

**PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, MANFAAT, DAN
RISIKO TERHADAP MINAT PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI
METODE PEMBAYARAN DIGITAL
(STUDI PADA GENERASI Y DI SURABAYA)**

SKRIPSI

Oleh
WIDYA AYU NUR ANGGRAIKA
NIM: G04217064



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**PROGRAM STUDI EKONOMI SYARIAH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2022**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya, Widya Ayu Nur Anggraika, G04217064, menyatakan bahwa:

1. Skripsi saya ini adalah asli dan benar-benar hasil karya saya sendiri, dan bukan hasil karya orang lain dengan mengatasnamakan saya, serta bukan merupakan hasil peniruan atau penjiplakan (*plagiarism*) dari karya orang lain. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di UIN Sunan Ampel Surabaya, maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Di dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis skripsi ini, serta sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan norma dan peraturan yang berlaku di UIN Sunan Ampel Surabaya.

Surabaya, 4 Februari 2022



Widya Ayu Nur Anggraika

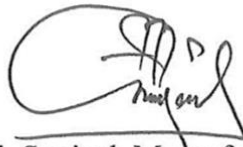
NIM. G04217064

HALAMAN PERSETUJUAN

Surabaya, 19 Oktober 2021

Skripsi telah selesai dan siap untuk diuji

Dosen pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Suqiyah Musyafa'ah', written over a horizontal line.

Dr. Hj. Suqiyah Musyafa'ah, M.Ag

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, MANFAAT, DAN RISIKO TERHADAP MINAT PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI METODE PEMBAYARAN DIGITAL (STUDI PADA GENERASI Y DI SURABAYA)

oleh
Widya Ayu Nur Anggraika
NIM: G04217064

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 4 Februari 2022
dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima

Susunan Dewan Penguji:

1. Dr. Hj. Suqiyah Musyafaah, M.Ag.
NIP. 196303271999032001
(Penguji 1)
2. Dr. Sirajul Arifin, S.Ag., S.S., M.E.I.
NIP. 197005142000031001
(Penguji 2)
3. Dr. Mazro'atus Sa'adah, M.Ag.
NIP. 197708272005012002
(Penguji 3)
4. Ana Toni Roby Candra Yudha, SEI, M.SEI
NIP. 201603311
(Penguji 4)

Tanda Tangan:



.....



.....



.....



.....

Surabaya, 4 Februari 2022



Dr. Sirajul Arifin, S.Ag., S.S., M.E.I.
NIP. 197005142000031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Widya Ayu Nur Anggraika
NIM : G04217064
Fakultas/Jurusan : Ekonomi dan Bisnis Islam/Ekonomi Syariah
E-mail address : widyaayunaa@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN, MANFAAT, DAN RISIKO TERHADAP MINAT PENGGUNAAN QRIS SEBAGAI METODE PEMBAYARAN DIGITAL (STUDI PADA GENERASI Y DI SURABAYA)

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 4 Februari 2022

Penulis


Widya Ayu Nur Anggraika

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh persepsi kemudahan, manfaat, dan risiko terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital. Populasi dalam penelitian ini adalah generasi Y atau milenial yang berumur 26 sampai 41 tahun yang berdomisili di Surabaya. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 118 responden yang diperoleh melalui metode *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan jenis data primer berupa kuesioner secara *online* dan diolah menggunakan *software* SPSS 24 dengan metode analisis regresi berganda.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa variabel persepsi kemudahan berpengaruh tidak signifikan terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital. Sementara variabel persepsi manfaat dan persepsi risiko berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital.

Kata kunci: Pembayaran digital, QRIS, persepsi kemudahan, persepsi manfaat, persepsi risiko, minat penggunaan.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR GRAFIK.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	8
BAB II	9
LANDASAN TEORI.....	9
2.1 QRIS (<i>Quick Response Code Indonesian Standard</i>)	9
2.1.1 Pengertian.....	9
2.1.2 Manfaat	10
2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan	10
2.1.4 Perkembangan QRIS di Indonesia	12
2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan QRIS	15
2.2.1 Persepsi Kemudahan	15
2.2.2 Persepsi Manfaat	18
2.2.3 Persepsi Risiko	21
2.2.4 Minat Penggunaan.....	22
2.2.5 Penelitian Terdahulu yang Relevan	24
2.2.6 Kerangka Konseptual	27

