

SKRIPSI

PENGARUH LAYANAN *DIGITAL PAYMENT* PERBANKAN TERHADAP KEMUDAHAN TRANSAKSI PADA PELAKU USAHA MIKRO KECIL MENENGAH DI BANDA ACEH



Disusun Oleh :

**RIZAL GUSNADI
NIM. 190603418**

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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rizal Gusnadi
NIM. : 190603418
Program Studi : Perbankan Syariah
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan SKRIPSI ini saya

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

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 09 Juni 2026

Yang Menyatakan,



Rizal Gusnadi

PERSETUJUAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

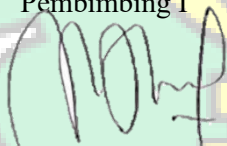
Pengaruh Layanan *Digital Payment* Perbankan Terhadap Kemudahan Transaksi Pada Pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah di Banda Aceh

Disusun Oleh:

Rizal Gusnadi
NIM. 190603418

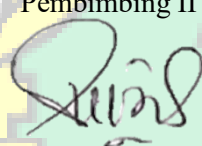
Disetujui untuk disidangkan dan dinyatakan bahwa isi dan formatnya telah memenuhi syarat penyelesaian studi pada Program Studi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Pembimbing I



Ayumiati, S.E., M.Si, CTr.
NIP.197806152009122002

Pembimbing II



Jalilah, S.H.I., M.Ag.
NIP. 198806082023212040

Mengetahui,
Ketua Prodi Perbankan Syariah



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

Pengaruh Layanan *Digital Payment* Perbankan Terhadap Kemudahan Transaksi Pada Pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah di Banda Aceh

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

Dewan Penguji Sidang Skripsi

Uliya Azra, M.Si,
NIP. 199410022022030001

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



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

Jl. Syekh 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 : Rizal Gusnadi
NIM : 190603418
Fakultas/Program Studi : Ekonomi Dan Bisnis Islam/Perbankan Syariah
E-mail : 190603418@student.ar-raniry.ac.id

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

☐ Tugas Akhir ☐ KKKU ☐ Skripsi

Yang berjudul : **Pengaruh Layanan *Digital Payment* Perbankan Terhadap Kemudahan Transaksi Pada Pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah di Banda Aceh**

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 : 09 Juni 2026

Penulis
Mengetahui,
Pembimbing I

Rizal Gusnadi
NIM. 190603418

Ayumiati, S.E., M.Si, CTT.
NIP. 197806152009122002

Pembimbing II

Jalilah, S.H.I., M.Ag.
NIP. 198806082023212040

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat, berkah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Pengaruh Layanan Digital Payment Perbankan Terhadap Kemudahan Transaksi Pada Pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah di Banda Aceh.*” Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat manusia menuju kehidupan yang lebih bermakna dan penuh ilmu pengetahuan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata-1 di Perbankan Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Dalam proses penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bimbingan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hafas Furqani, M.Ec. sebagai 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 serta Ana Fitria, S.E., M.Sc, RSA. sebagai Sekretaris Program Studi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

3. Hafizh Maulana, S.P., M.E. sebagai Ketua Laboratorium Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Ayumiati, S.E., M.Si, CTTr. sebagai Pembimbing I (satu) yang telah banyak membantu penulis dengan meluangkan waktu, memberikan pemikiran, serta pengarahan yang berharga dalam bentuk saran dan bimbingan terhadap penyusunan skripsi ini. Jalilah S.H.I., M.Ag Selaku pembimbing II (dua) yang telah memberikan bimbingan, motivasi, serta ilmu pengetahuan, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Seluruh dosen, pegawai, dan staf Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam yang telah berbagi ilmu selama masa perkuliahan, serta Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberikan kemudahan dalam proses pengumpulan data untuk skripsi ini.
6. Terimakasih kepada seluruh responden yang telah bersedia meluangkan waktu bagi penulis dalam pengumpulan data, sehingga skripsi ini berjalan dengan lancar.
7. Kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda dan Ibunda, yang telah membesarkan dengan penuh kasih sayang, serta senantiasa memberikan semangat dan doa yang tiada henti, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan diberikan kemudahan. Juga kepada seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan dan motivasi sejak awal

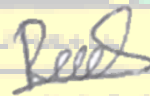
perkuliahan hingga tahap akhir penyusunan skripsi ini. Alhamdulillah, skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan.

8. Kepada seluruh teman-teman Program Studi Perbankan Syariah, khususnya leting 2019, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, namun telah memberikan inspirasi, doa, dan motivasi. Semoga segala bentuk dukungan, bantuan, saran, serta arahan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan terbaik dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan masukan dan saran yang membangun agar penelitian ini dapat lebih baik dan bermanfaat. Sebagai penutup, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca serta pihak-pihak yang berkepentingan.

Banda Aceh, 09 Juni 2026

Penulis,



Rizal Gusnadi

TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN
Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri P dan K
Nomor: 158 Tahun 1987 – Nomor: 0543b/u/1987

1. Konsonan

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

2. Vokal

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

a. Vokal Tunggal

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

Tanda	Nama	Huruf Latin
ـَ	<i>Fathah</i>	A
ـِ	<i>Kasrah</i>	I
ـُ	<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
ـِـي	<i>Fathah</i> dan ya	Ai
ـِـو	<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 / اِي	<i>Fathah</i> dan <i>alif</i> atau ya	Ā
اِ / يِ	<i>Kasrah</i> dan ya	Ī
اُ / يِ	<i>Dammah</i> dan wau	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/raudatulatfāl*

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

طَلْحَةُ : *Talhah*

Catatan:

Modifikasi

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

ABSTRAK

Nama : Rizal Gusnadi
Nim : 190603418
Fakultas/ProgramStudi : Ekonomi dan Bisnis Islam/Perbankan Syariah
Judul : Pengaruh Layanan Digital Payment Perbankan Terhadap Kemudahan Transaksi Pada Pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah di Banda Aceh
Pembimbing I : Ayumiati, S.E., M.Si, CTr.
Pembimbing II : Jalilah, S.H.I., M.Ag.

Perkembangan teknologi digital telah mendorong penggunaan sistem pembayaran elektronik yang semakin luas, termasuk pada sektor UMKM. Namun, masih terdapat pelaku UMKM di Kota Banda Aceh yang belum memanfaatkan layanan digital payment secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh layanan digital payment terhadap kemudahan transaksi pada pelaku UMKM di Kota Banda Aceh. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik *probability sampling* terhadap 100 responden pelaku UMKM yang menggunakan layanan digital payment. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik, regresi linear sederhana, uji t, dan koefisien determinasi (R^2) dengan bantuan SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan digital payment berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemudahan transaksi UMKM. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,619 menunjukkan bahwa layanan digital payment mampu menjelaskan kemudahan transaksi sebesar 61,9%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Kata Kunci: *Digital Payment, Kemudahan Transaksi, UMKM*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	i
PERSETUJUAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI	ii
PENGESAHAN SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI.....	ii
FORM PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK	iv
KATA PENGANTAR	v
TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	viii
ABSTRAK.....	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
 BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan masalah.....	9
1.3 Tujuan penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.5 Sistematika Penulisan.....	11
 BAB II LANDASAN TEORI.....	13
2.1 <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	13
2.1.1 Pengertian <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	13
2.1.2 Indikator <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	15
2.1.3 Hubungan <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> dan <i>Digital Payment</i>	17
2.2 <i>Digital payment</i>	19
2.2.1 Pengertian <i>Digital payment</i>	19
2.2.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Adopsi <i>Digital payment</i>	21
2.2.3 Kelebihan dan Kelemahan <i>Digital payment</i>	23
2.2.4 Indikator-Indikator <i>Digital payment</i>	25
2.3 <i>QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)</i>	27

2.3.1 Pengertian <i>QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)</i>	27
2.3.2 Standarisasi <i>Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)</i>	28
2.1.2 Kelebihan Dan Kelemahan <i>QRIS</i>	30
2.4 Electronic Data Capture (EDC).....	32
2.5 BI Fast	33
2.6 Kemudahan Transaksi	35
2.6.1 Definisi Kemudahan Transaksi	35
2.6.2 Fungsi Kemudahan Transaksi	36
2.6.3 Faktor-Faktor Terbentuknya Kemudahan Transaksi	37
2.6.4 Indikator-Indikator Kemudahan Transaksi.....	38
2.7 Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM)	39
2.7.1 Pengertian Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM).....	39
2.7.2 Peran Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) dalam Perekonomian.....	40
2.7.3 Kriteria Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM)	41
2.8 Penelitian Terkait.....	43
2.9 Kerangka Pemikiran.....	51
2.10 Hipotesis.....	51
2.10.1 Hubungan Layanan <i>Digital Payment</i> terhadap Kemudahan Transaksi pada Pelaku UMKM di Banda Aceh.....	52
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	54
3.1 Jenis Penelitian	54
3.2 Populasi dan Sampel.....	54
3.2.1 Populasi	54
3.2.2 Sampel.....	55
3.2.3 Teknik Penentuan Sampel	57
3.3 Jenis Data dan Sumber Data.....	58
3.3.1 Jenis Data	58
3.3.2 Sumber Data	58
3.4 Teknik Pengumpulan Data dan Skala Pengukuran.....	59
3.5 Variabel Penelitian.....	60
3.6 Metode Pengolahan Data.....	61
3.6.1 Validitas Instrumen Penelitian.....	62
3.6.2 Uji Asumsi Klasik	63
3.6.3 Regresi Linier Sederhana	64

3.6.4 Uji Hipotesis.....	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	67
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	67
4.2 Karakteristik Responden	69
4.3 Deskripsi Variabel Penelitian	71
4.4 Uji Validitas Instrumen Penelitian.....	72
4.4.1 Uji Validitas.....	72
4.4.2 Uji Reliabilitas.....	74
4.5 Uji Asumsi Klasik.....	75
4.5.1 Uji Normalitas	75
4.5.2 Uji Heteroskedastisitas	77
4.6 Uji Regresi Linear Sederhana.....	78
4.7 Hasil Pengujian Hipotesis.....	79
4.7.1 Uji t (Parsial)	79
4.7.2 Koefisien Determinasi (R ²).....	80
4.8 Pembahasan Hasil Penelitian.....	81
4.8.1 Pengaruh Layanan <i>Digital Payment</i> Terhadap Kemudahan Transaksi UMKM.....	81
BAB V PENUTUP	85
5.1 Kesimpulan.....	85
5.2 Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	91

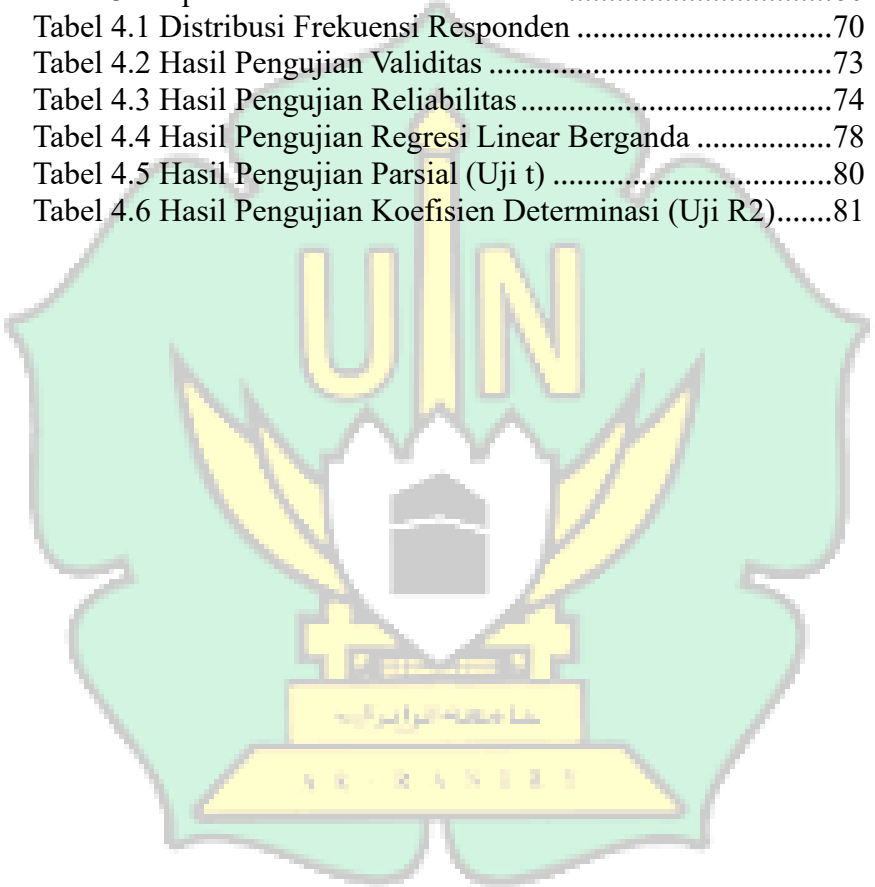
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data UMKM di Kota Banda Aceh per Kecamatan..7	
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....51	
Gambar 4.1 Hasil Uji Normalitas dengan Grafik Histogram76	
Gambar 4.2 Hasil Pengujian Normalitas dengan P-Plot.....76	
Gambar 4.3 Hasil Uji Heteroskedastisitas dengan Scatterplot ..77	



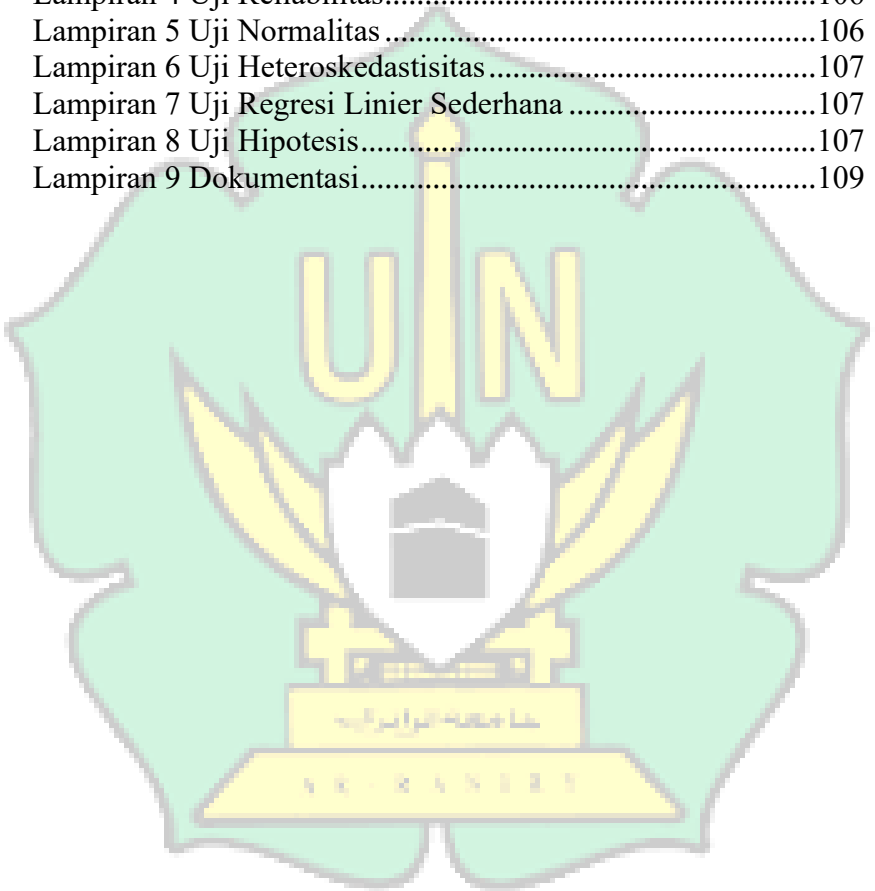
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terkait	47
Tabel 3.1 Populasi UMKM Kecamatan di Kota Banda Aceh....	55
Tabel 3.3 Penilaian pada Skala Likert	60
Tabel 3.4 Operasional Variabel Penelitian	60
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Responden	70
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Validitas	73
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Reliabilitas	74
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Regresi Linear Berganda	78
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Parsial (Uji t)	80
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Koefisien Determinasi (Uji R ²).....	81



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuisisioner Penelitian	91
Lampiran 2 Tabulasi Data Angket 100 Responden.....	95
Lampiran 3 Uji Validitas	100
Lampiran 4 Uji Reliabilitas.....	106
Lampiran 5 Uji Normalitas	106
Lampiran 6 Uji Heteroskedastisitas	107
Lampiran 7 Uji Regresi Linier Sederhana	107
Lampiran 8 Uji Hipotesis.....	107
Lampiran 9 Dokumentasi.....	109



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini sudah sangat pesat, semua sudah dibuat menjadi lebih mudah. Globalisasi telah menjadi pendorong lahirnya era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Fenomena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa keuntungan tersendiri bagi negara di seluruh penjuru dunia yaitu mendorong pertumbuhan ekonomi dengan memberikan kemudahan dalam bertransaksi bisnis terutama bisnis keuangan yang sebelumnya menggunakan transaksi secara konvensional menuju transaksi secara elektronik. Teknologi pada dasarnya dikembangkan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia serta mengoptimalkan efektivitas dan efisiensi dalam berbagai aktivitas (Anaam, et al., 2022). Salah satu sektor yang paling terdampak oleh perkembangan ini adalah perbankan syariah, karena perannya yang sangat penting dalam mendukung kebutuhan ekonomi masyarakat secara luas.

Industri perbankan syariah di Indonesia masih terus berkembang. Besarnya jumlah masyarakat muslim di Indonesia pada hakikatnya merupakan potensi besar bagi perbankan syariah untuk tumbuh dan berkembang (Amzah, et al., 2024). Sebuah teknologi dalam perbankan memungkinkan nasabah untuk melakukan berbagai transaksi seperti transfer dana, pembayaran

tagihan, dan pengecekan saldo secara *real-time* dari mana saja dan kapan saja. *Internet banking* menggabungkan sistem keamanan canggih dengan antarmuka pengguna yang intuitif untuk memastikan transaksi yang aman dan mudah. Sejak diperkenalkan, layanan ini terus berkembang, menawarkan fitur-fitur baru dan semakin memudahkan transaksi masyarakat di era digital khususnya pelaku UMKM.

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memainkan peran yang sangat vital dalam perekonomian Indonesia. UMKM merupakan fondasi ekonomi rakyat, sehingga memiliki peranan yang sangat penting dalam pembangunan ekonomi nasional. UMKM merupakan tulang punggung perekonomian yang mampu bertahan di tengah krisis ekonomi dan menjadi motor penggerak pertumbuhan ekonomi, baik di tingkat lokal maupun nasional. UMKM mampu memperluas kesempatan kerja dan memberikan pelayanan ekonomi yang luas kepada masyarakat (Faldy et al., 2021). UMKM juga berkontribusi pada pemerataan pendapatan, mendorong pertumbuhan ekonomi, dan membantu mewujudkan stabilitas nasional. UMKM dapat menggunakan jasa perbankan juga untuk membantu memudahkan usahanya sehari-hari khususnya saat melakukan transaksi.

Kemudahan transaksi mengacu pada situasi di mana pelanggan merasa mudah untuk berbelanja dan berinteraksi sementara juga membutuhkan upaya yang minimal untuk mendapatkan informasi produk. Saat orang meyakini bahwa dia

tidak perlu mengeluarkan banyak tenaga atau energi untuk menggunakan teknologi baru secara normal, disinilah era kemudahan dalam transaksi terjadi (Putri et al., 2024). Kemudahan transaksi yang didapat oleh pelaku UMKM salah satunya dari pengembangan layanan *digital payment*.

