	4	3	3	3
80	5	4	3	3
81	4	4	4	4
82	5	5	5	4
83	5	5	5	5
84	5	5	4	4
85	5	5	5	5
86	5	5	4	5
87	4	3	4	5
88	4	4	4	5
89	5	5	5	5
90	5	4	4	5
91	5	5	5	5
92	4	4	4	4
93	5	4	5	4
94	5	4	4	4
95	5	5	5	5
96	5	5	5	5
97	5	4	4	4
98	4	4	4	4
99	3	3	3	3
100	5	5	5	5
101	2	4	4	4
102	5	4	4	4
103	4	4	4	4
104	4	4	4	4
105	4	4	4	4
106	5	4	4	4
107	4	4	4	4
108	4	4	4	4
109	4	4	4	4
110	4	4	4	4
111	5	2	4	1

112	4	4	4	4
113	4	4	4	4
114	3	3	4	3
115	4	4	4	3
116	4	4	4	4
117	4	3	4	4
118	4	3	4	4
119	3	3	4	4
120	4	4	4	4



Lampiran 3 : Hasil Uji Validitas

Hasil Uji Validitas Faktor Sosial

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
FS1	16.3833	7.112	.380	.796
FS2	16.0083	6.815	.589	.728
FS3	16.1667	6.896	.532	.745
FS4	16.2583	5.622	.658	.699
FS5	16.2167	6.390	.637	.710

Hasil Uji Validitas Faktor Pribadi

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
FP1	20.8333	9.888	.472	.836
FP2	20.6000	9.385	.616	.808
FP3	20.5667	9.441	.613	.808
FP4	20.5500	9.392	.671	.798
FP5	20.8583	8.812	.629	.805
FP6	20.6750	8.994	.673	.796

Hasil Uji Validitas Minat

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	12.2833	4.037	.622	.769
Y2	12.5000	3.849	.703	.732
Y3	12.5500	4.115	.642	.762
Y4	12.6167	3.734	.578	.798

Lampiran 4: Hasil Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas Faktor Sosial

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.779	5

Hasil Uji Reliabilitas Faktor Pribadi

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.835	6

Hasil Uji Reliabilitas Minat

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.813	4

Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a									
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics		
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF	
1	(Constant)	89.567	37.248		2.405	.018			
	X1	2.059	1.001	.186	2.058	.042	.997	1.003	
	X2	1.061	.000	.113	1.247	.215	.997	1.003	
a. Dependent Variable: Y									

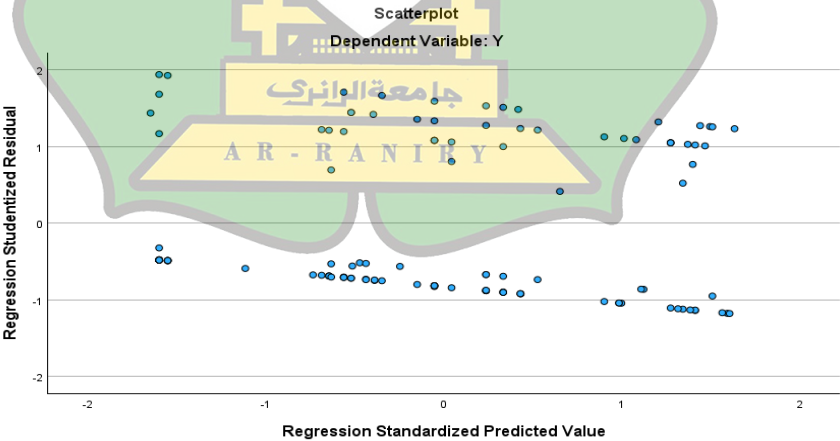
Lampiran 7: Hasil Uji Heteroskedasitas

Hasil Uji Heteroskedasitas

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	89.567	37.248		2.405	.018
	X1	2.059	1.001	.186	2.058	.042
	X2	1.061	.000	.113	1.247	.215
a. Dependent Variable: Y						
Coefficientsa						

Lampiran 8: Hasil Uji Scatterplot

Hasil Uji Scatterplot



Lampiran 9: Hasil Uji Analisis Regresi Linear berganda

Hasil Uji Analisis Regresi Linear berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	89.567	37.248		2.405	.018
	X1	2.059	1.001	.186	2.058	.042
	X2	1.061	.000	.113	1.247	.215
a. Dependent Variable: Y						
Coefficientsa						

Lampiran 10: Hasil Uji Koefisien Determinasi

Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.797 ^a	.636	.630	1.561
a. Predictors: (Constant), Faktor Pribadi, Faktor Sosial				

Lampiran 11: Hasil Uji T (Uji Persial)

Hasil Uji T (Uji Persial)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	89.567	37.248		2.405	.018
	X1	2.059	1.001	.186	2.058	.042
	X2	1.061	.000	.113	1.247	.215
a. Dependent Variable: Y						
Coefficientsa						

Lampiran 12: Hasil Uji F (Uji Simultan)

Hasil Uji F (Uji Simultan)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	216124.450	2	108062.225	2.770	.067 ^b
	Residual	4564896.350	117	39016.208		
	Total	4781020.800	119			
a. Dependent Variable: Y						
b. Predictors: (Constant), X2, X1						