2.3	Hipotesis.....	28
BAB III.....		29
METODE PENELITIAN.....		29
3.1	Jenis Penelitian.....	29
3.2	Populasi dan Sampel	29
3.2.1	Populasi.....	29
3.2.2	Sampel.....	30
3.3	Jenis dan Sumber Data.....	31
3.3.1	Jenis Data	31
3.3.2	Sumber Data.....	31
3.4	Metode dan Prosedur Pengumpulan Data.....	32
3.5	Definisi Operasional Variabel.....	33
3.6	Teknik Analisis Data.....	35
3.6.1	Analisis Statistik Deskriptif	35
3.6.2	Uji Validitas dan Realibilitas	36
3.6.2.1	Uji Validitas	36
3.6.2.2	Uji Realibilitas	36
3.6.3	Uji Asumsi Klasik.....	37
3.6.4	Uji Hipotesis	39
3.6.4.1	Model Analisis Regresi Linier Berganda.....	39
3.6.4.2	Koefisien Determinasi.....	40
3.6.4.3	Uji T	40
BAB IV.....		42
ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....		42
4.1	Deskripsi Karakteristik Responden.....	42
4.2	Uji Kualitas Data.....	43
4.2.1	Hasil Uji Kualitas Data	43
4.2.1.1	Hasil Uji Validitas.....	43
4.2.1.2	Hasil Uji Reliabilitas	46
4.2.2	Statistik Deskriptif	47
4.2.2.1	Analisis Variabel Persepsi Kemudahan (X ₁)	47
4.2.2.2	Analisis Variabel Persepsi Manfaat (X ₂)	50
4.2.2.3	Analisis Variabel Persepsi Risiko (X ₃)	52
4.2.2.4	Analisis Variabel Minat Penggunaan (Y)	56

4.2.3	Hasil Uji Asumsi Klasik	59
4.2.3.1	Uji Normalitas Data	59
4.2.3.2	Uji Autokorelasi	60
4.2.3.3	Uji Multikolonieritas	61
4.2.3.4	Uji Heteroskedastisitas	62
4.2.4	Hasil Uji Regresi Linier Berganda	63
4.2.4.1	Analisis Regresi Linear Berganda.....	63
4.2.4.2	Koefisien Determinasi.....	65
4.2.5	Hasil Uji Hipotesis	65
4.2.5.1	Hasil Uji Parsial (<i>t-test</i>).....	65
BAB V	69
KESIMPULAN DAN SARAN	69
5.1	Kesimpulan	69
5.2	Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	77

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu yang Relevan	24
Tabel 3. 1 Alternatif Jawaban dengan Skala Likert	33
Tabel 4. 1 Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	42
Tabel 4. 2 Data Responden Berdasarkan Usia	42
Tabel 4. 3 Data Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir.....	43
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Uji Validitas untuk Setiap Pernyataan Persepsi Kemudahan ($X_{1.1}$ - $X_{1.5}$), Persepsi Manfaat ($X_{2.1}$ - $X_{2.5}$), Persepsi Risiko ($X_{3.1}$ - $X_{3.6}$), dan Minat Penggunaan ($Y_{1.1}$ - $Y_{1.6}$)	45
Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas	46
Tabel 4. 6 Bertransaksi Menggunakan QRIS Mudah Dilakukan Dibandingkan dengan Metode Pembayaran Non Tunai Lainnya.....	47
Tabel 4. 7 QRIS Mudah Dioperasikan Karena Cukup dengan Memindai Kode QR di Kasir.....	48
Tabel 4. 8 Bertransaksi Menggunakan QRIS Mudah Dilakukan karena Tidak Memerlukan Kartu	48
Tabel 4. 9 Bertransaksi Menggunakan QRIS Mudah Dilakukan karena Sistem Tidak Rumit dan Mudah Dioperasikan	49
Tabel 4. 10 Bertransaksi Menggunakan QRIS Lebih Fleksibel karena Bisa Dilakukan Kapanpun dan Dimanapun	49
Tabel 4. 11 Bertransaksi Menggunakan QRIS Tidak Menyita Banyak Waktu	50
Tabel 4. 12 Bertransaksi Menggunakan QRIS Lebih Efisien karena Tidak Perlu Khawatir dengan Uang Kembalian	50
Tabel 4. 13 Bertransaksi Menggunakan QRIS Lebih Higienis karena Tidak Perlu Melakukan Kontak Fisik Baik Secara Langsung Maupun Tidak Langsung.....	51
Tabel 4. 14 Bertransaksi Menggunakan QRIS Lebih Praktis karena Dapat Digunakan untuk Segala Macam Jenis Transaksi Seperti Pembayaran, Tagihan, dan Belanja.....	51
Tabel 4. 15 Bertransaksi Menggunakan QRIS Lebih Praktis karena Hanya Memerlukan Satu Kode QR untuk Semua Pembayaran Digital	52
Tabel 4. 16 Bertransaksi Menggunakan QRIS Lebih Aman karena Semua PJSP Memiliki Ijin dan Diawasi Langsung oleh Bank Indonesia	53
Tabel 4. 17 Bertransaksi Menggunakan QRIS Dapat Meminimalisir Kesalahan Saat Penginputan Data Transaksi.....	53
Tabel 4. 18 Keamanan dalam Bertransaksi Menggunakan QRIS Lebih Terjamin daripada Metode Pembayaran Non Tunai Lainnya.....	54
Tabel 4. 19 Bertransaksi Menggunakan QRIS Dapat Meningkatkan Akurasi Perhitungan Ketika Bertransaksi.....	54