Pada dasarnya *digital payment* ditujukan untuk membuat transaksi lebih mudah, dengan adanya transaksi digital ini juga, dapat mendorong perkembangan pada UMKM meningkatkan keamanan pembayaran, memudahkan dalam bertransaksi, dan mampu meningkatkan pendapatan perekonomian pada pelaku UMKM (Wuryanti & Hermayana, 2024). Laporan dari The World Bank pada tahun 2019 menunjukkan bahwa layanan *digital payment* dan manajemen keuangan yang ditawarkan oleh fintech dapat meningkatkan kinerja UMKM, mengurangi biaya transaksi dan yang paling penting adalah mempercepat proses pembayaran, pada akhirnya akan berdampak pada aliran kas yang lebih baik (Yulianto & Rita, 2023). Bagi pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), layanan *digital payment* ini memberikan kemudahan dalam menerima pembayaran dari pelanggan, baik melalui transfer bank, *QRIS*, dompet digital, maupun metode pembayaran elektronik lainnya.

EDC, QRIS dan BI Fast merupakan beberapa digital payment yang difokuskan dalam penelitian ini untuk kemudahan UMKM. Mesin EDC (Electronic Data Capture) merupakan alat pembayaran yang memungkinkan konsumen untuk melakukan

transaksi dengan menggunakan kartu debit atau kredit. Sedangkan QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) merupakan standar nasional QR Code yang ditetapkan oleh Bank Indonesia untuk pembayaran menggunakan QR Code untuk memudahkan UMKM menyediakan layanan digital payment kepada konsumen khususnya di Kota Banda Aceh. Adapun yang dimaksud dengan sistem digital BI Fast adalah sistem pembayaran ritel nasional yang dikelola oleh Bank Indonesia untuk memfasilitasi transfer dana antarbank secara real-time, aman, efisien, dan tersedia setiap saat (Bank Indonesia, 2020).

Perkembangan *digital payment* perbankan terus meningkat dengan adanya kebijakan dari pemerintah dan perbankan yang mendorong transaksi non-tunai (Sholihah & Nurhapsari, 2023). Implementasi *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)* oleh Bank Indonesia, misalnya, telah memberikan solusi pembayaran yang lebih fleksibel bagi UMKM. Namun, adopsi teknologi ini masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dari sisi kesiapan UMKM dalam memahami dan memanfaatkan layanan tersebut secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada hambatan yang perlu diatasi agar layanan *digital payment* dapat lebih diterima oleh pelaku usaha kecil dan menengah.

Penggunaan *digital payment* di Banda Aceh yang mengalami pertumbuhan yang signifikan terutama dalam hal penggunaan *QRIS*, hingga Maret 2025, tercatat 668.579 pengguna, naik 21,76 persen dibanding tahun lalu. Bank Indonesia Aceh

menyebut capaian ini sebagai bukti kemajuan digitalisasi ekonomi syariah di Tanah Serambi Mekkah ini. Lonjakan ini merupakan hasil dari berbagai inisiatif digitalisasi yang dikembangkan BI, termasuk pelaku usaha mikro. Transformasi ekonomi syariah di Aceh tidak bisa dilepaskan dari perkembangan sistem pembayaran digital. *QRIS* menjadi instrumen utama yang mendorong efisiensi, inklusi, dan transparansi dalam transaksi keuangan masyarakat (Agus Chusaini sebagai Kepala Perwakilan BI Aceh, 2025).

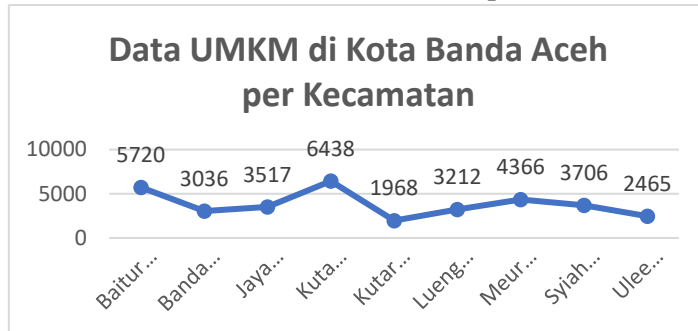
Tak hanya jumlah pengguna, jumlah merchant yang menerima pembayaran *QRIS* juga mengalami peningkatan pesat. Hingga Maret 2025, terdapat 195.327 merchant aktif, naik 32,94 persen dari tahun lalu. Aktivitas transaksi pun meningkat signifikan dengan 1,6 juta transaksi *QRIS* tercatat dalam satu bulan terakhir. BI juga memberikan insentif berupa tarif 0 persen untuk transaksi *QRIS* di bawah Rp500.000, guna mendorong adopsi yang lebih luas di sektor UMKM dan masyarakat umum. Selain *QRIS*, digital payment lainnya seperti mesin *EDC* juga sudah terpasang sebanyak 1.399 mesin di seluruh Aceh termasuk di Kota Banda Aceh.

Kota Banda Aceh merupakan ibukota provinsi Aceh yang memiliki pertumbuhan pelaku UMKM yang signifikan serta wilayah dengan jumlah UMKM terbanyak di provinsi tersebut serta mulai menunjukkan peningkatan dalam adopsi layanan *digital payment* seperti *QRIS* dan *EDC*. Selain itu, pemerintah daerah secara aktif mendorong digitalisasi sektor UMKM melalui berbagai program, menjadikan kota ini sebagai tempat yang strategis untuk

menilai efektivitas layanan *digital payment* terhadap kemudahan transaksi. Kondisi sosial ekonomi yang cukup beragam, infrastruktur digital yang memadai, serta kemudahan akses terhadap pelaku usaha dan data lapangan juga menjadi faktor pendukung yang membuat Banda Aceh relevan sebagai lokasi penelitian ini.

Bank Indonesia (2025) mengatakan bahwa QRIS telah mencatat perkembangan yang cukup baik dalam mendukung ekonomi-keuangan digital nasional. Sampai Semester I 2025, QRIS telah menjangkau 57 juta pengguna dan 39,3 juta merchant yang 93,16% di antaranya adalah UMKM. Transaksi mencapai 6,05 Miliar transaksi senilai 579 Triliun Rupiah. Banyaknya pengguna QRIS dari UMKM menandakan adanya transaksi yang efisien untuk sebuah usaha atau bisnis. Namun, belum semua pelaku UMKM di Banda Aceh mengadopsi layanan ini secara optimal, sehingga masih terdapat kesenjangan dalam pemanfaatan teknologi pembayaran digital. Data UMKM di Kota Banda Aceh dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 1.1
Data UMKM di Kota Banda Aceh per Kecamatan



Sumber: Dinas Koperasi UKM dan Perdagangan (2024)

Berdasarkan data UMKM di Kota Banda Aceh tersebut, UMKM yang tersebar di Kota Banda Aceh sangatlah banyak. Namun, fenomena yang terjadi di Banda Aceh menunjukkan bahwa meskipun layanan *digital payment* telah banyak tersedia, tidak semua pelaku UMKM menggunakannya dalam operasional bisnis mereka. Beberapa faktor yang menyebabkan hal ini antara lain kurangnya pemahaman terhadap teknologi, ketidakpercayaan terhadap sistem digital, serta keterbatasan akses terhadap fasilitas perbankan digital. Selain itu, masih ada pelaku UMKM yang lebih memilih transaksi tunai karena dianggap lebih praktis dan menghindari potongan biaya administrasi yang mungkin timbul dari penggunaan layanan *digital payment*.

Salah satu dampak dari rendahnya penggunaan *digital payment* adalah terbatasnya jangkauan pasar bagi UMKM (Qomar et al., 2024). Hasil ini juga diperkuat dengan temuan peneliti pada saat mewawancarai beberapa UMKM yang ada di Kota Banda

Aceh, mereka mengatakan bahwa keterbatasan dalam menerima pembayaran digital membuat mereka sulit menjangkau konsumen dari luar daerah maupun generasi muda yang lebih terbiasa bertransaksi secara non-tunai. Beberapa pelaku UMKM juga mengungkapkan bahwa calon pembeli kerap mengurungkan niat untuk bertransaksi karena tidak tersedia opsi pembayaran digital, yang pada akhirnya berdampak pada penurunan potensi penjualan dan pertumbuhan usaha.

Tantangan lain yang dihadapi dalam penerapan layanan digital payment adalah ketimpangan infrastruktur dan rendahnya literasi digital di kalangan pelaku UMKM (Bahasoan et al., 2024). Pernyataan ini sejalan dengan temuan peneliti saat mewawancarai beberapa UMKM di Kota Banda Aceh. Tidak semua pedagang di wilayah tersebut memiliki akses internet yang stabil maupun literasi keuangan digital yang memadai, sehingga kondisi ini menjadi kendala utama dalam penggunaan layanan pembayaran digital. Beberapa pelaku usaha bahkan mengaku masih merasa bingung dalam mengoperasikan aplikasi digital, serta khawatir akan risiko keamanan transaksi. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya pendampingan dan pelatihan yang berkelanjutan agar UMKM dapat beradaptasi dengan ekosistem digital secara optimal.

Penelitian oleh Putri et al. (2024) menunjukkan bahwa digital payment berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemudahan bertransaksi. Namun, temuan tersebut berbeda dengan hasil penelitian Durman dan Wafa (2024) yang menyatakan bahwa

penggunaan kartu pembayaran elektronik salah satunya bentuk layanan *digital payment* seperti mesin *EDC* tidak berpengaruh signifikan terhadap kemudahan transaksi. Perbedaan hasil temuan ini menunjukkan adanya ketidakkonsistenan dalam literatur, sehingga menimbulkan *research gap* yang penting untuk diteliti lebih lanjut untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengaruh layanan *digital payment* terhadap kemudahan bertransaksi.

Berdasarkan uraian di atas penulis ingin mengkaji lebih lanjut bagaimana terkait layanan *digital payment* perbankan yang ada pada UMKM dapat mempengaruhi kemudahan transaksi UMKM, dengan judul **“Pengaruh Layanan *Digital Payment* Perbankan Terhadap Kemudahan Transaksi Pada Pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah di Banda Aceh”**.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada penelitian ini maka rumusan masalah yang akan di fokuskan yaitu apakah layanan *digital payment* perbankan berpengaruh terhadap kemudahan transaksi pada pelaku UMKM di Banda Aceh?

1.3 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian serta memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Adapun tujuan yang dimaksud pada penelitian ini adalah untuk mengetahui

pengaruh layanan *digital payment* perbankan terhadap kemudahan transaksi pada pelaku UMKM di Banda Aceh.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah wawasan dalam literatur akademik mengenai hubungan antara layanan *digital payment* perbankan dan kemudahan transaksi bagi pelaku UMKM.
 - b. Menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan teori mengenai adopsi teknologi keuangan dalam dunia usaha kecil dan menengah.
2. Manfaat Praktis
 - a. Memberikan informasi kepada pelaku UMKM tentang manfaat dan efisiensi penggunaan layanan *digital payment* perbankan dalam meningkatkan kemudahan transaksi.
 - b. Membantu pihak perbankan dalam memahami kebutuhan dan kendala yang dihadapi UMKM dalam menggunakan layanan *digital payment*, sehingga dapat meningkatkan layanan yang lebih sesuai.
3. Manfaat Kebijakan
 - a. Memberikan rekomendasi bagi pemerintah dan regulator dalam merumuskan kebijakan yang

mendukung adopsi layanan *digital payment* di kalangan UMKM.

- b. Menjadi referensi bagi lembaga keuangan dalam merancang strategi peningkatan literasi digital keuangan bagi pelaku UMKM guna mendorong inklusi keuangan.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan yang ditulis secara teratur dengan kaidah-kaidah penulisan yang benar dan terstruktur.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang landasan teori, penelitian terkait, dan kerangka berpikir yang menjelaskan landasan teori dan pengembangan hipotesis yang ditulis dengan kaidah-kaidah penulisan yang benar dan terstruktur.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang jenis dan sumber data, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, uji validasi, dan teknik analisa data yang ditulis dengan teratur dan sesuai ketentuannya.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang hasil dari Analisa dan pembahasan dari hasil penelitian berdasarkan pengaruh layanan *digital payment* perbankan terhadap kemudahan transaksi pada pelaku UMKM di Banda Aceh.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran atas hasil analisa data yang telah dilakukan oleh peneliti. Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 *Technology Acceptance Model (TAM)*

2.1.1 *Pengertian Technology Acceptance Model (TAM)*

Technology Acceptance Model (TAM) adalah teori penerimaan teknologi yang menyangkut pengamplikasian sistem informasi. Davis pada tahun 1989 mengembangkan teori TAM. Teori TAM yakni teori yang akan digunakan oleh pengguna dengan memiliki tujuan dapat mengungkapkan aspek utama dari perilaku penggunaan teknologi informasi. (Samekto, 2021).

Karim (2020) menjelaskan bahwa Persepsi kemudahan penggunaan diartikan bahwa sejauh mana individu yakin dalam menggunakan sistem tertentu dapat terlepas dari upaya, sementara itu kegunaan yang dirasakan diartikan bahwa seseorang yakin dalam menggunakan sistem tertentu dapat meningkatkan kemampuan pekerjaannya. TAM menunjukkan bahwa implementasi kemudahan dapat berpengaruh dalam menggunakan teknologi yang dirasakan. Bertambah mudah dalam menggunakan teknologi, maka bertambah besar keuntungan yang didapatkan dalam menggunakan teknologi.

Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) merupakan salah satu aspek utama dalam *Technology Acceptance Model (TAM)* yang dikembangkan oleh Davis (1989). Konsep ini mengacu pada tingkat keyakinan seseorang bahwa penggunaan suatu sistem atau teknologi tidak memerlukan usaha yang besar

untuk dipelajari maupun dioperasikan. Semakin tinggi persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan suatu teknologi, maka semakin besar kemungkinan teknologi tersebut diterima dan dimanfaatkan dalam aktivitas sehari-hari. Dalam konteks transaksi digital, persepsi kemudahan penggunaan tercermin dari kemudahan dalam mengakses aplikasi, memahami fitur yang tersedia, melakukan proses pembayaran, serta menyelesaikan transaksi dengan cepat dan tanpa kendala. Oleh karena itu, apabila pengguna merasa bahwa sistem pembayaran digital mudah digunakan, mereka akan lebih terdorong untuk memanfaatkan layanan tersebut sehingga kemudahan transaksi yang dirasakan juga akan semakin meningkat.

Model penerimaan teknologi yang paling banyak diminati yang diperkenalkan oleh Davis pada tahun 1989 tersebut, yang mana penggunaan sistem (perilaku aktual) ditentukan oleh manfaat yang dirasakan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan yang berkaitan dengan sikap terhadap penggunaan yang berhubungan dengan niat dan akhirnya menjadi perilaku (Hasanah dan Miswardi, 2023). Menurut TAM, kedua keyakinan ini adalah pelopor utama dari penerimaan teknologi. Persepsi manfaat mengacu pada kemungkinan subjektif calon pengguna bahwa penggunaan aplikasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya, sedangkan persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai sejauh mana calon pengguna mengharapkan sistem potensial untuk bebas dari usaha.

Sedangkan pada penelitian serupa di daerah Jakarta oleh Ningsih dengan menggunakan model TAM, didapati hasil bahwa persepsi manfaat, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi resiko berpengaruh secara simultan terhadap keputusan menggunakan uang elektronik berbasis *QRIS* (Ningsih, Sasmita, & Sari, 2021).

Penelitian ini dilakukan di kota Banda Aceh, Adapun yang menjadi alasan penelitian ini dilakukan di Banda Aceh adalah karena penulis menemukan fenomena baru yaitu meningkatnya jumlah penggunaan *digital payment* pada pelaku UMKM dan mereka lebih cenderung menggunakan uang non tunai dibandingkan dengan uang *cash* meskipun belum menunjukkan kekonsistennannya.

2.1.2 Indikator *Technology Acceptance Model* (TAM)

Menurut Mayjksen (2020) Indikator dari *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah sebagai berikut:

a. Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*)

Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) mempunyai definisi sebagai, sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya “*as the extent to which a person believes that using a technology will enhance her or his performance*”. Berdasarkan definisi tersebut, diketahui bahwa manfaat persepsian suatu hasil persepsi, suatu kepercayaan (*beliefs*) mengenai proses pengambilan

keputusan. Suatu teknologi yang akan memberikan manfaat bagi seorang penggunanya, maka seorang pengguna akan menggunakannya.

b. Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) sebagai “*the degree to which a person believes that using particular system would be free of effort*”, yaitu suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu sistem tertentu akan terbebas dari usaha). *Ease* sebagai *freedom from difficulty or great effort* yaitu bebas dari kesulitan atau usaha yang besar. Persepsi kemudahan penggunaan akan mengurangi usaha (baik waktu dan tenaga) seseorang dalam mempelajari teknologi informasi.

c. Sikap Menggunakan Teknologi (*Attitude Towards Using Technology*)

Sikap menggunakan teknologi (*Attitude Towards Using Technology*) ini merujuk pada perasaan positif atau negatif pengguna secara keseluruhan terhadap suatu teknologi. Jika pengguna memiliki sikap positif terhadap suatu teknologi, mereka cenderung akan mengadopsinya.

d. Niat Perilaku Untuk Menggunakan (*Behavioral Intention to Use*)

Niat perilaku untuk menggunakan (*behavioral intention to use*) ini mengacu pada niat atau rencana pengguna untuk menggunakan teknologi di masa depan. Jika pengguna berniat

untuk menggunakan teknologi, mereka lebih cenderung untuk mengadopsinya.

e. Penggunaan Teknologi Sesungguhnya (*Actual Technology Use*)

Penggunaan teknologi sesungguhnya (*actual technology use*) mengacu pada sejauh mana pengguna benar-benar menggunakan teknologi dari waktu ke waktu. Jika pengguna menemukan teknologi yang berguna dan mudah digunakan, dan memiliki sikap positif terhadapnya, mereka cenderung akan terus menggunakannya.

2.1.3 Hubungan *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan *Digital Payment*

Salah satu model konseptual yang banyak digunakan untuk menganalisis penerimaan dan perilaku pengguna terhadap teknologi adalah *Technology Acceptance Model* (TAM). Model ini menekankan dua konstruk utama, yaitu *perceived usefulness* (persepsi kegunaan) dan *perceived ease of use* (persepsi kemudahan), yang diyakini memengaruhi sikap dan niat pengguna dalam mengadopsi teknologi baru (Safari & Rianti, 2024). Dalam konteks pembayaran digital syariah, faktor-faktor tersebut menjadi relevan mengingat adopsi teknologi tidak hanya ditentukan oleh aspek teknis, tetapi juga oleh nilai-nilai religius dan kepatuhan terhadap hukum Islam.

Penelitian terkait adopsi digital payment berbasis syariah masih relatif terbatas dibandingkan dengan sistem

pembayaran konvensional. Sebagian besar studi berfokus pada aspek teknis atau ekonomi, sedangkan dimensi religiusitas, kepercayaan, dan kesesuaian syariah masih memerlukan kajian lebih mendalam. Selain itu, meskipun pembayaran digital telah diterima luas oleh masyarakat urban, tingkat adopsinya di kalangan masyarakat Muslim, khususnya pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM), masih menghadapi tantangan, seperti rendahnya literasi digital, kepercayaan terhadap sistem, serta ketersediaan infrastruktur yang memadai. Dengan menggunakan pendekatan TAM, penelitian ini berupaya memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi adopsi digital payment syariah (Septa & Ali, 2024).

Kajian ini tidak hanya penting secara akademis untuk memperkaya literatur tentang adopsi teknologi dalam keuangansyariah, tetapi juga memiliki implikasi praktis dalam merumuskan strategi yang efektif bagi regulator, penyedia layanan keuangan, dan pengambil kebijakan dalam meningkatkan inklusi keuangan syariah. Lebih lanjut, analisis berbasis TAM memungkinkan integrasi antara aspek teknologi dan nilai keagamaan, sehingga dapat menjelaskan bagaimana interaksi keduanya memengaruhi sikap dan perilaku pengguna. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan sistem pembayaran

digital syariah yang inklusif, berkelanjutan, dan sesuai dengan prinsip syariah (Rizky, dkk., 2024).

2.2 Digital payment

2.2.1 Pengertian Digital payment

Digital payment menurut Gaol adalah sistem pembayaran yang khusus telah dikembangkan untuk menangani pembayaran barang-barang secara elektronik melalui internet (Riska 2019). *Digital payment* atau disebut sebagai pembayaran digital adalah jenis pembayaran yang menggunakan media elektronik seperti sms banking, internet banking, mobile banking dan dompet elektronik. Seluruh kegiatan tersebut dapat dilakukan hanya dengan menggunakan perangkat elektronik yaitu ponsel pintar (Saputra 2019). Saat ini penggunaan *digital payment* sudah mendominasi kaum generasi X, Y, dan Z. Transaksi menggunakan digital memang terbilang mudah dan praktis selain itu benefit lain dari penggunaan transaksi melalui *digital payment* ialah adanya promosi-promosi yang didapatkan seperti *cashback*, dan diskon (Houston 2020).

Digital payment atau pembayaran digital merupakan sistem transaksi keuangan yang memanfaatkan teknologi elektronik untuk melakukan pembayaran tanpa menggunakan uang tunai secara langsung. Perkembangan digital payment didukung oleh meningkatnya penggunaan internet, smartphone, dan berbagai platform keuangan digital, seperti mobile banking, internet banking, dompet digital (e-wallet), serta kode QR. Kehadiran

sistem pembayaran digital memberikan kemudahan, kecepatan, efisiensi, dan keamanan dalam bertransaksi, baik bagi konsumen maupun pelaku usaha. Selain itu, digital payment juga berperan dalam mendorong inklusi keuangan, memperluas akses layanan keuangan, serta mendukung transformasi ekonomi digital yang semakin berkembang di berbagai sektor usaha, termasuk Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM).

E-wallet merupakan metode pembayaran digital yang paling banyak digunakan oleh Gen Z, terutama untuk kebutuhan hiburan (92%) dan belanja daring (85%) berdasarkan hasil survei Jakpat dilaporkan oleh (Media Indonesia, 2024). Sementara itu, platform perbankan digital dan layanan Paylater juga menunjukkan tingkat penggunaan yang tinggi, meskipun berada di bawah e-wallet. Menurut (Bank Indonesia, 2024), nilai transaksi digital payment pada 2023 mencapai Rp 59.410,73 triliun atau meningkat 116,6% dibandingkan 2019. Transaksi ritel digital seperti mobile banking, kartu debit/kredit, uang elektronik, dan QRIS juga melonjak. Hal ini menegaskan pesatnya digitalisasi keuangan yang kini menjadi bagian integral dalam kehidupan masyarakat, khususnya di kalangan Generasi Z yang tumbuh dan berkembang sebagai digital natives. Meski memberi fleksibilitas, layanan ini berpotensi mendorong perilaku konsumtif dan menimbulkan utang jangka pendek jika tidak disertai kontrol yang baik (Ayu et al, 2021).

Survei Jakpat dilaporkan oleh (Media Indonesia, 2024) tentang perilaku dan kebiasaan pengguna fintech di Indonesia tahun 2024, sebanyak 2.133 responden dari berbagai generasi dengan lebih spesifik 36% responden merupakan generasi z. Ditemukan bahwa sebanyak 85% Gen Z membayar menggunakan e-wallet, baik transaksi langsung (offline) daring (online). Perkembangan teknologi finansial (fintech) mendorong meningkatnya penggunaan dompet digital dan metode pembayaran elektronik yang lebih praktis, cepat, dan mudah diakses. Bank Indonesia (2022) mencatat bahwa transaksi uang elektronik tumbuh 30,84% secara tahunan (YoY), mencapai Rp 399,6 triliun.

2.2.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Adopsi *Digital payment*

Menurut Qudah, et al. (2024) ia menjabarkan bahwa faktor-faktor adopsi penggunaan *digital payment* adalah sebagai berikut:

1. Kenyamanan dan Kecepatan Transaksi

Pengguna sangat menghargai kenyamanan dan efisiensi, sehingga mereka cenderung menggunakan sistem pembayaran digital yang cepat dan mudah dioperasikan, seperti melalui smartphone atau perangkat digital lainnya.

2. Kesadaran terhadap Keamanan dan Privasi

Pengguna cenderung berhati-hati dalam mengambil risiko, terutama terkait keamanan dan privasi. Mereka lebih

percaya pada sistem pembayaran digital yang transparan dan mengikuti protokol keamanan yang ketat.

3. Biaya dan Efisiensi Ekonomi Faktor biaya menjadi pertimbangan penting.

Pengguna akan lebih tertarik mencoba metode pembayaran digital apabila biayanya terjangkau atau ada keuntungan ekonomi, seperti diskon, cashback, atau bebas biaya transaksi.

4. Pengaruh Sosial dan Lingkungan Sekitar

Keputusan untuk menggunakan *digital payment* seringkali dipengaruhi oleh lingkungan sosial, seperti teman, keluarga, jejaring sosial, serta aktivitas digitalisasi yang sedang berkembang di sekitar mereka.

5. Kebiasaan dan Norma Sosial

Pengguna lebih cenderung menggunakan sistem pembayaran digital ketika mereka melihat bahwa penggunaan sistem tersebut sudah umum, menjadi norma, atau memiliki tingkat adopsi yang tinggi di masyarakat.

6. Daya Tarik terhadap Inovasi dan Teknologi Baru

Pengguna dikenal cepat beradaptasi dan antusias terhadap teknologi baru. Mereka lebih tertarik menggunakan sistem pembayaran digital yang modern, progresif, dan memiliki fitur inovatif atau berbeda dari yang biasa.

2.2.3 Kelebihan dan Kelemahan *Digital payment*

2.2.3.1 Kelebihan *Digital payment*

Menurut (Qudah, 2024) Dalam melakukan transaksi pembayaran dengan menggunakan *digital payment* terdapat beberapa keuntungan yang diperoleh sebagai berikut:

a. Transaksi lebih mudah dan praktis

Penggunaan dompet digital memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran hanya dengan beberapa langkah sederhana melalui perangkat mobile, tanpa perlu membawa uang tunai atau kartu fisik, sehingga menjadikan proses transaksi lebih efisien dan nyaman.

b. Transaksi lebih aman

Penggunaan dompet digital memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran hanya dengan beberapa langkah sederhana melalui perangkat mobile, tanpa perlu membawa uang tunai atau kartu fisik, sehingga menjadikan proses transaksi lebih efisien dan nyaman.

c. Kenyamanan dalam transaksi

Dengan dompet digital, pengguna dapat melakukan pembayaran kapan saja dan di mana saja, tanpa harus mencari ATM atau membawa dompet fisik, sehingga memberikan rasa nyaman dan fleksibilitas dalam bertransaksi.

d. Kecepatan transaksi

Proses pembayaran dengan dompet digital berlangsung sangat cepat, hanya dalam hitungan detik, yang sangat membantu mengurangi waktu antrean dan mempercepat proses checkout di tempat-tempat perbelanjaan.

- e. Bisa digunakan untuk berbagai layanan

Dompet digital tidak hanya berfungsi untuk pembayaran belanja, tetapi juga dapat digunakan untuk membayar tagihan, membeli pulsa, tiket transportasi, layanan streaming, hingga donasi, sehingga menjadikannya sebagai alat pembayaran serbaguna.

2.2.3.2 Kelemahan *Digital payment*

Selanjutnya (Qudah, 2024) juga menjelaskan bahwa disamping kelebihan yang ditawarkan, *digital payment* juga terdapat kelemahan-kelemahan saat melakukan transaksi pembayaran, adapun beberapa keuntungan yang diperoleh sebagai berikut:

- a. Kurangnya Sosialisasi dan Edukasi

Masih banyak masyarakat yang belum mengetahui atau memahami cara menggunakan dompet digital, sehingga diperlukan upaya sosialisasi dan edukasi yang lebih luas agar teknologi ini dapat diterima secara merata.

- b. Ketergantungan pada Uang Fisik

Dompet digital belum sepenuhnya dapat menggantikan uang fisik karena masih banyak tempat perbelanjaan yang

hanya menerima pembayaran tunai, terutama sebagai langkah antisipasi jika terjadi gangguan pada sistem digital.

c. **Terbatasnya Infrastruktur Pendukung**

Tidak semua tempat belanja atau wilayah memiliki fasilitas pembayaran digital yang memadai, yang menunjukkan masih terbatasnya infrastruktur, terutama di daerah-daerah terpencil atau yang belum berkembang secara teknologi.

2.2.4 Indikator-Indikator *Digital payment*

Indikator *digital payment* menurut (Riska 2019) yaitu:

a. *Perceived Ease of Use* (Pesepsi kemudahan penggunaan)

Merujuk pada sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem pembayaran digital tidak memerlukan usaha yang besar. Jika pengguna merasa bahwa teknologi tersebut mudah dipahami dan dioperasikan, maka kemungkinan besar mereka akan bersedia menggunakannya secara terus-menerus.

b. *Perceived Usefulness* (Persepsi Manfaat)

Menggambarkan sejauh mana seseorang percaya bahwa penggunaan *digital payment* akan meningkatkan efektivitas atau efisiensi dalam bertransaksi. Semakin besar manfaat yang dirasakan, seperti menghemat waktu dan tenaga, maka semakin tinggi pula minat pengguna dalam mengadopsinya

c. *Perceived Credibility* (Persepsi Kredibilitas)

Mengacu pada tingkat keyakinan pengguna bahwa sistem pembayaran digital aman dan dapat dipercaya, baik dalam hal perlindungan data pribadi maupun keamanan dalam bertransaksi. Kredibilitas ini sangat penting untuk membangun kepercayaan pengguna terhadap layanan digital

d. *Social Influence* (Pengaruh Sosial)

Menunjukkan sejauh mana pandangan orang-orang di sekitar, seperti teman, keluarga, atau komunitas, memengaruhi keputusan seseorang dalam menggunakan pembayaran digital. Jika orang-orang di lingkungan sosial pengguna banyak menggunakan atau merekomendasikan *digital payment*, maka kemungkinan besar pengguna juga akan ikut menggunakannya.

e. *Behavior Intentions* (Niat Pelaku)

Menggambarkan niat atau kecenderungan individu untuk menggunakan *digital payment* di masa depan. Niat ini dipengaruhi oleh persepsi sebelumnya terhadap kemudahan, manfaat, kredibilitas, serta pengaruh sosial. Semakin positif persepsi yang dimiliki seseorang, maka semakin tinggi niat mereka untuk menggunakan teknologi tersebut secara berkelanjutan.

2.3 *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)*

2.3.1 Pengertian *QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard)*

QRIS (Quick Response Code Indonesian Standard) merupakan standar nasional *QR Code* pembayaran yang ditetapkan oleh Bank Indonesia guna mempermudah transaksi keuangan di Indonesia. Dengan adanya *QRIS*, pembayaran menggunakan *QR Code* menjadi lebih cepat, praktis, dan aman. *QRIS* bukanlah aplikasi baru, melainkan standar yang wajib diterapkan oleh seluruh Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) yang memanfaatkan *QR Code* dalam sistem transaksinya (Paramitha & Kusumaningtyas, 2023).

Bank Indonesia (2020) menjelaskan bahwa *QR Code* adalah kode matriks dua dimensi yang memiliki tiga pola persegi sebagai penanda, terletak di sudut kiri atas, kiri bawah, dan kanan atas. *QR Code* terdiri dari modul berbentuk persegi, titik, atau piksel yang mampu menyimpan berbagai jenis data, termasuk alfanumerik, simbol, dan karakter. Dalam dunia sistem pembayaran, teknologi *QR Code* digunakan untuk mempercepat dan menyederhanakan proses pengiriman data, sehingga transaksi dapat dilakukan dengan lebih efisien.

Sebelum adanya *QRIS*, pembayaran menggunakan *QR Code* hanya bisa dilakukan di merchant yang terhubung dengan PJSP yang sama, karena tidak adanya standar yang mengatur interoperabilitas antar sistem. Dengan hadirnya *QRIS*, kini seluruh

aplikasi pembayaran dari berbagai PJSP dapat digunakan untuk bertransaksi di seluruh merchant, meskipun penyedia layanan pembayaran yang digunakan berbeda. Standarisasi ini juga memberikan kemudahan bagi merchant, karena mereka cukup memiliki akun di salah satu PJSP penyelenggara *QRIS* untuk menerima pembayaran dari berbagai aplikasi. Selain itu, merchant yang sebelumnya menggunakan banyak *QR Code* dari berbagai PJSP kini bisa menyatukan semua akun dalam satu *QR Code QRIS*, sehingga transaksi menjadi lebih praktis (Retnowati, 2023)

2.3.2 Standardisasi Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)

QRIS dirancang dengan mengadopsi standar internasional EMV Co., yang memungkinkan konektivitas lebih luas (*greater interconnection*), bersifat *open source*, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan spesifik setiap negara. Standarisasi ini bertujuan untuk mempermudah interoperabilitas antara penyelenggara layanan pembayaran, berbagai instrumen keuangan, serta transaksi lintas negara (Bank Indonesia, 2020).

QRIS memiliki dua jenis spesifikasi utama, yaitu *QR Code MPM (Merchant Presented Mode)* dan sistem interkoneksi antar penyelenggara. Dalam metode *Merchant Presented Mode*, merchant menampilkan *QR Code* yang nantinya dipindai oleh pelanggan menggunakan ponsel. Dilansir dari laman Bank

Indonesia (2020) metode ini terbagi menjadi dua jenis tampilan, yaitu:

a. *QRIS MPM Statis*

QRIS MPM Statis merupakan metode pembayaran yang lebih ekonomis dan praktis karena tidak memerlukan perangkat tambahan untuk menampilkan *QR Code*. Namun, dalam metode ini, nominal pembayaran belum tercantum dalam kode, sehingga pelanggan harus memasukkan jumlah transaksi secara manual melalui aplikasi pembayaran.

b. *QRIS MPM Dinamis*

QRIS MPM Dinamis menawarkan transaksi yang lebih cepat dan akurat karena *QR Code* yang dihasilkan sudah mencantumkan nominal pembayaran. Dengan metode ini, pelanggan tidak perlu memasukkan jumlah transaksi secara manual. Namun, sistem ini memerlukan perangkat atau aplikasi khusus yang dapat menghasilkan *QR Code* unik untuk setiap transaksi. Oleh sebab itu, *QRIS MPM Dinamis* lebih sesuai digunakan oleh bisnis berskala menengah hingga besar yang memiliki volume transaksi tinggi.

Menurut Bank Indonesia (2020), transaksi menggunakan *QRIS* memiliki batas maksimal sebesar Rp2.000.000,00 per transaksi. Selain itu, PJSP memiliki kewenangan untuk menetapkan batas kumulatif harian atau bulanan berdasarkan kebijakan manajemen risiko masing-masing penyelenggara layanan pembayaran.

2.1.2 Kelebihan Dan Kelemahan QRIS

QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*) sebagai standar pembayaran digital yang dikembangkan di Indonesia membawa berbagai perubahan signifikan dalam cara masyarakat melakukan transaksi (Adzim & Munawaroh, 2025). Dengan berbagai fitur dan kemudahan yang ditawarkan, *QRIS* tidak hanya memudahkan proses pembayaran, tetapi juga mendorong transformasi ekonomi digital, terutama bagi pelaku UMKM (Adzim & Munawaroh, 2025).

Berikut adalah beberapa kelebihan yang dimiliki oleh *QRIS* dan bagaimana hal tersebut berdampak positif dalam kehidupan sehari-hari (Paramitha & Kusumaningyus, 2020).

Ada beberapa kelebihan *QRIS* yang sangat berdampak positif, diantaranya:

1. Pembayaran non tunai lebih efisien.

Sesuai dengan anjuran pemerintah untuk meningkatkan Gerakan Non Tunai ini bisa menjadi salah satu dukungannya, yaitu meningkatkan penggunaan uang elektronik. Dimana untuk memenuhi suatu kebutuhan kita tidak perlu bertransaksi secara tunai, harus membawa uang kas yang memerlukan tempat dan perhitungan dalam bertransaksi.

2. Antisipasi tindakan kriminal.

Penggunaan uang elektronik meminimalisir terjadinya tindakan kejahatan, maraknya pencurian dan perampokan di

perjalanan juga menjadi risiko tersendiri bagi kita yang sering membawa uang tunai secara berlebihan. Dan juga untuk menghindari scamming oleh para hacker.

3. Persaingan bisnis meningkat

Maraknya penggunaan uang elektronik menjadikan masyarakat semakin mudah dalam bertransaksi, dengan ini diharapkan juga diikuti perkembangan dunia bisnis di Indonesia. Bahkan sekarang juga mulai diterapkan di pusat pertokoan, perbelanjaan dan pasar modern.

4. Bisa digunakan oleh semua kalangan

QRIS bisa dimanfaatkan untuk semua kalangan, baik muda maupun tua, dan kalangan atas sekaligus kalangan menengah ke bawah. Karena dengan menjamurnya kemudahan IPTEK memicu masyarakat untuk mencoba mengikuti perkembangan jaman ini.

Selain banyaknya manfaat yang didapat, ada pun kelemahan dalam penggunaan *QRIS* untuk saat ini, dikarenakan perkembangan pembangunan di Indonesia yang belum merata ini juga diimbangi belum meratanya jangkauan IPTEK untuk masyarakat. Masih banyaknya jaringan internet di Indonesia yang belum stabil. Bahkan di beberapa daerah pun penggunaan handphone masih hanya dinikmati kaum millennial. Tentunya ini menjadi tidak merata dalam segi penggunaannya, untuk masyarakat yang tergolong ekonomi rendah dan usia tua belum sepenuhnya paham mengoperasikan gadget (Paramitha & Kusumaningtyas, 2023).

2.4 Electronic Data Capture (EDC)

Menurut website www.bri.co.id mendefinisikan mesin *EDC* merupakan mesin pembayaran, pembelian dan transfer. Secara umum penggunaan mesin *EDC* dengan ATM sama, hanya saja mesin *EDC* tidak dapat mengeluarkan uang layaknya mesin ATM. Mesin *EDC* banyak digunakan di outlet-outlet perdagangan yang berfungsi sebagai sarana untuk memudahkan transaksi. Mesin *EDC* adalah salah satu pendukung dan pemicu percepatan budaya baru, terutama di benua Eropa dan di beberapa negara maju di Asia. Dengan mesin *EDC*, transaksi keuangan ditingkatkan konsumen lebih mudah dilakukan, dan yang pasti mengefisienkan kehidupan masyarakat. Saat ini mesin *EDC* bukan hanya dipakai untuk transaksi kartu kredit, tapi juga transaksi debit dan transaksi top-up (Prastyawan, 2020).

Jenis-Jenis mesin *EDC* terdiri atas:

- a. *Fixed line*. Telepon Mesin *EDC* tipe ini menggunakan telepon line Telkom.
- b. *GPRS power*. Mesin *EDC* tipe ini menggunakan sinyal seperti handphone, tetapi sumber dayanya menggunakan listrik PLN sehingga harus selalu tersambung pada stop kontak PLN.
- c. *GPRS mobile* Mesin *EDC* tipe ini dapat dipakai dimana saja selama ada sinyal handphone, sumber dayanya menggunakan baterai yang rechargeable sehingga bisa dibawa kemanapun.