Tabel 4. 20 Saya Khawatir QRIS Tidak Dapat Memproses Transaksi dengan Benar	55
Tabel 4. 21 Saya Khawatir QRIS Tidak Memberikan Kompensasi/Pengembalian Dana Ketika Terjadi Kesalahan dalam Transaksi	55
Tabel 4. 22 Saya Tertarik Bertransaksi Menggunakan QRIS Karena Lebih Efisien, Aman, Cepat, dan Nyaman	56
Tabel 4. 23 Saya Berencana untuk Menggunakan QRIS secara Teratur di Masa Depan	57
Tabel 4. 24 Saya Akan Menyarankan Orang Lain untuk Menggunakan QRIS....	57
Tabel 4. 25 QRIS Sangat Penting untuk Memenuhi Kebutuhan Transaksi	58
Tabel 4. 26 Bertransaksi Menggunakan QRIS Sudah Seharusnya Dilakukan pada Era Digital Seperti Sekarang	58
Tabel 4. 27 Generasi Y Sudah Seharusnya Menggunakan QRIS sebagai Metode Pembayaran untuk Lebih Menghemat Waktu	59
Tabel 4. 28 Hasil Uji Autokorelasi	60
Tabel 4. 29 Hasil Uji Hasil Uji Multikolonieritas	61
Tabel 4. 30 Hasil Uji Koefisien Linier Berganda	63
Tabel 4. 31 Hasil Uji Koefisien Determinasi	65
Tabel 4. 32 Hasil Uji t (Parsial) Pengaruh Persepsi Kemudahan terhadap Minat Penggunaan	66
Tabel 4. 33 Hasil Uji t (Parsial) Pengaruh Persepsi Manfaat terhadap Minat Penggunaan	67
Tabel 4. 34 Hasil Uji t (Parsial) Pengaruh Persepsi Risiko terhadap Minat Penggunaan	68

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	27
Gambar 4. 1 Hasil Uji Normalitas	60
Gambar 4. 2 Hasil Uji Heteroskedastisitas	62



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GRAFIK

Grafik 2. 1 Perbandingan Jumlah Merchant Pengguna QRIS	13
Grafik 2. 2 Volume Transaksi QRIS.....	14
Grafik 2. 3 Nilai Transaksi QRIS.....	14



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era modern ini, penerapan teknologi digital sudah merata di banyak sektor; pendidikan, kesehatan, pemerintahan, perbankan, perdagangan, dll., disertai dengan inovasi yang mengarah pada penggunaan yang efisien, aman, cepat, dan nyaman (Hasrian, 2021). Perkembangan sistem pembayaran tidak dapat dilepaskan dari peran regulator dalam hal ini Bank Indonesia dalam memberikan kesetaraan akses (*equitable access*). Bank Indonesia (BI) juga memiliki proyeksi di tahun 2025 yang berfokus pada keuangan digital, diantaranya adalah digitalisasi perbankan dan integrasi ekonomi-keuangan digital nasional (Tandiono dan Martius, 2021). Adapun media pembayaran uang elektronik yang populer di Indonesia antara lain: (1) *Virtual account*; (2) Gerai retail (seperti Indomaret atau Alfamart); (3) Kode QR; (4) *E-wallet*; (5) Kartu kredit; (6) *Pay Later*, dan (7) *Direct debit* (Yustisia, 2022). Perkembangan sistem pembayaran digital telah memberikan dampak munculnya inovasi-inovasi baru yang diharapkan dapat memberikan kemudahan, fleksibilitas, efisiensi, dan kesederhanaan dalam melakukan transaksi (Mintarsih, 2013).