2.5 BI Fast

BI-FAST merupakan sistem pembayaran ritel nasional yang memberikan fasilitas pembayaran secara real time, aman, efisien serta ada setiap saat. Bank Indonesia sendiri telah mengembangkan BIFAST untuk mampu menjawab kebutuhan masyarakat dalam melakukan transfer antar bank lain. Hal ini karena sistem Kliring Nasional (SKNBI) tidak mampu melayani masyarakat setiap waktu karena adanya waktu layanan (Window Time). Keterbatasan itulah yang membuat masyarakat kurang nyaman dalam melakukan transaksi non tunai (Ristiana, 2024). Selain itu BI-Fast diharapkan mampu menguatkan sistem pembayaran nasional dengan alternatif pembayaran nasional eksisting. Berikut merupakan fungsi objektif dalam pengembangan BI-FAST

- a. BI-FAST dirancang guna mendukung konsolidasi industri sistem pembayaran nasional dan integrasi ekonomi digital end to end.
- b. Kebijakan BI-FAST adalah kebijakan nasional driven dari PBI (Peraturan Bank Indonesia), SP (Sistem Pembayaran), PIP (Penyelenggaraan Infrastruktur Pembayaran) dan PJP (Penyedia Jasa Pembayaran) dengan SP berprinsip CEMUMUAH (cepat, murah, mudah, aman, dan andal).
- c. Pengembangan BI-FAST sejalan dengan Kebijakan Bank Indonesia dengan harapan stabilitas sistem keuangan dan kebijakan moneter dengan terciptanya sistem pembayaran

yang mendukung ekosistem integrated, interoperable, and interconnected.

Manfaat yang diperoleh dari adanya fitur BI-FAST sangat signifikan dalam meningkatkan efisiensi dan inklusi sistem pembayaran nasional. Sebagai alternatif dari layanan Sistem Kliring Nasional Bank Indonesia (SKNBI) maupun Bank Indonesia Real Time Gross Settlement (BI-RTGS), BI-FAST hadir dengan keunggulan yang mengatasi keterbatasan jam operasional dan batasan nilai transaksi yang sering menjadi kendala dalam sistem sebelumnya. Tidak hanya itu, BI-FAST juga memperluas akses masyarakat terhadap layanan perbankan dengan meningkatkan ketersediaan kanal elektronik (e-Channel) yang sebelumnya terbatas (Bank Indonesia, 2020).

Value proposition BI-FAST dirancang untuk menjawab kebutuhan era digital secara menyeluruh. Pertama, real-time memastikan bahwa proses transaksi dapat dilakukan secara instan, baik di tingkat bank maupun nasabah, dan tersedia 24 jam sehari, 7 hari seminggu, termasuk hari libur nasional, sehingga mendukung kelancaran aktivitas ekonomi kapan saja dibutuhkan. Kedua, aspek kelengkapan mengindikasikan bahwa BI-FAST mampu mendukung berbagai jenis instrumen pembayaran seperti transfer dana, pembayaran tagihan, dan pembelian, serta dapat diakses melalui berbagai kanal seperti mobile banking, internet banking, dan ATM. Ketiga, dalam hal keamanan, BI-FAST telah dilengkapi dengan teknologi canggih untuk mendeteksi dan mencegah tindak

penipuan serta pencucian uang dan pendanaan terorisme (AML/CFT), sehingga meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap sistem (Bank Indonesia, 2020).

2.6 Kemudahan Transaksi

2.6.1 Definisi Kemudahan Transaksi

Kemudahan didefinisikan sebagai seberapa jauh pengguna mengharapkan bahwa suatu sistem dapat digunakan tanpa menghadapi tantangan atau hambatan yang berarti dalam proses pemanfaatannya (Ngongo & Lena, 2022). Definisi ini mencakup persepsi individu terhadap seberapa besar upaya fisik dan mental yang diperlukan untuk menjalankan suatu sistem teknologi. Dengan kata lain, kemudahan mengacu pada keyakinan seseorang bahwa teknologi yang digunakan tidak akan menyulitkan dan dapat dioperasikan secara intuitif. Dalam konteks ini, persepsi kemudahan menjadi indikator penting dalam menilai tingkat kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan suatu teknologi. Jika pengguna merasa bahwa suatu sistem mudah dipahami dan digunakan, maka kemungkinan besar mereka akan bersedia untuk terus menggunakannya (Farokha & Rivai, 2022).

Salah satu hal yang dicari pelanggan online adalah kemudahan bertransaksi. Kemudahan transaksi yang dirasakan ditentukan oleh seberapa tepat waktu perkembangan teknologi informasi dan seberapa mudahnya untuk dipelajari dan digunakan. Persepsi konsumen tentang kemudahan transaksi bergantung pada sejauh mana konsumen berharap bahwa teknologi informasi tidak

akan menyebabkan kesulitan penyesuaian fisik dan mental. Konsumen akan menghindari suatu sistem yang sulit untuk digunakan (Ngongo & Lena, 2022).

Dari berbagai definisi dan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemudahan adalah persepsi individu terhadap tingkat kesulitan yang rendah dalam penggunaan suatu teknologi. Persepsi ini mencakup berbagai aspek, termasuk kemudahan secara fisik, beban mental yang minimal, serta efisiensi dalam penggunaan waktu dan tenaga. Kemudahan menjadi faktor krusial yang sangat menentukan tingkat penerimaan, kenyamanan, serta preferensi pengguna terhadap sistem atau teknologi yang ditawarkan. Semakin mudah suatu teknologi digunakan, semakin besar kemungkinan teknologi tersebut diterima dan diadopsi oleh pengguna dalam kehidupan sehari-hari (Farokha & Rivai, 2022).

2.6.2 Fungsi Kemudahan Transaksi

Ada beberapa fungsi kemudahan bertransaksi (Muna, 2023) yaitu :

- a. Layanan ini tersedia sepanjang waktu, memungkinkan pengguna melakukan transaksi kapan saja dan di mana saja. Akses 24 jam memungkinkan pengguna bertransaksi sesuai jadwal dan preferensi mereka, memberikan fleksibilitas yang sangat diperlukan.
- b. Penggunaan aplikasi ini tidak memerlukan waktu atau usaha berlebih, menciptakan pengalaman pengguna yang positif.

Kemudahan penggunaan aplikasi sangat penting karena memberikan efisiensi, menjangkau beragam pengguna, meningkatkan kesan positif, dan meningkatkan kepuasan pengguna. Hal ini membuat pengguna merasa lebih puas dengan pengalaman menggunakan aplikasi yang tidak mengganggu rutinitas mereka.

Layanan perbankan yang dapat diakses melalui ponsel memungkinkan seseorang mengelola keuangan mereka dengan lebih efektif. Transaksi via ponsel menawarkan berbagai manfaat, seperti penghematan biaya dengan mengurangi kebutuhan untuk mengunjungi bank atau ATM fisik, sehingga nasabah dapat menghemat biaya perjalanan dan waktu. Selain itu, aplikasi perbankan yang memberikan notifikasi real-time tentang transaksi, perubahan saldo, atau aktivitas penting lainnya memungkinkan pengguna dengan cepat mengetahui apa yang terjadi dengan akun mereka.

2.6.3 Faktor-Faktor Terbentuknya Kemudahan Transaksi

Menurut Farokha & Rivai (2022) ia mengatakan bahwa terdapat tiga item dari faktor yang mempengaruhi kemudahan menggunakan teknologi diantaranya:

1. Pertama, fokus pada teknologi itu sendiri

Faktor utama yang mempengaruhi kemudahan dalam menggunakan teknologi terletak pada karakteristik dan kualitas teknologi tersebut. Teknologi yang dirancang

dengan baik, memiliki antarmuka yang intuitif, responsif, dan konsisten akan memberikan pengalaman penggunaan yang positif.

2. Kedua, reputasi teknologi di kalangan pengguna

Reputasi atau citra suatu teknologi di mata masyarakat atau pengguna sebelumnya juga sangat memengaruhi persepsi terhadap kemudahan penggunaan. Ketika teknologi telah dikenal luas dan memiliki rekam jejak positif, pengguna cenderung memiliki tingkat kepercayaan yang lebih tinggi untuk mencoba dan menggunakan teknologi tersebut.

3. Ketiga, ketersediaan mekanisme pendukung yang handal

Aspek penting lainnya yang turut menentukan kemudahan penggunaan teknologi adalah tersedianya mekanisme pendukung yang handal, seperti layanan bantuan pengguna (*customer support*), panduan penggunaan yang lengkap, forum diskusi, serta fitur bantuan interaktif dalam aplikasi. Dukungan ini sangat penting terutama bagi pengguna baru yang membutuhkan waktu untuk memahami sistem.

2.6.4 Indikator-Indikator Kemudahan Transaksi

Ada beberapa indikator kemudahan dalam bertransaksi, adapun indikator tersebut adalah sebagai berikut (Sati & Ramaditya, 2020):

1. Mudah digunakan

Teknologi dianggap mudah digunakan apabila individu merasa tidak mengalami kesulitan dalam mengakses, mengoperasikan, maupun menavigasi sistem yang ada. Pengguna dapat dengan lancar menjalankan fungsi-fungsi utama tanpa perlu bantuan teknis yang berlebihan atau instruksi yang terlalu rumit.

2. Mudah dipelajari

Teknologi memiliki kualitas yang memungkinkan pengguna dengan cepat memahami cara kerjanya. Hal ini mencakup desain antarmuka yang intuitif, petunjuk penggunaan yang jelas, serta proses adaptasi yang singkat, sehingga memudahkan konsumen dalam menerapkannya dalam aktivitas sehari-hari.

3. Mudah dipahami dan jelas

Sistem atau teknologi yang ditawarkan tidak rumit dan mampu memberikan informasi secara transparan. Pengguna dapat dengan cepat mengetahui cara kerja teknologi tersebut karena struktur dan fungsinya disusun secara logis dan mudah dimengerti, sehingga mengurangi kebingungan serta meningkatkan efisiensi penggunaan.

2.7 Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM)

2.7.1 Pengertian Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM)

UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) adalah sektor perekonomian mikro yang bersentuhan langsung pada praktik perekonomian masyarakat, utamanya masyarakat dalam skala

perekonomian menengah ke bawah. Tidak salah jika kemudian UMKM menjadi salah satu harapan besar dalam pemulihan sistem perekonomian masyarakat, atau bahkan sistem perekonomian di Indonesia (Arifqi, 2021). Secara umum maka akan mencakup semua kegiatan ekonomi nasional atau ditangani langsung secara nasional dan secara khusus mencakup semua kegiatan mikro yang berhubungan dengan ekonomi kerakyatan dalam hal ini berupa kegiatan usaha mikro atau UMKM. UMKM merupakan salah satu unit usaha yang mampu memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi termasuk dalam penyerapan tenaga kerja (Suryati & Salkiah, 2019).

2.7.2 Peran Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) dalam Perekonomian

Dalam peranannya, UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) dianggap memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap kemajuan perekonomian, khususnya di Indonesia. UMKM tidak hanya menjadi tulang punggung dalam menggerakkan roda ekonomi nasional, tetapi juga berperan dalam menciptakan lapangan kerja, mengurangi angka pengangguran, serta mendorong pertumbuhan ekonomi di berbagai daerah, terutama wilayah pedesaan dan pelosok yang sulit dijangkau oleh sektor usaha besar (Kiswandi, et al., 2023). UMKM menunjukkan kemandirian dalam menjalankan aktivitas ekonominya, yang ditandai dengan kemampuannya untuk bertahan dan berkembang tanpa

ketergantungan yang tinggi terhadap dukungan pihak luar (Kiswandi, et al., 2023).

Sebagai buktinya, banyak pelaku UMKM yang memulai usahanya dengan modal dan teknologi sederhana milik sendiri, namun tetap mampu menciptakan nilai ekonomi yang berarti. Kemandirian ini menjadi keunggulan tersendiri karena menunjukkan daya tahan dan adaptabilitas pelaku UMKM dalam menghadapi persaingan usaha. Hal ini menjadi penting dalam konteks persaingan pasar, di mana pelaku UMKM dituntut untuk terus berinovasi dan bersaing secara sehat dengan pelaku usaha lain, termasuk perusahaan besar. Menurut Arliman S (2017), hal ini membuktikan bahwa UMKM merupakan kekuatan ekonomi yang tak bisa dipandang sebelah mata, dan justru menjadi pondasi penting dalam upaya mewujudkan pemerataan kesejahteraan masyarakat.

2.7.3 Kriteria Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM)

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 7 Tahun 2021 UMKM didefinisikan sebagai berikut:

1. **Usaha Mikro**

Usaha Mikro adalah usaha produktif milik orang perorangan dan/atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah ini.

2. **Usaha Kecil**

Usaha Kecil adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dari Usaha Menengah atau Usaha Besar yang memenuhi kriteria Usaha Kecil.

3. Usaha Menengah

Usaha Menengah adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dengan Usaha Kecil atau Usaha Besar dengan jumlah kekayaan bersih atau hasil penjualan tahunan.

Untuk mengetahui suatu UMKM tersebut termasuk kategori usaha mikro, usaha kecil atau usaha menengah, maka UMKM dikelompokkan kedalam beberapa kriteria yaitu berdasarkan modal usaha atau hasil penjualan tahunan sebagai berikut:

- a. Usaha mikro modal usaha sampai dengan Rp1.000.000.000,00. Dan hasil penjualan tahunan Rp2.000.000.000,00. Modal usaha tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha.

- b. Usaha kecil modal usaha Lebih dari Rp 1.000.000.000.00 s.d. Rp 5.000.000.000.00. Hasil penjualan tahunan lebih dari Rp. 2.000.000.000.00 s.d. Rp 15.000.000.000.00. Modal usaha tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha.
- c. Usaha menengah modal usaha Lebih dari Rp 5.000.000.000,00 s.d. Rp10.000.000.000,00. Hasil penjualan tahunan Lebih dari Rp15.000.000.000,00 s.d. Rp50.000.000.000,00. Disini Modal usaha tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha (Prasetya, 2023)

2.8 Penelitian Terkait

Menurut Randi (2018:15) penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan peneliti dalam melakukan penelitian sehingga peneliti dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Penelitian terdahulu juga merupakan penelitian yang sudah dilakukan dan hasil-hasil dari penelitian terdahulu bisa dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya. Dari penelitian terdahulu, peneliti tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian peneliti. Namun peneliti mengangkat beberapa penelitian sebagai sumber dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian ini. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal yang dijadikan referensi terkait dengan penelitian ini:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Putri et al. (2024). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Populasi dalam

penelitian ini adalah seluruh masyarakat yang berdomisili di Kota Parepare yang menggunakan aplikasi digital payment dengan sampel sebanyak 72 responden. Hasil analisis data penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis adalah Digital payment (x) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemudahan bertransaksi (y). Hasil uji koefisien determinasi (r^2) sebesar 0,529 atau 51,9 persen. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kemudahan bertransaksi (y) dipengaruhi oleh variabel digital payment (x), sedangkan sisanya sebesar 47,1 persen dipengaruhi oleh faktor lain. Yang membedakan dengan penelitian peneliti yaitu pada lokasi penelitian, objek dan subjek penelitian, serta metode penelitian yang berbeda. Persamaan pada penelitian peneliti dengan penelitian yang dilakukan Putri et al. sama-sama menggunakan variabel digital payment dan kemudahan transaksi.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Sholihah & Nurhapsari (2023). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah para pedagang di pasar tradisional Kota Semarang dengan sampel sebanyak 100 responden. Hasil analisis data penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis adalah persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan memiliki dampak yang positif dan signifikan terhadap intensi untuk menggunakan *QRIS*. Dengan demikian, studi ini konsisten dengan upaya pemerintah dan Bank Indonesia dalam mendorong percepatan implementasi digital payment atau Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) dan pengembangan program digitalisasi

UMKM. Yang membedakan dengan penelitian peneliti yaitu lokasi penelitian, variabel kemanfaatan dan intensi penggunaan, serta metode penelitian yang berbeda. Persamaan pada penelitian peneliti dengan penelitian yang dilakukan Sholihah & Nurhapsari sama-sama menggunakan variabel kemudahan dan membahas digital payment.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Dalimunthe et al. (2023). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif desain kausal. Populasi dalam penelitian ini adalah pelaku UMKM di Kota Medan dengan sampel sebanyak 100 responden. Hasil analisis data penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis adalah Variabel digital payment berpengaruh positif dan signifikan terhadap perkembangan usaha, mikro, kecil dan menengah (umkm). Sedangkan berdasarkan hasil wawancara diambil bahwa adanya dampak positif dari penyediaan digital payment terhadap pelaku umkm dalam memberikan keamanan, kemudahan dan juga kecepatan dalam melakukan proses transaksi. Yang membedakan dengan penelitian peneliti yaitu lokasi penelitian, variabel perkembangan umkm, serta metode penelitian yang berbeda. Persamaan pada penelitian peneliti dengan penelitian yang dilakukan Dalimunthe et al. sama-sama menggunakan variabel digital payment dan subjeknya UMKM.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Wuryanti dan Hermayana (2024). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah masyarakat yang sudah

memiliki rekening, aplikasi mbanking, belanja online, dan *marketplace* dengan sampel sebanyak 140 responden. Hasil analisis data penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis adalah Pada umkm, ada perbedaan antara penggunaan variabel x (transaksi digital *QRIS*) dan variabel y (persepsi pengembangan umkm) sebelum dan sesudah penggunaan keduanya. Pembayaran digital membuat transaksi lebih mudah. Dengan adanya transaksi digital ini, dapat mendorong perkembangan pada umkm pasca pandemi, meningkatkan keamanan pembayaran, memudahkan dalam bertransaksi, dan mampu meningkatkan pendapatan perekonomian pada pelaku UMKM. Yang membedakan dengan penelitian peneliti yaitu lokasi penelitian dan metode penelitian yang berbeda. Persamaan pada penelitian peneliti dengan penelitian yang dilakukan Wuryanti dan Hermayana sama-sama Menggunakan variabel digital payment dan kemudahan, serta subjeknya UMKM

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Tazkia & Ardi (2024). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah para pedagang di pasar tradisional Kota Semarang dengan sampel sebanyak 100 responden. Hasil analisis data penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis adalah hasil pengolahan data yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa cashless payment memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemudahan transaksi konsumen Café Monocsky Pekanbaru. Yang membedakan dengan penelitian peneliti yaitu Lokasi Penelitian Dan Metode Penelitian Yang Berbeda. Persamaan pada penelitian

peneliti dengan penelitian yang dilakukan Tazkia & Ardi sama-sama menggunakan variabel digital payment/ cashless payment dan kemudahan transaksi

Tabel 2.1
Penelitian Terkait

N o	Judul, Peneliti & Tahun	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Pengaruh <i>Digital payment</i> Terhadap Kemudahan Bertransaksi Masyarakat Kota Parepare (Putri et al., 2024)	Metode kuantitatif dengan analisis regresi linier sederhana	<i>Digital payment</i> (x) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemudahan bertransaksi (y). Hasil uji koefisien determinasi (r^2) sebesar 0,529 atau 51,9 persen. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kemudahan bertransaksi (y) dipengaruhi oleh variabel <i>digital payment</i> (x), sedangkan sisanya sebesar 47,1 persen dipengaruhi oleh faktor lain.	Menggunakan variabel <i>digital payment</i> dan kemudahan transaksi	Lokasi penelitian, objek dan subjek penelitian, serta metode penelitian yang berbeda
2	Percepatan Implementas	Metode kuantitatif	Persepsi kemanfaatan	Menggunakan variabel	Lokasi penelitian,

	i <i>Digital payment</i> Pada UMKM: Intensi Pengguna <i>QRIS</i> Berdasarkan <i>Technology Acceptance Model</i> (Sholihah & Nurhapsari, 2023)	desain kausal menggunakan analisis SEM-PLS	dan persepsi kemudahan memiliki dampak yang positif dan signifikan terhadap intensi untuk menggunakan <i>QRIS</i>. Dengan demikian, studi ini konsisten dengan upaya pemerintah dan Bank Indonesia dalam mendorong percepatan implementasi <i>digital payment</i> atau Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) dan pengembangan program digitalisasi UMKM	kemudahan dan membahas <i>digital payment</i>	variabel kemanfaatan dan intensi penggunaan, serta metode penelitian yang berbeda
3	Efektivitas Fintech Melalui <i>Digital payment</i> terhadap Perkembangan UMKM di Indonesia (Dalimunthe et al., 2023)	Metode kuantitatif dengan analisis regresi linier sederhana	Variabel <i>digital payment</i> berpengaruh positif dan signifikan terhadap perkembangan usaha, mikro, kecil dan menengah	Menggunakan variabel <i>digital payment</i> dan subjeknya umkm	Lokasi penelitian, variabel perkembangan umkm, serta metode penelitian yang berbeda

			(umkm). Sedangkan berdasarkan hasil wawancara diambil bahwa adanya dampak positif dari penyediaan <i>digital payment</i> terhadap pelaku UMKM dalam memberikan keamanan, kemudahan dan juga kecepatan dalam melakukan proses transaksi		
4	Peran Transaksi Digital Terhadap Persepsi Kemudahan Pengembangan UMKM Pasca Pandemi (Wuryanti & Hermayana, 2024)	Metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif	Pada UMKM, ada perbedaan antara penggunaan variabel x (transaksi digital <i>QRIS</i>) dan variabel y (persepsi pengembangan umkm) sebelum dan sesudah penggunaan keduanya. Pembayaran digital membuat	Menggunakan variabel <i>digital payment</i> dan kemudahan, serta subjeknya umkm	Lokasi penelitian dan metode penelitian yang berbeda

			transaksi lebih mudah. Dengan adanya transaksi digital ini, dapat mendorong perkembangan pada umkm pasca pandemi, meningkatkan keamanan pembayaran, memudahkan dalam bertransaksi, dan mampu meningkatkan pendapatan perekonomian pada pelaku umkm		
5	Pengaruh Penggunaan Cashless Payment Terhadap Kemudahan Transaksi Konsumen Cafe Monocsky Pekanbaru (Tazkia & Ardi, 2024)	Metode Kuantitatif Dengan Analisis Regresi Linier Sederhana Teknik Accidental Sampling	Hasil Pengolahan Data Yang Sudah Dilakukan Dapat Disimpulkan Bahwa Cashless Payment Memiliki Pengaruh Yang Signifikan Terhadap Kemudahan Transaksi Konsumen Café Monocsky	Menggunakan variabel <i>digital payment/</i> cashless payment dan kemudahan transaksi	Lokasi Penelitian Dan Metode Penelitian Yang Berbeda

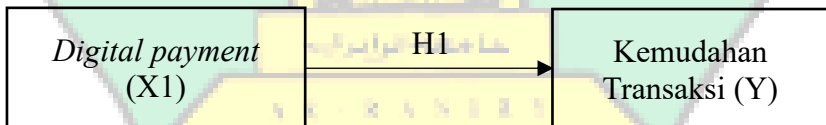
			Pekanbaru		
--	--	--	-----------	--	--

Sumber: Data referensi diolah peneliti, (2025)

2.9 Kerangka Pemikiran

Menurut Sugiyono (2019) kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen (Hardani et al., 2020). Dari penjelasan sub-sub bab sebelumnya, dapat ditemukan bahwa terdapat kaitan antara *digital payment* dan kemudahan transaksi yang membentuk kerangka berpikir, maka dari itu agar penelitian ini dapat ditentukan titik kebenarannya maka peneliti menjabarkan kerangka pemikiran sebagai berikut:

Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran



Sumber: Data referensi diolah peneliti, (2025)

2.10 Hipotesis

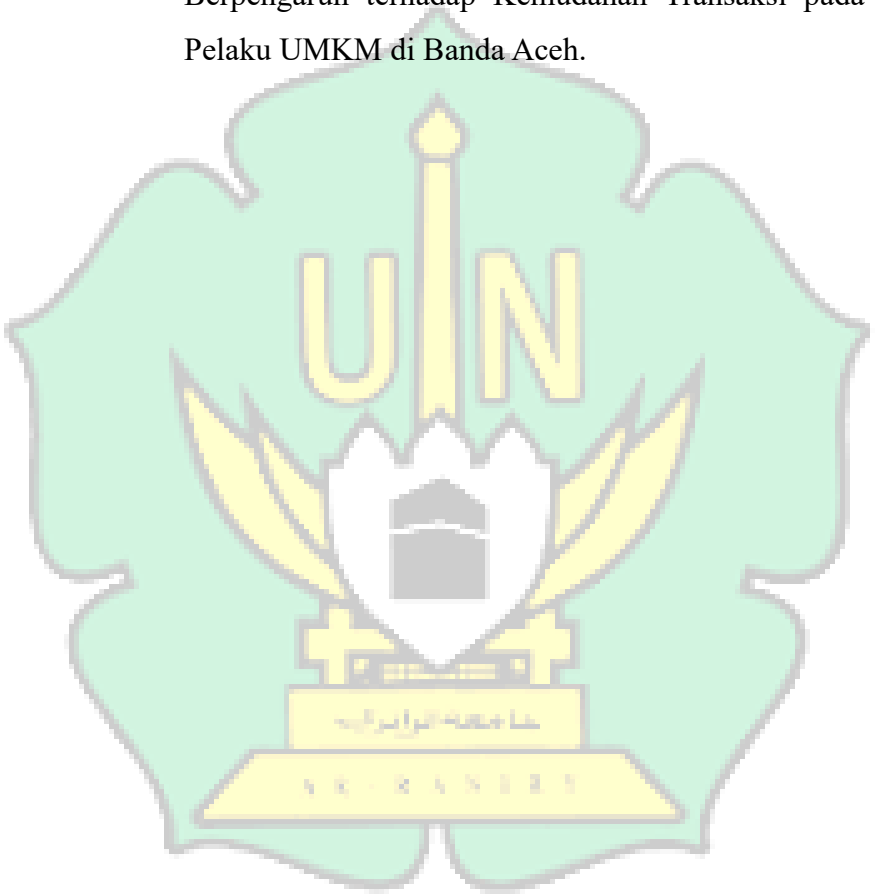
Menurut Sugiyono dalam Mayasari dan Safina (2021) hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian

telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan (Mayasari & Safina, 2021). Hipotesis adalah kesimpulan sementara atau proposisi tentatif tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Dengan demikian suatu hipotesis merupakan suatu proposisi yang dinyatakan dalam bentuk yang dapat diuji dan meramalkan suatu hubungan tertentu antara dua variabel (Ridhahani, 2020). Dan berdasarkan kerangka pemikiran di atas pengembangan hipotesis dijelaskan sebagai berikut:

2.10.1 Hubungan Layanan *Digital Payment* terhadap Kemudahan Transaksi pada Pelaku UMKM di Banda Aceh

Dasar dari hubungan antar variabel dalam penelitian ini merujuk pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putri et al. (2024) dimana hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *digital payment* memiliki pengaruh signifikan terhadap kemudahan bertransaksi di kalangan masyarakat Kota Parepare. Temuan tersebut memperkuat bahwa *digital payment* mampu memberikan efisiensi dan kemudahan dalam proses transaksi sehari-hari. Berdasarkan kesamaan variabel yang digunakan, penelitian Putri et al. (2024) dijadikan sebagai salah satu landasan dalam membangun kerangka hubungan antar variabel dalam penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti merumuskan hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini sebagai berikut:

- H₁ : Layanan *Digital payment* Perbankan Berpengaruh terhadap Kemudahan Transaksi pada Pelaku UMKM di Banda Aceh
- H₀ : Layanan *Digital payment* Perbankan tidak Berpengaruh terhadap Kemudahan Transaksi pada Pelaku UMKM di Banda Aceh.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Ibrahim (2021), analisis kuantitatif merupakan metode analisis berbasis angka yang melibatkan penggunaan model statistik, matematika, serta ekonometrik, di mana hasil akhirnya disajikan dalam bentuk numerik dan diinterpretasikan melalui penjelasan deskriptif. Dalam konteks penelitian ini, peneliti berupaya untuk menganalisis sejauh mana pengaruh layanan *digital payment* perbankan terhadap kemudahan transaksi pada pelaku UMKM di Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian lapangan (*field research*), Ibrahim (2021) menjelaskan bahwa *field research* merupakan metode survei yang dilakukan dengan mendatangi langsung objek penelitian guna mengumpulkan data yang diperlukan. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan sejumlah pernyataan dalam bentuk kuesioner kepada responden, yang berfungsi sebagai instrumen utama dalam penelitian ini.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik

kesimpulannya (Luhgiatno dkk., 2024). Tujuan diadakannya populasi adalah untuk dapat menentukan besarnya anggota sampel yang akan diambil dari anggota populasi dan membatasi berlakunya daerah generalisasi. Populasi penelitian adalah seluruh UMKM yang terdaftar di Kota Banda Aceh tahun 2024 sebanyak 34.428 UMKM yang tersebar di 9 Kecamatan di Kota Banda Aceh. Berikut adalah sebaran UMKM per kecamatan di Kota Banda Aceh:

Tabel 3.1
Populasi UMKM per Kecamatan di Kota Banda Aceh

No	Kecamatan	Total Populasi
1	Baiturrahman	5.720
2	Banda Raya	3.036
3	Jaya Baru	3.517
4	Kuta Alam	6.438
5	Kutaraja	1.968
6	Lueng Bata	3.212
7	Meuraxa	4.366
8	Syiah Kuala	3.706
9	Ulee Kareng	2.465

Sumber: Dinas Koperasi UKM dan Perdagangan (2024)

3.2.2 Sampel

Sampling adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi (Sugiyono, 2018). Sampel dalam penelitian ini terdiri dari perwakilan populasi seluruh UMKM di Kota Banda Aceh yang berjumlah 34.428

UMKM. Untuk menentukan sampel pada penelitian ini menggunakan rumus *Slovin*, dengan persamaan sebagai berikut:

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

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah Populasi

e = Standar error = 0,1 = 10%

Dengan menggunakan rumus diatas, maka dapat diketahui jumlah keseluruhan sampel yang diperlukan dalam penelitian ini adalah :

$$n = \frac{34.428}{1 + 34.428 (0,1)^2}$$

$$n = \frac{34.428}{1 + 34.428 (0,01)}$$

$$n = \frac{34.428}{1 + 344,28}$$

$$n = \frac{34.428}{345,28}$$

$$n = 99,71$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka diperoleh hasil jumlah sampel minimal yang dibutuhkan menurut rumus *slovin* adalah 99,71 yang dibulatkan kepada 100. Jadi, berdasarkan perhitungan tersebut sampel yang ada didalam penelitian ini adalah 100 responden.

3.2.3 Teknik Penentuan Sampel

Teknik pengambilan sampel adalah proses menyeleksi sejumlah elemen dari populasi yang diteliti untuk dijadikan sampel, dan memahami berbagai sifat atau karakter dari subjek yang dijadikan sampel (Handayani, 2020). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling* sebagai metode pengambilan sampel, menurut Sugiyono (2019) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Artinya pengambilan sampel didasarkan pada pertimbangan atau kriteria tertentu yang telah dirumuskan terlebih dahulu oleh peneliti.

Menurut (Ibrahim, 2021) kriteria responden adalah syarat atau karakteristik tertentu yang harus dipenuhi oleh individu agar dapat dijadikan partisipan dalam suatu penelitian. Kriteria pemilihan sampel dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan tujuan dan fokus penelitian, yaitu:

1. Pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang berdomisili dan menjalankan usahanya di salah satu dari sembilan kecamatan yang ada di Kota Banda Aceh.
2. Sampel yang dipilih adalah pelaku UMKM yang telah menjalankan usaha minimal selama satu tahun
3. Responden merupakan pelaku UMKM yang telah menggunakan minimal satu layanan pembayaran digital dalam kegiatan usahanya.

Kriteria ini ditetapkan agar data yang diperoleh relevan dan mencerminkan realitas penggunaan serta tantangan implementasi sistem pembayaran digital di kalangan UMKM. Selain itu, responden yang dipilih juga harus bersedia mengisi angket secara lengkap dan jujur.

3.3 Jenis Data dan Sumber Data

3.3.1 Jenis Data

Menurut (Ibrahim, 2021), jenis data adalah kategori atau bentuk data yang digunakan dalam penelitian, seperti data primer (diperoleh langsung dari sumber pertama) dan data sekunder (diperoleh dari sumber yang sudah ada). Jenis data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada pelaku UMKM di Kota Banda Aceh. Pendekatan ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang aktual dan kontekstual terkait pemahaman, pengalaman, serta tantangan yang dihadapi oleh UMKM dalam penerapan layanan digital payment. Dengan menggunakan data primer, peneliti dapat menggali perspektif langsung dari responden, sehingga hasil penelitian menjadi lebih relevan dan mendalam sesuai dengan kondisi lapangan.

3.3.2 Sumber Data

Menurut (Ibrahim, 2021) data primer adalah data yang dikumpulkan dan diolah sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh melalui

penyebaran angket kepada pelaku UMKM di Kota Banda Aceh. Angket tersebut dirancang untuk menggali informasi terkait tingkat pemahaman, penggunaan, serta kendala yang dihadapi dalam penerapan layanan digital payment. Dengan menggunakan instrumen ini, peneliti dapat mengumpulkan data secara sistematis dan kuantitatif, sehingga memudahkan dalam menganalisis tren dan pola yang muncul di kalangan pelaku usaha.

3.4 Teknik Pengumpulan Data dan Skala Pengukuran

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan angket. Angket (kuesioner) menurut Luhglatno dkk. (2024) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan suatu instrumen pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada para responden untuk mereka jawab (Sujarweni, 2020)

Pertanyaan dan pernyataan dalam kuesioner diukur dengan menggunakan skala likert (*method of summated ratings*). Skala likert adalah skala yang dipergunakan untuk mengukur sikap, suatu gejala atau fenomena dengan pilihan jawaban: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) (Ibrahim, 2021). Berdasarkan uraian diatas maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pemberian skor dimulai dari 5 untuk item pernyataan positif dan 1 dimulai untuk

item pernyataan negatif. Lebih jelasnya akan disajikan dalam tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.2
Penilaian pada Skala Likert

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

Sumber: (Ibrahim, 2021)

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian disusun sesuai dengan pengertian dari Sugiyono (2020) yang mengatakan bahwa variabel merupakan salah suatu atribut seseorang atau obyek suatu kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dapat dipelajari dan kemudian dapat ditarik berbagai macam kesimpulannya. *Digital payment* sebagai variabel bebas dilambangkan dengan (X1) dan Kemudahan Transaksi sebagai variabel terikat (Y).

Tabel 3.3
Operasional Variabel Penelitian

No	Jenis Variabel	Definisi	Indikator	Kode Pernyataan	Skala
1	<i>Digital payment</i> (X1)	<i>Digital payment</i> menurut Gaol adalah sistem pembayaran yang khusus telah dikembangkan untuk menangani	<i>Perceived Ease of Use</i> (Pesepsi kemudahan penggunaan)	DP 1	<i>Likert</i>
			<i>Perceived Usefulness</i>	DP 2	

		pembayaran barang-barang secara elektronik melalui internet (Riska 2019).	(Persepsi Manfaat)		
			<i>Perceived Credibility</i> (Persepsi Kredibilitas)	DP 3	
			<i>Social Influence</i> (Pengaruh Sosial)	DP 4	
			<i>Behavior Intentions</i> (Niat Pelaku)	DP 5	
2	Kemudahan (Y)	Kemudahan didefinisikan sebagai seberapa jauh pengguna mengharapkan bahwa suatu sistem dapat digunakan tanpa menghadapi tantangan atau hambatan yang berarti dalam proses pemanfaatannya. (Ngongo & Lena, 2022)	Mudah digunakan	K 1	Likert
			Mudah dipelajari	K 2	
			Mudah dipahami dan jelas	K 3	

Sumber : Data diolah (2025)

3.6 Metode Pengolahan Data

Metode pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan analisis secara kuantitatif yang dinyatakan dengan menggunakan angka-angka yang perhitungannya menggunakan statistik dibantu dengan program pengolah data statistik (Ibrahim, 2021).

3.6.1 Validitas Instrumen Penelitian

3.6.1.1 Uji Validitas

Menurut (Sugiyono, 2018), uji Validitas digunakan untuk mengukur sah atau Valid tidaknya suatu kuesioner. Pertanyaan dinyatakan Valid jika nilai r hitung $>$ r tabel atau nilai p -value lebih kecil dari α 5%. Uji validitas menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sebenarnya terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti. Uji validitas untuk mengetahui apakah setiap item valid atau tidak. Dengan demikian instrumen (kuesioner) yang diberikan harus valid dalam arti instrumen yang benar-benar tepat untuk mengukur apa yang akan diukur

Syarat validitas suatu item adalah apabila r hitung $>$ r tabel pada taraf signifikan ($\alpha = 5\%$ atau 0,05) maka instrumen itu dianggap valid dan jika r hitung $\leq r$ tabel maka instrumen dianggap tidak valid. Setelah perhitungan dilakukan adapun dasar keputusan untuk kevaliditasan pernyataan adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai r hitung $<$ r tabel, maka butir pernyataan tidak valid.
2. Jika nilai r hitung $>$ r tabel, maka butir pernyataan valid

3.6.1.2 Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2019) menyatakan bahwa uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas digunakan untuk menguji sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih

terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula. Untuk mengetahui reliabel atau tidak suatu variabel dilakukan uji statistik dengan melihat nilai *cronbach alpha*, yaitu apabila *coefficient cronbach's alpha* $> 0,6$ maka suatu variabel dikatakan handal atau reliabel. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan software IBM SPSS v.26.

3.6.2 Uji Asumsi Klasik

3.6.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel atau pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Seperti diketahui bahwa uji t dan F mengasumsikan bahwa nilai residual mengikuti distribusi normal. Jika asumsi ini dilanggar maka uji statistik menjadi tidak valid untuk jumlah sampel kecil. Ada dua cara untuk mendeteksi apakah residual berdistribusi normal atau tidak yaitu dengan analisis grafik dan uji statistik.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode grafik histogram dan p-plot. Uji normalitas data dengan menggunakan grafik histogram dilakukan dengan cara melihat apakah posisi histogram berada di tengah-tengah atau tidak. Apabila posisi histogram sedikit menceng ke kiri ataupun ke kanan, maka data tidak berdistribusi secara normal. Penelitian ini juga melihat normalitas data dengan melihat normal *probability plot*. Normal

probability plot adalah membandingkan distribusi kumulatif dari distribusi normal (Ghozali, 2018).

3.6.2.2 Uji Heteroskedastisitas

Tujuan dilakukannya uji heteroskedastisitas yaitu untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan. Salah satu cara untuk mengetahui ada tidaknya heteroskedastisitas pada suatu model regresi linier berganda, yaitu dengan melihat grafik *scatterplot* atau dari nilai prediksi variabel terikat yaitu SRESID dengan residual error yaitu ZPRED. Apabila tidak terdapat pola tertentu dan tidak menyebar diatas maupun dibawah angka nol pada sumbu y, maka dapat disimpulkan tidak terjadi heteroskedastisitas (Ghozali, 2018).