Digitalisasi sistem pembayaran mampu menciptakan berbagai kemudahan dalam bertransaksi tidak hanya pada ekonomi konvensional

saja namun juga pada sektor ekonomi Islam. Berdasarkan data KNEKS dalam Abiba dan Indrarini (2021), pihaknya akan mendorong dan mengembangkan *Islamic Finance Digital* sebagai langkah strategis dalam mengembangkan ekonomi syariah di Indonesia. Dalam menghadapi kemajuan teknologi dan sistem informasi, keuangan syariah tersebut harus berlandaskan pada Al-Qur'an dan sunah. Lebih lanjut, hal ini diperjelas dengan firman Allah Swt. dalam surah An-Nisa 29 berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ ۖ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

"Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil (tidak benar), kecuali dalam perdagangan yang berlaku atas dasar suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sungguh, Allah Maha Penyayang kepadamu" (Terjemahan Q.S. An-Nisa: 29).

Berdasarkan ayat Al-Qur'an di atas bisa ditarik kesimpulan bahwa transaksi digital sebagai kegiatan muamalah boleh dilakukan, namun dengan cara yang benar; didasari saling rela dan tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip dalam bermuamalah.

Di Indonesia sendiri ada 3 (tiga) jenis instrumen pembayaran digital yang sering dipakai, yaitu *e-wallet* (dompet digital), *e-money* (uang elektronik), dan *QR code* (kode QR). *Quick Response Code (QR Code)* atau kode QR adalah kode dua dimensi berupa persegi titik (*pixel*) yang digunakan untuk memfasilitasi transaksi pembayaran nirsentuh melalui *scanning barcode* (Daulay, 2019). Adapun QRIS merupakan pembayaran digital menggunakan pindai kode QR dan dapat di *scan*/dikenali/di baca

oleh Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP). Sejalan dengan perkembangan pesat pembayaran digital di era globalisasi dan digitalisasi saat ini (Nurzanita dan Marlana, 2020), Bank Indonesia (BI) Bersama dengan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) meluncurkan QRIS (*Quick Response Indonesian Standard*) dengan menerbitkan Peraturan Anggota Dewan Gubernur (PADG) Nomor 21/18/PADG/2019 tentang Implementasi Standar Nasional *Quick Response Code* untuk Pembayaran, sebagai salah satu standarisasi upaya peningkatan pembayaran non tunai di Indonesia. Jika sebelumnya transaksi dengan menggunakan kode QR hanya bisa dilakukan apabila PJSP yang dimiliki oleh *merchant* dan *user* harus sama, kini transaksi digital dengan menggunakan kode QR menjadi lebih mudah, cepat, dan aman karena seluruh kode QR di Indonesia telah terintegrasi menjadi satu kode yang disebut QRIS (Tandiono dan Martius, 2021).

Adapun manfaat QRIS menurut Bank Indonesia (BI) jika dilihat dari sisi *user* adalah sebagai berikut: (1) Cepat dan *up-to-date*; (2) Efisien karena nontunai; (3) Tidak perlu khawatir memikirkan kode QR dari PJSP mana (karena semua kode QR kini sudah terintegrasi menjadi satu kode yang disebut QRIS), dan (4) Terlindungi karena semua PJSP penyelenggara QRIS sudah pasti memiliki izin dan diawasi oleh Bank Indonesia. Sedangkan jika dilihat dari sisi *merchant* manfaat QRIS adalah sebagai berikut: (1) Penjualan berpotensi meningkat karena dapat menerima pembayaran berbasis QR apapun; (2) *Up-to-date* dan

meningkatkan *branding*; (3) Lebih praktis karena cukup menggunakan satu QRIS dan tidak perlu menyediakan uang kembalian; (4) Mengurangi biaya pengelolaan kas; (5) Terhindar dari uang palsu; (6) Transaksi tercatat otomatis dan bisa dilihat setiap saat, dan (7) Memudahkan rekonsiliasi dan berpotensi mencegah tindak kecurangan dari pembukuan transaksi tunai. Ketika suatu produk keuangan memiliki kemudahan dan kegunaan yang sangat membantu khususnya dalam sistem pembayaran, maka masyarakat memutuskan untuk menggunakan produk tersebut (Palupi dkk., 2021).