3.6.3 Regresi Linier Sederhana

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode regresi linier sederhana yaitu hubungan secara linier antara satu variabel independen (X_1) dengan variabel dependen (Y). Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah masing-masing variabel independen berhubungan positif atau negatif, dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Data yang digunakan biasanya berskala interval atau rasio (Ibrahim, 2021). Rumus yang digunakan yaitu:

$$Y = a + b_1X_1 + e$$

Keterangan:

Y = Kemudahan Transaksi

a = Konstanta

b = Koefisien regresi X_1

X = Digital payment

e = Error/variabel pengganggu

3.6.4 Uji Hipotesis

Menurut Luhglatno, dkk. (2024) berpendapat bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan, dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan hanya didasarkan pada teori relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Pada penelitian ini terdapat pengujian hipotesis secara parsial (t), yang akan dijabarkan sebagai berikut:

3.6.4.1 Uji Parsial (t)

Uji t digunakan untuk menguji pengaruh masing-masing variabel independen yang digunakan dalam penelitian ini terhadap variabel dependen secara parsial (Sugiyono, 2018). Hipotesis yang digunakan adalah:

H_1 : Layanan *Digital payment* Perbankan Berpengaruh terhadap Kemudahan Transaksi pada Pelaku UMKM di Banda Aceh

H_0 : Layanan *Digital payment* Perbankan tidak Berpengaruh terhadap Kemudahan Transaksi pada Pelaku UMKM di Banda Aceh

3.6.4.2 Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur sejauh mana baiknya model regresi yang dibangun, yaitu dengan melihat seberapa besar kemampuan variabel bebas dalam menjelaskan variasi variabel terikat. Nilai R^2 menunjukkan proporsi total variasi variabel terikat yang dapat dijelaskan oleh variabel bebas dalam model (Ibrahim, 2021). Semakin kecil nilai R^2 , maka kemampuan variabel bebas dalam menjelaskan variabel terikat semakin terbatas. Sebaliknya, semakin besar nilai R^2 , maka semakin besar pula kontribusi variabel bebas dalam menjelaskan variasi yang terjadi pada variabel terikat. Dengan demikian, analisis R^2 bertujuan untuk menilai seberapa besar pengaruh variabel bebas secara keseluruhan terhadap variabel terikat dalam model regresi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Kota Banda Aceh dikenal sebagai salah satu kota dengan mayoritas penduduk muslim terbanyak di Indonesia. Hal ini tidak hanya menjadi identitas budaya, tetapi juga membentuk karakter kehidupan masyarakatnya. Sebagai Serambi Mekkah, Kota Banda Aceh memiliki tanggung jawab moral untuk menjadikan nilai-nilai Islam sebagai dasar dalam seluruh aspek kehidupan, termasuk dalam sistem ekonominya.

Penerapan syariat Islam di Kota Banda Aceh sudah terlihat dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, hukum, hingga tata kelola masyarakat. Namun, aspek ekonomi memegang peran penting dalam mendukung terciptanya masyarakat yang adil dan makmur sesuai ajaran agama. Sistem ekonomi berbasis syariat, seperti perbankan syariah, zakat, infak, sedekah, serta pelarangan praktik riba, menjadi solusi ideal untuk mewujudkan keseimbangan antara kemajuan ekonomi dan keberkahan hidup.

Salah satu sektor utama yang menjadi penyokong perekonomian di Kota Banda Aceh adalah sektor UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah). UMKM di Banda Aceh memiliki peran yang sangat penting, tidak hanya dalam menciptakan lapangan kerja, tetapi juga dalam memperkuat perekonomian lokal. Dalam konteks ini, integrasi nilai-nilai syariat Islam dengan sektor UMKM menjadi sangat relevan, mengingat pelaku bisnis di Kota

Banda Aceh banyak yang mengutamakan prinsip-prinsip keadilan, transparansi, dan keberkahan dalam menjalankan usaha mereka.

Pelaku UMKM di Kota Banda Aceh seringkali menyesuaikan model bisnis mereka dengan syariat Islam, baik dalam aspek transaksi yang bebas dari unsur riba, serta menjunjung tinggi etika perdagangan yang jujur dan amanah. Hal ini tercermin dalam keberadaan berbagai usaha yang mengedepankan produk-produk halal, serta sistem bagi hasil yang lebih adil dan menguntungkan kedua belah pihak, dengan tujuan untuk memperlancar rezeki dan mendekatkan diri kepada Tuhan.

Berdasarkan data dari Dinas Koperasi, UKM dan Perdagangan (Diskopukmdag), jumlah UMKM di Kota Banda Aceh mencapai 34.428 unit, sehingga menempatkan daerah ini dalam lima besar kabupaten/kota dengan jumlah pelaku UMKM terbanyak di Aceh. Tingginya jumlah UMKM tersebut menunjukkan besarnya aktivitas ekonomi masyarakat yang didukung oleh keberagaman jenis usaha yang berkembang di berbagai sektor. Keberadaan UMKM yang beragam tersebut berperan penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi daerah, meningkatkan kesempatan kerja, serta mendukung kemajuan dan daya saing Kota Banda Aceh (Diskopukmdag Kota Banda Aceh, 2024).

Keberadaan UMKM di Kota Banda Aceh telah memberikan arti yang sangat penting dalam menyediakan sumber mata pencaharian masyarakat. Dengan semakin meningkatnya jumlah

pengangguran di Kota Banda Aceh, khususnya pasca habisnya minyak dan gas dan lemahnya pertumbuhan industri-industri telah menjadikan UMKM sebagai penyedia alternatif lapangan pekerjaan di Kota Banda Aceh. Tetapi pemerintah secara nyata telah memberikan dukungan terhadap UMKM di Kota Banda Aceh, namun kontribusi optimal UMKM terhadap pertumbuhan ekonomi Kota Banda Aceh sangat bergantung pada produktivitas UMKM dan pengusaha itu sendiri.

Berdasarkan data persebaran UMKM di Kota Banda Aceh terlihat dengan jelas bahwa sektor UMKM memiliki kontribusi besar dalam perekonomian Kota Banda Aceh, terutama di daerah-daerah dengan jumlah penduduk yang padat (Pemko Banda Aceh, 2026). Kehadiran UMKM yang begitu berkembang di kecamatan-kecamatan ini mencerminkan peran vital sektor tersebut sebagai penopang utama ekonomi kota. Tingginya jumlah UMKM di kawasan ini tidak hanya memberikan dampak positif dalam hal penciptaan lapangan kerja, tetapi juga meningkatkan daya saing ekonomi lokal. Dengan demikian, sektor UMKM menjadi fondasi yang kuat dalam mendorong pertumbuhan ekonomi, sekaligus memperkuat ketahanan ekonomi Kota Banda Aceh, terutama di tengah dinamika kehidupan masyarakat yang terus berkembang.

4.2 Karakteristik Responden

Penelitian ini dilakukan terhadap UMKM di Kota Banda Aceh yang menggunakan layanan *digital payment* dengan sampel yang

digunakan yaitu sebesar 100 responden. Adapun deskripsi responden adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Responden

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
1	Laki-Laki	57	57
2	Perempuan	43	43
	Jumlah	100	100
No	Domisili	Frekuensi	Persentase (%)
1	Baiturahman	17	17
2	Kuta Alam	19	19
3	Meuraxa	12	12
4	Syiah Kuala	11	11
5	Lueng Bata	9	9
6	Kuta Raja	6	6
7	Banda Raya	9	9
8	Jaya Baru	10	10
9	Ulee Kareng	7	7
	Jumlah	100	100
No	Usia	Frekuensi	Persentase (%)
1	17-25 tahun	43	43
2	26-30 tahun	32	32
3	> 30 tahun	25	25
	Jumlah	100	100
No	Jenis <i>Digital Payment</i> yang Dipakai	Frekuensi	Persentase (%)
1	QRIS	59	59
2	BI Fast	22	22
3	Electronic Data Capture (EDC)	19	19
	Jumlah	100	100

Sumber: data diolah (2026)

Berdasarkan tabel 4.1, dari segi jenis kelamin, jenis kelamin laki-laki sebanyak 57 orang (57%), sedangkan jenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 43 orang (43%). Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden merupakan kelompok jenis kelamin laki-laki.

Berdasarkan tabel 4.1, Berdasarkan data domisili responden, Kecamatan Kuta Alam, mendominasi dengan jumlah 19 orang (9%), diikuti oleh Kecamatan Baiturrahman sebanyak 17 orang (17%). Responden yang berasal dari Meuraxa berjumlah 12 orang (12%). Kecamatan Syiah Kuala sebanyak 11 orang (11%). Kecamatan Jaya Baru berjumlah 10 orang (10%). Kecamatan Lueng Bata dan Banda Raya sebanyak 9 orang (9%). Kecamatan Ulee Kareng sebanyak 7 orang (7%). Sementara itu, jumlah responden paling sedikit berasal dari Kecamatan Kuta Raja, yaitu 6 orang (6%).

Berdasarkan usia, responden terbanyak berasal dari kategori usia 17-25 tahun dengan jumlah 43 orang (43%). Selain itu, terdapat 32 orang (32%) yang berusia 26-30 tahun, dan 22 orang (22%) yang berusia > 30 tahun. Data ini mengindikasikan bahwa mayoritas responden dalam penelitian ini adalah yang berusia 17-25 tahun.

Berdasarkan jenis *digital payment* yang digunakan, didominasi oleh pengguna QRIS yang berjumlah 59 orang (59%), diikuti dengan pengguna BI Fast yang berjumlah 22 orang (22%), dan pengguna *Electronic Data Capture (EDC)* berjumlah 19 orang (19%).

4.3 Deskripsi Variabel Penelitian

Deskripsi variabel penelitian memberikan gambaran atau deskripsi mengenai karakteristik data variabel yang digunakan dalam penelitian. Statistik deskriptif merujuk pada nilai rata-rata,

standar deviasi, nilai minimal dan maksimal dari semua variabel penelitian ini yaitu Layanan Digital Payment (X) dan Kemudahan Transaksi (Y). tabel dibawah ini menunjukkan nilai statistik deskriptif dari masing-masing variabel.

Tabel 4.2
Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Layanan Digital Payment	100	15	50	40.04	7.975
Kemudahan Transaksi	100	23	50	40.89	5.872
Valid N (listwise)	100				

Sumber: data diolah (2026)

Berdasarkan tabel 4.2 diatas, nilai minimum untuk layanan digital payment adalah sebesar 15 dan nilai maksimumnya adalah 50, nilai rata-rata sebesar 40,04 dengan nilai standar deviasi sebesar 7,975. Kemudian kemudahan transaksi mendapat nilai minimum sebesar 23 dan nilai maksimumnya sebesar 50, sedangkan untuk nilai rata-ratanya yaitu 40,89 dengan standar deviasi sebesar 5,872.

4.4 Uji Validitas Instrumen Penelitian

4.4.1 Uji Validitas

Uji Validitas bertujuan uji untuk melihat Valid atau tidaknya kuesioner yang telah kita lampirkan. Pertanyaan dinyatakan Valid jika nilai $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$. Uji Validitas dalam penelitian dilakukan dengan bantuan software IBM SPSS v.26. hasil mengenai uji Validitas dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.3
Hasil Pengujian Validitas

Nomor Item Pernyataan		Variabel	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Ket
1.	X.1	Digital Payment (X)	0,774	0,1966	Valid
2.	X.2		0,787		
3.	X.3		0,776		
4.	X.4		0,727		
5.	X.5		0,829		
6.	X.6		0,755		
7.	X.7		0,850		
8.	X.8		0,802		
9.	X.9		0,791		
10.	X.10		0,809		
11.	Y.1	Kemudahan Transaksi (Y)	0,771	0,1966	Valid
12.	Y.2		0,711		
13.	Y.3		0,674		
14.	Y.4		0,694		
15.	Y.5		0,787		
16.	Y.6		0,719		
17.	Y.7		0,427		
18.	Y.8		0,501		
19.	Y.9		0,499		
20.	Y.10		0,445		

Sumber: data diolah (2026)

Jumlah responden dalam penelitian ini adalah sebanyak 100 UMKM di Kota Banda Aceh yang menggunakan layanan *digital payment*, dengan jumlah variabel penelitian sebanyak 2 variabel. Pengujian hipotesis dengan $\alpha = 5\%$. Sedangkan derajat bebas atau *degree of freedom* pengujian adalah $df = n - k = 100 - 2 = 98$, dengan melihat tabel R maka di peroleh nilai R-tabel sebesar 0,1966. Berdasarkan tabel 4.3, dapat dilihat bahwa semua item pernyataan yang ada pada kuesioner dapat dinyatakan valid karena memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan nilai r_{tabel} yaitu 0,1966.

Maka semua item pertanyaan sebanyak 24 item pernyataan diatas dinyatakan valid.

4.4.2 Uji Reliabilitas

Suatu variabel dikatakan reliabel atau handal jika jawaban terhadap pernyataan selalu konsisten. Untuk mengetahui reliabel atau tidak suatu variabel dilakukan uji statistik dengan melihat nilai cronbach alpha, yaitu apabila coefficient cronbach's alpha $> 0,60$ maka suatu variabel dikatakan handal atau reliabel. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan software IBM SPSS v.26. Adapun hasil dari pengujiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Pengujian Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Minimal	Keterangan
Layanan <i>Digital Payment</i> (X)	0,781	0,60	Handal
Kemudahan Transaksi (Y)	0,755	0,60	Handal

Sumber: data diolah (2026)

Dari Tabel 4.3 dapat dilihat bahwa Cronbach's Alpha variabel Layanan *Digital Payment* (X) sebesar 0,781 dan variabel Kemudahan Transaksi (Y) sebesar 0,755. Hal ini menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha pada masing-masing variabel $> 0,6$ maka dapat disimpulkan seluruh variabel yang diteliti sudah handal atau reliabel.

4.5 Uji Asumsi Klasik

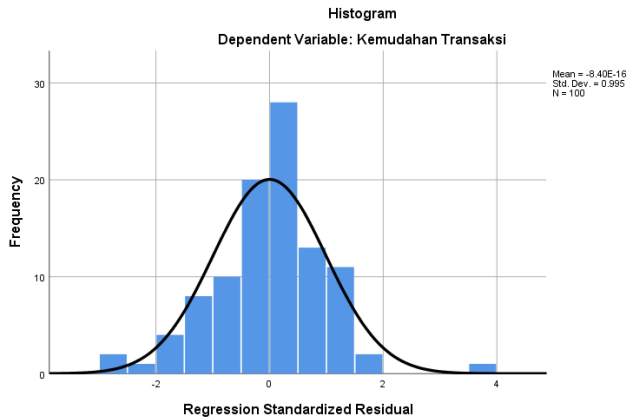
4.5.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji sebuah model regresi apakah variabel independen, variabel dependen, atau keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dengan menggunakan grafik histogram dilakukan dengan cara melihat apakah posisi histogram berada di tengah-tengah atau tidak. Apabila posisi histogram sedikit menceng ke kiri ataupun ke kanan, maka data tidak berdistribusi secara normal.

Penelitian ini juga melihat normalitas data dengan melihat normal *probability plot*. Normal *probability plot* adalah membandingkan distribusi kumulatif dari distribusi normal (Ghozali, 2018). Sedangkan dalam pengujian menggunakan p-plot untuk melihat kenormalan dari nilai residual ini, maka kita dapat berpedoman pada titik-titik plotting yang terdapat dalam hasil output SPSS. Adapun ketentuannya adalah sebagai berikut:

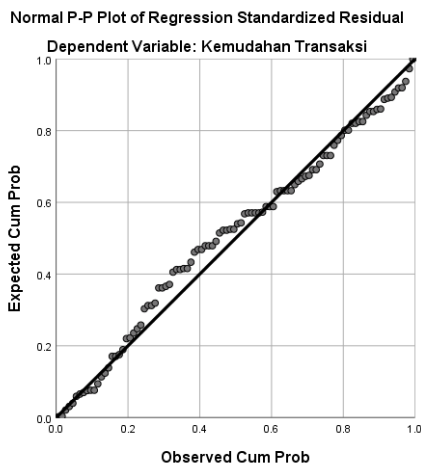
1. Jika titik-titik atau data berada di dekat atau mengikuti garis diagonalnya maka dapat dikatakan bahwa nilai residual berdistribusi normal.
2. Sementara itu, jika titik-titik menjauh atau tersebar dan tidak mengikuti garis diagonal maka hal ini menunjukkan bahwa nilai residual tidak berdistribusi normal (Ghozali, 2011).

Gambar 4.1
Hasil Pengujian Normalitas dengan Grafik Histogram



Sumber: Output SPSS (2026)

Gambar 4.2
Hasil Pengujian Normalitas dengan P-Plot



Sumber: Output SPSS (2026)

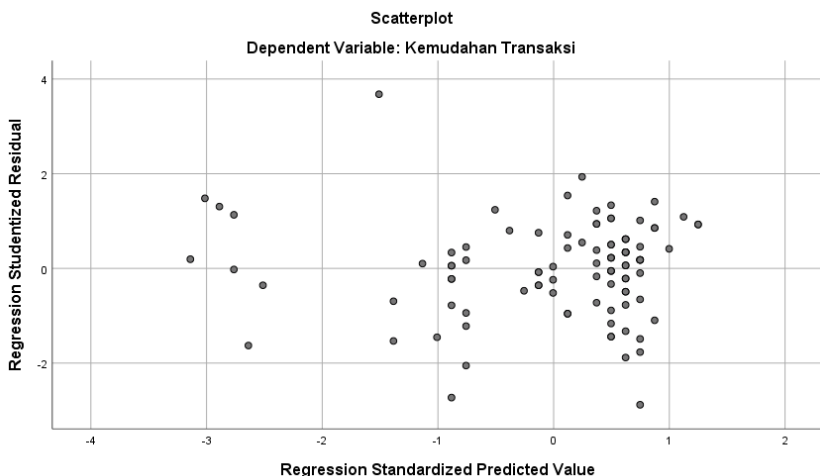
Berdasarkan hasil olah data dan didapatkan hasil seperti pada gambar yang ditampilkan diatas, yang dimana dapat dilihat bahwa posisi histogram berada di tengah-tengah dan data menyebar

disekitar garis diagonal sehingga data yang digunakan pada penelitian ini berdistribusi dengan normal dan memenuhi asumsi normalitas.

4.5.2 Uji Heteroskedastisitas

Tujuan dilakukannya uji heteroskedastisitas yaitu untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan. Salah satu cara untuk mengetahui ada tidaknya heteroskedastisitas pada suatu model regresi linier berganda, yaitu dengan melihat grafik scatterplot atau dari nilai prediksi variabel terikat yaitu SRESID dengan residual error yaitu ZPRED. Apabila tidak terdapat pola tertentu dan tidak menyebar diatas maupun dibawah angka nol pada sumbu y, maka dapat disimpulkan tidak terjadi heteroskedastisitas.

Gambar 4.3
Hasil Pengujian Heteroskedastisitas dengan *Scatterplot*



Sumber: Output SPSS (2026)

Berdasarkan gambar hasil uji heteroskedastisitas dengan scatterplot dapat diketahui bahwa titik-titik menyebar ke semua sisi. Selain itu, penyebaran titik-titik tersebut rata artinya tidak mengumpul pada satu bagian saja. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terjadi kasus heteroskedastisitas sehingga asumsi non heteroskedastisitas terpenuhi.

4.6 Uji Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana merupakan suatu analisis yang digunakan dalam menguji hubungan antar satu variabel bebas maupun variabel terikat (Zahriayah et al., 2021). Analisis ini sering digunakan dalam mengetahui hubungan antar satu variabel bebas maupun terikat yang memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh serta memprediksi nilai variabel terikat dari variabel bebas tersebut:

Tabel 4.5
Hasil Pengujian Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	17.617	1.864		9.451	.000
	Layanan Digital Payment	.581	.046	.789	12.728	.000

a. Dependent Variable: Kemudahan Transaksi

Sumber: data diolah (2026)

Berdasarkan Tabel 4.4, maka dapat dibuat persamaan sebagai berikut:

$$Y = 17,617 + 0,581X + e$$

Adapun interpretasi dari persamaan diatas adalah sebagai berikut:

- 1) Nilai konstanta sebesar 17,617, artinya jika tingkat layanan *digital payment* diasumsikan 0 maka kemudahan transaksi UMKM adalah sebesar 17,617.
- 2) Apabila variabel layanan *digital payment* (X) mengalami kenaikan 1 skor secara relatif akan menyebabkan kenaikan variabel kemudahan transaksi UMKM (Y) sebesar 0,581 dengan asumsi variabel layanan *digital payment* (X) dianggap konstan. Besarnya koefisien regresi variabel layanan *digital payment* (b) sebesar 0,581. Hal ini menunjukkan bahwa variabel layanan *digital payment* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kemudahan transaksi UMKM. Artinya, jika layanan *digital payment* meningkat, maka peningkatan kemudahan transaksi UMKM juga akan ikut meningkat.