QRIS di Indonesia merupakan inovasi produk baru. Sebagai produk baru, maka diperlukan pendapat masyarakat (baik pelaku usaha maupun konsumen) sebagai *user* (pengguna) mengenai faktor yang mempengaruhi minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran dalam suatu transaksi. QRIS memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi digital, dan segala bentuk aktivitas manusia yang bertujuan untuk memudahkan kegiatan merupakan bentuk ibadah kepada Allah Swt. sesuai dengan firman Allah dalam surah Al-Baqarah 185 berikut:

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ

“Allah menghendaki kemudahan bagimu dan tidak menghendaki kesukaran bagimu” (Terjemahan Q.S. Al-Baqarah: 185).

Tentunya jika dilihat dari aspek kemudahan, penggunaan QRIS adalah bentuk kemudahan teknologi dalam hal sistem pembayaran digital.

Persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) didefinisikan oleh Davis dkk. (1989) dalam Fadlan (2018) sebagai sejauh mana individu

percaya bahwa teknologi yang digunakan mudah. Penelitian terdahulu dari Rahayu (2018) menunjukkan bahwa semakin individu merasa atau meyakini bahwa suatu teknologi mudah digunakan, maka dorongan minat penggunaan juga akan semakin kuat. Lebih lanjut, jika individu merasa teknologi mudah digunakan, maka akan timbul perasaan dalam dirinya bahwa teknologi tersebut memiliki manfaat, dan karenanya menimbulkan rasa nyaman saat teknologi tersebut digunakan (Rahim, 2017). Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Rangkuti (2021), minat penggunaan suatu teknologi akan meningkat apabila individu meyakini teknologi tersebut memiliki manfaat. Terakhir, persepsi risiko dijadikan oleh individu sebagai cara untuk mempersepsikan kemungkinan kerugian yang mungkin dialami saat menggunakan suatu teknologi (Rahim, 2017), dan bahwa teknologi tersebut tidak akan berfungsi seperti yang diharapkan (Rahayu, 2018). Tingkat persepsi risiko diimbangi oleh tingkat kepercayaan individu (Fitdiarini, 2015) bahwa suatu teknologi mudah digunakan dan bermanfaat. Dengan kata lain, semakin kecil persepsi risiko yang dirasakan saat menggunakan suatu teknologi, maka persepsi kemudahan dan manfaat yang dipercayai individu semakin tinggi, dan hal ini mendorong minat individu untuk menggunakan teknologi tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Salsabila dkk. (2021), kemudahan, manfaat, dan risiko secara simultan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan teknologi. Penelitian lain yang dilakukan oleh Saputri (2020) membuktikan bahwa persepsi kemudahan, manfaat,

kepercayaan, dan risiko berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS. Di sisi lain, penelitian yang ditulis oleh Novi (2011) menunjukkan bahwa persepsi kemudahan dan manfaat berpengaruh tidak signifikan terhadap minat penggunaan teknologi. Penelitian Indriyani (2018) juga menunjukkan bahwa persepsi kemudahan dan risiko berpengaruh negatif terhadap minat penggunaan teknologi, sementara persepsi kegunaan (manfaat) berpengaruh positif terhadap minat penggunaan teknologi. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Sati dan Ramaditya (2020) menunjukkan bahwa persepsi manfaat dan kepercayaan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan teknologi, sementara persepsi kemudahan dan risiko berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan teknologi.