4.7 Hasil Pengujian Hipotesis

4.7.1 Uji t (Parsial)

Uji ini digunakan untuk melihat pengaruh tiap-tiap variabel independen secara terpisah atau sendiri-sendiri terhadap variabel dependennya. Pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS v.26. Adapun hasil dari pengujian parsial pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Pengujian Parsial (Uji t)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	17.617	1.864		9.451	.000
	Layanan <i>Digital Payment</i>	.581	.046	.789	12.728	.000
a. Dependent Variable: Kemudahan Transaksi						

a. Dependent Variable: Kemudahan Transaksi

Sumber: data diolah (2026)

Jumlah responden dalam penelitian ini adalah sebanyak 100 UMKM di Kota Banda Aceh yang menggunakan *digital payment* dengan jumlah variabel penelitian sebanyak 2 variabel. Pengujian hipotesis dengan $\alpha = 5\%$. Sedangkan derajat bebas atau *degree of freedom* pengujian adalah $df = n - k = 100 - 2 = 98$, dengan melihat tabel t maka di peroleh nilai t-tabel sebesar 1,984. Berdasarkan Tabel 4.5, dapat disimpulkan bahwa hasil uji t adalah sebagai berikut. Diketahui nilai signifikan untuk variabel layanan *digital payment* terhadap kemudahan transaksi UMKM adalah sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung $12,728 > 1,984$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh layanan *digital payment* terhadap kemudahan transaksi UMKM karena H_0 ditolak dan H_1 diterima.

4.7.2 Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) menunjukkan sejauh mana tingkat hubungan antar variabel independen yaitu layanan *digital payment* (X) terhadap variabel dependen kemudahan transaksi

UMKM (Y) atau sejauh mana kontribusi variabel independen memengaruhi variabel dependen.

Tabel 4.7
Hasil Pengujian Koefisien Determinasi (Uji R²)

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.789 ^a	.623	.619	3.624
a. Predictors: (Constant), Layanan Digital Payment				
b. Dependent Variable: Kemudahan Transaksi				

Sumber: data diolah (2026)

Berdasarkan Tabel 4.6, nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,619 atau 61,9%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel layanan *digital payment* hanya mampu menjelaskan kemudahan transaksi UMKM sebesar 61,9%, sedangkan sisanya dijelaskan oleh variabel lain yang tidak ada dalam penelitian ini seperti literasi digital, kepercayaan, kualitas layanan, dan keamanan sistem.

4.8 Pembahasan Hasil Penelitian

4.8.1 Pengaruh Layanan Digital Payment Terhadap Kemudahan Transaksi UMKM

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa layanan digital payment berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemudahan transaksi pada pelaku UMKM di Kota Banda Aceh. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kualitas dan intensitas penggunaan layanan digital payment, maka semakin tinggi pula tingkat kemudahan transaksi yang dirasakan oleh pelaku UMKM.

Temuan penelitian ini dapat dijelaskan melalui pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) yang dikembangkan oleh Davis (1989). Dalam teori TAM, salah satu faktor utama yang memengaruhi penerimaan teknologi adalah persepsi kemudahan penggunaan, yaitu tingkat keyakinan pengguna bahwa suatu sistem dapat digunakan dengan mudah tanpa membutuhkan usaha yang besar. Dalam konteks penelitian ini, layanan digital payment dipersepsikan mampu memberikan pengalaman transaksi yang lebih praktis, cepat, mudah dipahami, dan efisien sehingga meningkatkan penerimaan teknologi oleh pelaku UMKM.

Pelaku UMKM yang menggunakan layanan digital payment tidak hanya memperoleh kemudahan dalam melakukan pembayaran dan menerima transaksi, tetapi juga memperoleh manfaat operasional yang lebih luas. Kemudahan tersebut tercermin melalui proses transaksi yang berlangsung secara real-time, pengurangan penggunaan uang tunai, kemudahan verifikasi pembayaran, serta tersedianya riwayat transaksi otomatis yang dapat digunakan untuk pencatatan dan evaluasi usaha. Dengan demikian, kemudahan yang dirasakan tidak hanya berasal dari aspek kecepatan transaksi, tetapi juga dari kemampuan sistem dalam mendukung efisiensi operasional usaha secara keseluruhan.

Hasil penelitian ini juga memperlihatkan bahwa mayoritas responden telah menggunakan layanan digital payment, dengan penggunaan tertinggi pada QRIS sebesar 59%, diikuti BI Fast sebesar 22%, dan EDC sebesar 19%. Temuan ini mengindikasikan

bahwa pelaku UMKM mulai menunjukkan tingkat adaptasi yang cukup baik terhadap transformasi pembayaran digital serta semakin terbuka terhadap penggunaan teknologi keuangan dalam aktivitas bisnis sehari-hari.

Secara empiris, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Putri et al. (2024) yang menyatakan bahwa digital payment berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemudahan bertransaksi, dimana semakin tinggi penggunaan layanan pembayaran digital maka semakin tinggi pula kemudahan yang dirasakan pengguna. Temuan ini juga mendukung penelitian Wuryanti dan Hermayana (2024) yang menjelaskan bahwa transaksi digital mampu meningkatkan persepsi kemudahan, mempercepat proses transaksi, serta mendukung perkembangan UMKM pasca pandemi. Namun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan pada objek dan konteks penelitian karena fokus penelitian diarahkan secara khusus pada pelaku UMKM di Kota Banda Aceh dengan karakteristik penggunaan layanan digital payment perbankan.

Selain mendukung penelitian terdahulu, hasil penelitian ini juga memberikan penguatan bahwa keberhasilan implementasi pembayaran digital tidak hanya ditentukan oleh keberadaan teknologi itu sendiri, tetapi oleh kemampuan teknologi tersebut dalam memberikan pengalaman pengguna yang sederhana, aman, dan mudah diakses. Ketika pelaku UMKM merasakan bahwa teknologi dapat membantu aktivitas usaha tanpa menambah

kompleksitas operasional, maka tingkat penerimaan dan keberlanjutan penggunaan teknologi tersebut akan semakin tinggi.

Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya lembaga perbankan dan penyedia layanan keuangan digital untuk terus meningkatkan kualitas layanan digital payment melalui penyederhanaan antarmuka aplikasi, peningkatan keamanan transaksi, serta penyediaan fitur yang mendukung kebutuhan operasional UMKM. Selain itu, edukasi dan literasi keuangan digital perlu diperluas agar adopsi layanan pembayaran digital tidak hanya meningkat dari sisi jumlah pengguna, tetapi juga dari kualitas pemanfaatannya dalam mendukung efisiensi usaha.

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat konsep dalam Technology Acceptance Model (TAM) bahwa kemudahan transaksi memiliki peran penting dalam membentuk penerimaan teknologi oleh pengguna. Dalam konteks UMKM di Kota Banda Aceh, kemudahan penggunaan layanan digital payment terbukti menjadi faktor utama yang mendorong penerimaan dan penggunaan teknologi secara berkelanjutan. Hal ini menunjukkan bahwa TAM relevan dalam menjelaskan perilaku adopsi teknologi keuangan digital pada sektor UMKM di daerah berkembang, khususnya dalam konteks transformasi digital sistem pembayaran.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang sudah diperoleh, maka dapat ditarik kesimpulan dari rumusan masalah, yaitu layanan *digital payment* berpengaruh positif signifikan terhadap kemudahan transaksi UMKM. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat hasil uji t yang sudah dilakukan dan memperoleh nilai yang signifikan $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung $12,728 > t$ tabel $1,984$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan layanan *digital payment* terhadap kemudahan transaksi UMKM.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dilakukan, maka peneliti akan mengajukan beberapa saran yang mungkin bermanfaat:

- 1) Bagi lembaga keuangan syariah disarankan meningkatkan kualitas dan inovasi layanan *digital payment* yang mudah, aman, dan sesuai prinsip syariah. Edukasi serta literasi digital bagi pelaku UMKM perlu diperkuat agar pemanfaatannya lebih optimal. Selain itu, pengembangan fitur yang sederhana dan terintegrasi dengan kebutuhan UMKM perlu diutamakan. Kolaborasi dengan pemerintah dan pelaku usaha juga perlu

ditingkatkan untuk memperluas ekosistem digital yang inklusif.

- 2) Bagi UMKM diharapkan lebih terbuka dan beradaptasi terhadap perkembangan teknologi khususnya yang berbasis digital salah satunya dengan menggunakan pembayaran pada penjualan melalui layanan *digital payment*. Jadi, hal tersebut akan meningkatkan kemudahan transaksi UMKM yang menggunakan layanan *digital payment*.
- 3) Bagi penelitian selanjutnya agar dapat menambahkan variabel lainnya agar dapat memengaruhi kemudahan transaksi, serta para peneliti selanjutnya diharapkan mengembangkan ruang lingkup penelitian, mengingat penelitian yang dilaksanakan ini belum sepenuhnya bisa menggambarkan kemudahan transaksi dengan lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzim, K. F., & Munawaroh. (2025). Optimalisaasi Penerapan Sistem Pembayaran Digital Melalui QRIS Pada Street Food Stadion Mulana Yusuf di Banten. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Manajemen*, 3(2), 338-351 .
- Amzah, R.A., Fitri, L.E., & Paulina, L. (2024). Analisis Pengaruh Kualitas Layanan Dan Presepsi Cybercrime Terhadap Loyalitas Nasabah Pengguna E-Banking Pada Bank Syariah Indonesia Kota Jambi. *Bertuah : Journal of Shariah and Islamic Economics*, 5(2), 229-238.
- Anaam, I.K., Hidayat, T., Pranata, R.Y., Abdillah, H., & Putra, A.Y.B. (2022). Pengaruh Trend Otomasi Dalam Dunia Manufaktur Dan Industri. *Vocational Education National Seminar (VENS)*, 1(1), 46-50.
- Bahasoan, A.N., Qamariah, N.S., Wahdaniah., Indayani, B., & Azis, M.S. (2024). Transformasi Digital pada UMKM: Penggerak Pertumbuhan Ekonomi dan Inklusi di Negara Berkembang. *Jurnal Indragiri Penelitian Multidisiplin*, 5(1), 9-19.
- Bank Indonesia. (2020). *Quick Response Code Indonesian Standard (QRIS)*. Retrieved from Bank Indonesia: <https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/ritel/kanal-layanan/QRIS/default.aspx>
- Diskopukmdag Kota Banda Aceh. (2024). Rasio Wirausaha Aceh di Atas Nasional. <https://diskop.acehprov.go.id/berita/kategori/dinas-koperasi-dan-ukm-aceh/rasio-wirausaha-aceh-di-atas-nasional>.
- Durman, I. G., & Wafa, Z. (2024). Pengaruh Penggunaan Dompot Digital, M-Banking, dan Kartu Pembayaran Elektronik

- Terhadap Kemudahan Transaksi Bagi Mahasiswa di Yogyakarta. *Jurnal Bisnis Mahasiswa*, 4(4), 774–784.
- Faldy, D., Nurendah, Y., & Suardy, W. (2021). Penerapan Hukum Bisnis Sebagai Upaya Menstimulus Kinerja UMKM Dari Perspektif Marketing. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan*, 9(3), 627–640.
- Farhan, A., & Shifa, A.W. (2023). Penggunaan Metode Pembayaran QRIS Pada Setiap UMKM di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 1198-1206.
- Farokha, S., & Rivai, A. R. (2022). Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Keamanan Terhadap Niat Menabung Pada Produk Tabungan Emas Pegadaian. *Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Keuangan*, 4(3), 1330.
- Hasan, S.E.E. (2025). Inovasi Pembayaran Digital yang Meningkatkan Efisiensi dan Kemudahan Bertransaksi di Masyarakat. *Jurnal Perbankan Syariah*, 3(3), 44-48.
- Ibrahim, A. (2021). *Metodologi Penelitian Ekonomi dan Bisnis Islam*. Banda Aceh : PT. Naskah Aceh Nusantara.
- Kiswandi, F. R., Setiawan, M. C., & Ghifari, M. A. (2023). Peran Umkm (Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah) Terhadap Pertumbuhan Perekonomian Indonesia. *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Manajemen*, 1(4), 154-162.
- Ngongo, A., & Lena, S. V. (2022). PENGARUH KEMUDAHAN DAN KEPERCAYAAN TERHADAP MINAT BELI PADA APLIKASI TIKTOK SHOP. *Juremi: Jurnal Riset Ekonomi*, 3(5), 603-610.
- Pratama, R. (2020). Inklusi keuangan melalui teknologi finansial di Indonesia. *Jurnal Riset Akuntansi dan Keuangan*, 8(2), 189-204.

- Paramitha, D. A., & Kusumaningyuas, D. (2020). *QRIS*. Universitas Nusantara PGRI.
- Putri, A.R., Cahyani, A.R., Halimatussadiya, N., Haslinda, N., Hestyanti, S., Rusnaeni., Feeri, A., & Adisaputra, T.F. (2024). Pengaruh *Digital payment* Terhadap Kemudahan Bertransaksi Masyarakat Kota Parepare. *Moneta : Jurnal Manajemen dan Keuangan Syariah*, 3(1), 60-80.
- Qomar, B., Zaka, M.Z., & Muhammad, D.H. (2024). Marketing Development Strategy for Micro, Small and Medium Enterprises (MSMEs) in the Digital Era in Probolinggo. *Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 91-101.
- Qudah, A., Shiyyab, F. S., Okaily, M. A., & Almajali, D. (2024). Determinants of Digital Payment Adoption Among Generation Z. *Journal of Risk and Financial Management (JRFM)*, 1-18.
- Ristiana, D. (2024). *Pengaruh Fitur BI Fast, Fitur Islami dan Kemudahan Pemakaian terhadap Penggunaan Aplikasi Mobile Banking BSI di Moderasi Keamanan Aplikasi*. Salatiga: perpus.iainsalatiga.ac.id.
- Rizky, A., dkk. (2024). Pengaruh Literasi Digital, Penerimaan Teknologi, Kepercayaan Dan Brand Awareness Terhadap Keputusan Infaq Shadaqah Dengan Religiusitas Sebagai Moderator. (PhD Thesis, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
- Safari, A., & Riyanti, A. (2024). Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Minat Penggunaan Mobile Banking. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 8(1).
- Sarda, O. (2020). Analisis Strategi Pemasaran Melalui E-Commerce Guna Mengoptimalkan Penjualan Di Kota Banda Aceh. *Repository*.

- Sari, K. (2021). Efisiensi waktu dan biaya dalam transaksi perbankan digital. *Jurnal Manajemen Perbankan*, 7(2), 88-102.
- Septa, D., & Ali, H. (2024). Persepsi Manfaat Kemudahan Terhadap Niat Dalam Penggunaan Aplikasi Mobile Banking. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi (JEMSI)*, 6, (2).
- Sholihah, E., & Nurhapsari, R. (2023). Percepatan Implementasi *Digital payment* Pada UMKM: Intensi Pengguna *QRIS* Berdasarkan *Technology Acceptance Model*. *Jurnal Nominal Barometer Riset Akuntansi dan Manajemen*, 12(1), 1-12.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wuryanti, L., & Hermayana, A. (2024). Peran Transaksi Digital Terhadap Persepsi Kemudahan Pengembangan UMKM Pasca Pandemi. *Jurnal Riset Akuntansi dan Manajemen*, 13(4), 33-42.
- Yulianto, M.A., & Rita, M.R. (2023). Mediasi Perilaku Pengelolaan Keuangan Dalam Pengaruh Fintech Dan Literasi Keuangan Terhadap Kinerja Usaha. *Ekuitas: Jurnal*
- Zahriayah, et al.,. (2021). *Ekonometrika Teknik dan Aplikasi dengan SPSS*. Mandala Press.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuisisioner Penelitian

Assalamu'alaikum wr.wb.

Dengan Hormat, Bapak/Ibu/Saudara/I yang saya hormati sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir Skripsi, yang berjudul “PENGARUH LAYANAN DIGITAL PAYMENT PERBANKAN TERHADAP KEMUDAHAN TRANSAKSI PADA PELAKU UMKM DI BANDA ACEH”, saya:

Nama : Rizal Gusnadi
NIM : 190603416
Fakultas/Prodi : Ekonomi dan Bisnis Islam/Perbankan Syariah
Universitas : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Bermaksud untuk memohon kesediaan Bapak/Ibu/Saudara/I dalam mengisi angket ini menjadi bantuan yang sangat berarti bagi saya untuk menyelesaikan penelitian skripsi ini. Saya menjamin kerahasiaan jawaban Bapak/Ibu/Saudara/I berikan dan hasilnya akan digunakan untuk kepentingan penelitian. Atas kesediaan waktunya dari Bapak/Ibu/Saudara/I dalam mengisi angket ini saya ucapkan terimakasih banyak.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Hormat Saya,

Rizal Gusnadi
NIM. 190603416

Angket Penelitian

A. Petunjuk Pengisian:

1. Bapak/ibu dimohon untuk mengisi identitas responden yang disediakan.
2. Untuk mengisi pertanyaan – pertanyaan di bawah ini, bapak/ibu di mohon untuk memberikan jawaban dengan checklist (√) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan Skor Penelitian:

5 = Sangat Setuju (SS)

4 = Setuju (S)

3 = Kurang Setuju (KS)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Identitas Responden:

1. Apakah anda UMKM di Kota Banda Aceh?

- Ya
- Tidak

2. Nama

3. Jenis Kelamin:

- Laki-Laki
- Perempuan

4. Usia:

- 17-25 tahun
- 26-30 tahun
- >30 tahun

5. Domisili (Kecamatan)

- Baiturrahman

--

- Banda Raya

--

- Ulee Kareng
- Kuta Alam
- Jaya Baru
- Lueng Bata

☐
☐
☐
☐

- Kuta Raja
- Syiah Kuala
- Meuraxa

☐
☐
☐

6. Jenis Digital Payment yang Dipakai :

- Electronic Data Capture (EDC)
- QRIS
- BI Fast

☐
☐
☐

C. VARIABEL PENELITIAN

a. Layanan Digital Payment

No.	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	ST
1.	Layanan digital payment dari perbankan mudah diakses kapan saja.					
2.	Aplikasi digital payment yang saya gunakan memiliki tampilan yang mudah dipahami.					
3.	Proses transaksi menggunakan digital payment berlangsung cepat.					
4.	Digital payment jarang mengalami gangguan teknis saat digunakan.					
5.	Sistem keamanan digital payment membuat saya merasa aman bertransaksi.					
6.	Informasi saldo dan riwayat transaksi mudah diakses di aplikasi digital payment.					
7.	Digital payment mendukung berbagai metode pembayaran sesuai kebutuhan usaha saya.					
8.	Layanan customer service digital					

	payment responsif dalam menangani keluhan.					
9.	Biaya transaksi digital payment relatif terjangkau bagi pelaku UMKM.					
10.	Fitur yang tersedia di digital payment membantu mempermudah aktivitas usaha saya.					

b. Kemudahan Transaksi

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	ST
1.	Digital payment mempermudah saya melakukan pembayaran kepada pemasok.					
2.	Penggunaan digital payment mempermudah pelanggan membayar produk/jasa saya.					
3.	Digital payment mengurangi ketergantungan saya pada uang tunai.					
4.	Proses pembayaran dengan digital payment lebih cepat dibanding tunai.					
5.	Digital payment membantu saya mencatat pemasukan dan pengeluaran usaha.					
6.	Dengan digital payment, saya dapat melakukan transaksi kapan saja tanpa harus ke bank.					
7.	Digital payment membuat transaksi saya lebih aman dari risiko kehilangan uang tunai.					
8.	Digital payment memudahkan saya menerima pembayaran dari luar					

	daerah.					
9.	Digital payment mengurangi risiko kesalahan dalam menghitung uang secara manual.					
10.	Digital payment membuat seluruh proses transaksi menjadi lebih praktis dan efisien.					

Lampiran 2 Tabulasi Data Hasil Pengisian Angket 100 Responden

X											Y										
5	5	5	3	4	4	5	3	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4	8
5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	8
5	3	5	3	5	5	3	3	2	3	3	3	5	5	4	4	5	4	4	4	4	2
5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	7
3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	5	5	4	5	5	5	3
5	3	4	4	4	4	5	3	3	4	3	3	4	5	4	5	3	4	3	4	4	9
3	4	4	1	3	5	3	2	3	1	2	2	3	4	5	1	2	2	2	4	4	9
5	4	4	3	5	4	5	3	3	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	4	7
5	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4
5	5	5	3	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	9
5	5	5	3	3	5	5	3	3	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	9
4	3	4	3	4	5	3	4	5	4	3	3	4	5	3	4	5	3	4	5	3	9
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	1
5	5	5	3	5	3	4	4	5	5	4	4	4	3	4	4	3	5	3	3	5	8
5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

										9										0
4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3
5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	6	5	5	5	4	4	4	5	4	5
5	5	4	3	3	3	1	1	2	1	2	8	5	5	5	5	5	5	5	4	3
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	9	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	3	4	5	5	3	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4
5	5	4	4	5	3	4	5	5	5	4	5	3	5	1	4	4	5	5	4	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	1	4	5	3	5	5	4	3	4	5
5	5	5	3	4	5	4	4	3	5	4	3	5	5	3	2	4	4	4	5	4
5	5	5	3	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
4	5	4	3	5	5	4	3	4	4	4	1	4	4	3	3	3	5	4	4	3
5	5	4	4	4	4	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	9	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	4	7	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	6	5	4	4	5	5	4	5	4	5
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	9	5	5	5	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	4	3	4	4	5	4	4	4	4	2	4	5	4	4	4	5	5	5	4
4	5	5	4	4	5	5	3	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4
5	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	8	3	4	3	4	4	4	4	4	3
5	5	5	4	4	5	3	4	5	5	4	4	4	5	4	3	5	5	5	5	4

										5										6
5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4 1	4	4	4	3	3	5	3	4	4	3
5	5	5	4	5	5	5	4	3	5	4 6	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4
4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4 0	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	4 7	5	5	5	5	5	5	3	5	5	4
5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4 4	4	4	4	4	5	5	4	5	2	4
4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4 3	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4
4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4 3	4	5	5	4	4	5	5	5	3	4
3	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1 6	3	2	2	1	2	2	5	5	5	3
3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3 4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3
4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4 5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4
4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4 6	5	5	5	4	5	5	3	5	3	2
5	4	3	2	3	4	2	3	3	5	3 4	4	2	3	4	5	3	5	4	5	3
4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4 3	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4
1	2	2	1	2	3	2	1	2	2	1 8	3	2	3	2	1	2	4	5	5	3
5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4 5	5	4	4	4	5	4	3	5	5	4
4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4 4	4	5	4	4	4	5	4	5	3	4
5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4 5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4
3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3 1	4	3	3	4	3	3	5	3	4	3
5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4 5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4
5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4 5	5	4	4	5	4	4	3	4	3	3
5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4 6	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4
5	4	2	3	4	5	5	3	2	1	3	4	5	4	2	3	4	3	3	1	3

										4										0
3	1	1	3	2	2	1	2	3	2	2 0	2	3	2	1	1	3	4	4	4	2
4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4 4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4
4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4 6	4	4	4	4	5	5	5	5	3	4
4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3 3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3
4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4 4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4
4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4 4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4
5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4 4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4
4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4 5	5	4	4	5	4	4	3	5	5	4
5	4	2	3	5	2	5	2	2	3	3 3	3	4	5	2	3	3	5	5	4	3
5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4 6	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4
5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4 4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4
3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3 4	3	3	3	4	3	3	5	5	5	3
2	1	2	2	2	1	1	3	1	2	1 7	2	2	3	1	2	2	5	5	5	3
5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4 3	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4
5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4 6	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4
1	2	3	1	3	3	1	1	1	2	1 8	3	2	2	1	2	3	3	4	5	2
5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4 5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4
5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4 6	4	5	4	4	4	5	3	2	1	3
2	4	3	1	2	4	3	4	4	2	2 9	3	3	1	1	4	3	4	4	5	3
4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4 4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4
4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4 5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4
2	3	2	2	1	2	1	1	2	3	1	2	2	2	1	1	2	3	4	3	2

										9											3	
5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	6
4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	5	4	4	3	6
5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	7
5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	2	3	4	3	8
4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	1	1	3	2	7
4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5
4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	7
5	4	1	2	3	4	3	4	5	3	3	3	2	4	4	5	2	3	3	3	4	3	3
4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4
4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	6
1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	5	4	4	4	2	7
3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	2	4	5	4	4	3	7
4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	2	3	3	3	9
5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	3	3	3	4	4	1
3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	5	4	5	3	8
5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5
4	3	4	1	3	4	1	3	4	5	3	1	3	4	1	3	4	5	4	2	4	3	1
5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5
5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	2	3	2	3	3	7
4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5
2	1	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	2	1	2	3	2	4	4	5	4	2	9
4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4

											5											4
3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3
4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5
5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4
4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5
2	1	4	3	4	2	2	4	4	3	2	2	3	2	1	1	4	1	4	5	5	2	8
4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	2	2	3	5	3	8
4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	2	4	4
4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	3
2	2	1	2	3	1	3	1	2	2	1	3	2	2	1	1	2	3	3	4	4	2	5
5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	3	4	3

Lampiran 3 Uji Validitas

Hasil Uji Validitas X

Correlations

		X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	X.6	X.7	X.8	X.9	X.10	TotalX
X.1	Pearson Correlation	1	.644**	.555**	.467**	.646**	.516**	.659**	.513**	.580**	.570**	.774**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X.2	Pearson Correlation	.644**	1	.613**	.422**	.613**	.630**	.664**	.488**	.605**	.602**	.787**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000

	N	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	100
X.3	Pearso n Correla tion	.55 5**	.61 3**	1	.45 3**	.61 9**	.63 4**	.57 1**	.54 6**	.53 5**	.66 0**	.776 **
	Sig. (2- tailed)	.00 0	.00 0		.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.000
	N	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	100
X.4	Pearso n Correla tion	.46 7**	.42 2**	.45 3**	1	.59 3**	.43 2**	.59 4**	.64 3**	.49 7**	.56 1**	.727 **
	Sig. (2- tailed)	.00 0	.00 0	.00 0		.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.000
	N	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	100
X.5	Pearso n Correla tion	.64 6**	.61 3**	.61 9**	.59 3**	1	.56 3**	.72 7**	.63 1**	.52 2**	.65 3**	.829 **
	Sig. (2- tailed)	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0		.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.000
	N	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	100
X.6	Pearso n Correla tion	.51 6**	.63 0**	.63 4**	.43 2**	.56 3**	1	.63 9**	.50 7**	.58 0**	.51 7**	.755 **
	Sig. (2- tailed)	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0		.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.000
	N	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	100
X.7	Pearso n Correla tion	.65 9**	.66 4**	.57 1**	.59 4**	.72 7**	.63 9**	1	.61 3**	.65 3**	.56 4**	.850 **
	Sig. (2- tailed)	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0		.00 0	.00 0	.00 0	.000
	N	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	10 0	100

X.8	Pearson Correlation	.513**	.488**	.546**	.643**	.631**	.507**	.613**	1	.676**	.660**	.802**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X.9	Pearson Correlation	.580**	.605**	.535**	.497**	.522**	.580**	.653**	.676**	1	.586**	.791**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
X.10	Pearson Correlation	.570**	.602**	.660**	.561**	.653**	.517**	.564**	.660**	.586**	1	.809**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
TotalX	Pearson Correlation	.774**	.787**	.776**	.727**	.829**	.755**	.850**	.802**	.791**	.809**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

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

Hasil Uji Validitas Y

Correlations

		Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	Y.10	TotalY
Y.1	Pearson Correlation	1	.622**	.557**	.638**	.676**	.589**	.086	.262**	.200*	.104	.771**

	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.397	.008	.046	.303	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Y.2	Pearson Correlation	.622**	1	.555**	.530**	.568**	.746**	.099	.166	.047	.039	.711**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.327	.098	.642	.696	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Y.3	Pearson Correlation	.557**	.555**	1	.560**	.561**	.522**	.100	.130	.072	.032	.674**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.322	.198	.479	.748	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Y.4	Pearson Correlation	.638**	.530**	.560**	1	.654**	.512**	-.006	-.007	.068	.179	.694**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.955	.943	.499	.074	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Y.5	Pearson Correlation	.676**	.568**	.561**	.654**	1	.582**	.214*	.226*	.184	.147	.787**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.033	.024	.066	.144	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Y.6	Pearson Correlation	.589**	.746**	.522**	.512**	.582**	1	.123	.204*	.079	.063	.719**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.222	.041	.436	.531	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Y.7	Pearson Correlation	.086	.099	.100	-.006	.214*	.123	1	.397**	.453**	.416**	.427**
	Sig. (2-tailed)	.397	.327	.322	.955	.033	.222		.000	.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Y.8	Pearson Correlation	.262**	.166	.130	-.007	.226*	.204*	.397**	1	.568**	.349**	.501**
	Sig. (2-tailed)	.008	.098	.198	.943	.024	.041	.000		.000	.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Y.9	Pearson Correlation	.200*	.047	.072	.068	.184	.079	.453**	.568**	1	.570**	.499**
	Sig. (2-tailed)	.046	.642	.479	.499	.066	.436	.000	.000		.000	.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Y.10	Pearson Correlation	.104	.039	.032	.179	.147	.063	.416**	.349**	.570**	1	.445**
	Sig. (2-tailed)	.303	.696	.748	.074	.144	.531	.000	.000	.000		.000
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
TotalY	Pearson Correlation	.771**	.711**	.674**	.694**	.787**	.719**	.427**	.501**	.499**	.445**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

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

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

Distribusi R Tabel

Tabel r untuk df = 51 - 100

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
51	0.2284	0.2706	0.3188	0.3509	0.4393
52	0.2262	0.2681	0.3158	0.3477	0.4354
53	0.2241	0.2656	0.3129	0.3445	0.4317
54	0.2221	0.2632	0.3102	0.3415	0.4280
55	0.2201	0.2609	0.3074	0.3385	0.4244
56	0.2181	0.2586	0.3048	0.3357	0.4210
57	0.2162	0.2564	0.3022	0.3328	0.4176
58	0.2144	0.2542	0.2997	0.3301	0.4143
59	0.2126	0.2521	0.2972	0.3274	0.4110
60	0.2108	0.2500	0.2948	0.3248	0.4079
61	0.2091	0.2480	0.2925	0.3223	0.4048
62	0.2075	0.2461	0.2902	0.3198	0.4018
63	0.2058	0.2441	0.2880	0.3173	0.3988
64	0.2042	0.2423	0.2858	0.3150	0.3959
65	0.2027	0.2404	0.2837	0.3126	0.3931
66	0.2012	0.2387	0.2816	0.3104	0.3903
67	0.1997	0.2369	0.2796	0.3081	0.3876
68	0.1982	0.2352	0.2776	0.3060	0.3850
69	0.1968	0.2335	0.2756	0.3038	0.3823
70	0.1954	0.2319	0.2737	0.3017	0.3798
71	0.1940	0.2303	0.2718	0.2997	0.3773
72	0.1927	0.2287	0.2700	0.2977	0.3748
73	0.1914	0.2272	0.2682	0.2957	0.3724
74	0.1901	0.2257	0.2664	0.2938	0.3701
75	0.1888	0.2242	0.2647	0.2919	0.3678
76	0.1876	0.2227	0.2630	0.2900	0.3655
77	0.1864	0.2213	0.2613	0.2882	0.3633
78	0.1852	0.2199	0.2597	0.2864	0.3611
79	0.1841	0.2185	0.2581	0.2847	0.3589
80	0.1829	0.2172	0.2565	0.2830	0.3568
81	0.1818	0.2159	0.2550	0.2813	0.3547
82	0.1807	0.2146	0.2535	0.2796	0.3527
83	0.1796	0.2133	0.2520	0.2780	0.3507
84	0.1786	0.2120	0.2505	0.2764	0.3487
85	0.1775	0.2108	0.2491	0.2748	0.3468
86	0.1765	0.2096	0.2477	0.2732	0.3449
87	0.1755	0.2084	0.2463	0.2717	0.3430
88	0.1745	0.2072	0.2449	0.2702	0.3412
89	0.1735	0.2061	0.2435	0.2687	0.3393
90	0.1726	0.2050	0.2422	0.2673	0.3375
91	0.1716	0.2039	0.2409	0.2659	0.3358
92	0.1707	0.2028	0.2396	0.2645	0.3341
93	0.1698	0.2017	0.2384	0.2631	0.3323
94	0.1689	0.2006	0.2371	0.2617	0.3307
95	0.1680	0.1996	0.2359	0.2604	0.3290
96	0.1671	0.1986	0.2347	0.2591	0.3274
97	0.1663	0.1975	0.2335	0.2578	0.3258
98	0.1654	0.1966	0.2324	0.2565	0.3242
99	0.1646	0.1956	0.2312	0.2552	0.3226
100	0.1638	0.1946	0.2301	0.2540	0.3211

Lampiran 4 Uji Reliabilitas

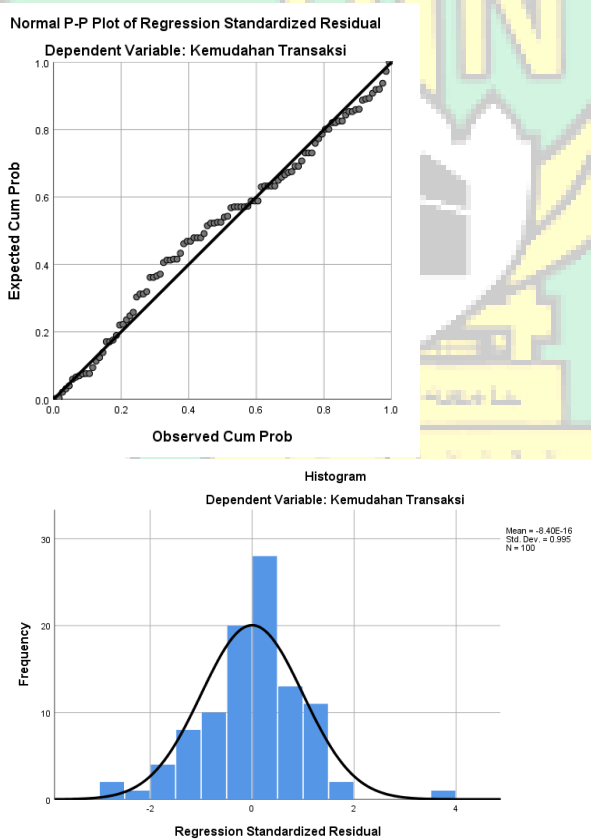
Hasil Uji Reliabilitas X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.781	11

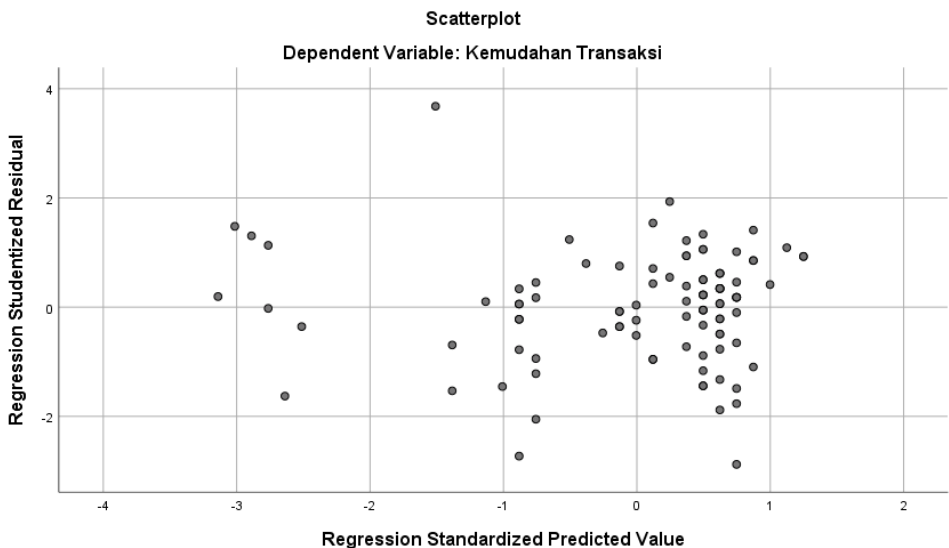
Hasil Uji Reliabilitas Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.755	11

Lampiran 5 Uji Normalitas



Lampiran 6 Uji Heteroskedastisitas



Lampiran 7 Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	17.617	1.864		9.451	.000
Layanan Digital Payment	.581	.046	.789	12.728	.000

a. Dependent Variable: Kemudahan Transaksi

Lampiran 8 Uji Hipotesis

Uji Parsial (Uji t) Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	17.617	1.864		9.451	.000

Layanan Digital Payment	.581	.046	.789	12.728	.000
-------------------------	------	------	------	--------	------

a. Dependent Variable: Kemudahan Transaksi

Distribusi t Tabel

Titik Persentase Distribusi t (df = 81 –120)

Pr df	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
81	0.67753	1.29209	1.66388	1.98969	2.37327	2.63790	3.19392
82	0.67749	1.29196	1.66365	1.98932	2.37269	2.63712	3.19262
83	0.67746	1.29183	1.66342	1.98896	2.37212	2.63637	3.19135
84	0.67742	1.29171	1.66320	1.98861	2.37156	2.63563	3.19011
85	0.67739	1.29159	1.66298	1.98827	2.37102	2.63491	3.18890
86	0.67735	1.29147	1.66277	1.98793	2.37049	2.63421	3.18772
87	0.67732	1.29136	1.66256	1.98761	2.36998	2.63353	3.18657
88	0.67729	1.29125	1.66235	1.98729	2.36947	2.63286	3.18544
89	0.67726	1.29114	1.66216	1.98698	2.36898	2.63220	3.18434
90	0.67723	1.29103	1.66196	1.98667	2.36850	2.63157	3.18327
91	0.67720	1.29092	1.66177	1.98638	2.36803	2.63094	3.18222
92	0.67717	1.29082	1.66159	1.98609	2.36757	2.63033	3.18119
93	0.67714	1.29072	1.66140	1.98580	2.36712	2.62973	3.18019
94	0.67711	1.29062	1.66123	1.98552	2.36667	2.62915	3.17921
95	0.67708	1.29053	1.66105	1.98525	2.36624	2.62858	3.17825
96	0.67705	1.29043	1.66088	1.98498	2.36582	2.62802	3.17731
97	0.67703	1.29034	1.66071	1.98472	2.36541	2.62747	3.17639
98	0.67700	1.29025	1.66055	1.98447	2.36500	2.62693	3.17549
99	0.67698	1.29016	1.66039	1.98422	2.36461	2.62641	3.17460
100	0.67695	1.29007	1.66023	1.98397	2.36422	2.62589	3.17374

Uji Determinasi (Uji R²)

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.789 ^a	.623	.619	3.624

a. Predictors: (Constant), Layanan Digital Payment

b. Dependent Variable: Kemudahan Transaksi

Lampiran 9 Dokumentasi