Rodiah (2020) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa sistem pembayaran digital banyak diminati oleh generasi Y. Pernyataan ini didukung oleh Mazer dkk. (2021), yang juga menyebut bahwa generasi Y adalah generasi yang sudah tidak bisa lepas dari teknologi dan internet. Generasi Y juga lebih memperhatikan aspek *work-life balance* dibandingkan generasi lainnya dan cenderung kritis saat akan melakukan sesuatu (Meier, dkk., 2010), serta pelaku yang mendominasi kecanggihan teknologi keuangan (Abiba dan Indrarini 2021). Di Jawa Timur sendiri, jumlah transaksi QRIS hingga tahun 2021 telah mencapai Rp. 184,28 miliar atau setara 10,28 persen dari total transaksi QRIS secara nasional sebesar Rp. 1,79 triliun (Widiarti, 2021). Oleh karena itu, generasi Y yang

tumbuh di era teknologi (Rosariana, 2021) dipilih sebagai sampel dalam penelitian ini karena gaya hidupnya yang disebut *Less Cash Society* (Haryanti, 2021), khususnya yang berdomisili di Surabaya, Jawa Timur. Penelitian ini berfokus pada minat penggunaan QRIS oleh generasi Y di Surabaya dengan faktor persepsi kemudahan, manfaat, dan risiko.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Apakah persepsi kemudahan berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital oleh generasi Y di Surabaya?
- 2) Apakah persepsi manfaat berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital oleh generasi Y di Surabaya?
- 3) Apakah persepsi risiko berpengaruh terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital oleh generasi Y di Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh persepsi kemudahan terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital oleh generasi Y di Surabaya;

- 2) Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh persepsi manfaat terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital oleh generasi Y di Surabaya; dan
- 3) Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh persepsi risiko terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital oleh generasi Y di Surabaya.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti berharap penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoritis
 - a) Bagi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, diharapkan penelitian ini dapat memperkaya bahan kepustakaan dan mampu memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu,
 - b) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menjadi sumber rujukan atau acuan tambahan informasi serupa ketika melakukan penelitian terkait serta untuk dikembangkan lebih lanjut.
- 2) Manfaat Praktis
 - a) Bagi Bank Indonesia, diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan masukan atau solusi yang membantu perkembangan QRIS untuk menjadi lebih baik lagi,
 - b) Bagi masyarakat, diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam menggunakan QRIS sebagai alat pembayaran digital.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 QRIS (*Quick Response Code Indonesian Standard*)

2.1.1 Pengertian

Dikutip dari laman resmi Bank Indonesia, QRIS adalah standar kode QR untuk pembayaran digital melalui aplikasi uang elektronik *server based*, dompet elektronik, atau *mobile banking*. Setiap penyedia Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) berbasis QR (termasuk PJSP asing) wajib menggunakan QRIS. Ini diatur BI dalam PADG No.21/18/2019 tentang Implementasi Standar Internasional QRIS untuk Pembayaran. QRIS disusun oleh BI dan ASPI (Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia), yang menggunakan standar internasional EMV Co., yakni lembaga yang menyusun standar internasional kode QR untuk sistem pembayaran.

Adapun tujuan dari standarisasi QRIS adalah untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan transaksi digital dan dapat diawasi oleh regulator dari satu pintu. Kini masyarakat dapat melakukan transaksi lintas *platform* dengan menggunakan QRIS. Sebagai gambaran, A memiliki dompet digital DANA, B memiliki Mandiri Kartu Kredit, dan C memiliki rekening debit PermataBank. Mereka semua (A, B, dan C) bisa bertransaksi pada *merchant* yang melayani pembayaran nontunai dengan QRIS. Dengan kata lain, pengguna DANA tidak terbatas transaksinya hanya pada *merchant* mitra DANA saja, begitu pula dengan yang lainnya.

2.1.2 Manfaat

Adapun manfaat menggunakan QRIS (*Quick Response Code Indonesia Standard*) bagi *user* atau pengguna dilansir dari laman resmi QRIS adalah sebagai berikut: (1) Cepat dan *up-to-date* karena memanfaatkan teknologi kode QR terbaru; (2) Praktis karena mudah digunakan; (3) Efektif karena digunakan pada semua jenis *merchant*, dan (4) Lebih aman karena transaksi dilakukan tanpa menggunakan uang tunai.

Sedangkan manfaat yang diberikan oleh QRIS kepada sisi *merchant* diantaranya adalah: (1) Penjualan berpotensi meningkat karena dapat menerima pembayaran berbasis QR apapun; (2) Meningkatkan *branding*; (3) *Up-to-date*; (4) Mengikuti tren pembayaran secara nontunai-digital-elektronik; (5) Transaksi tercatat secara otomatis dan riwayat transaksi bisa dilihat setiap saat; (6) Lebih praktis karena cukup menggunakan satu QRIS; (7) Mengurangi biaya pengelolaan kas; (8) Terhindar dari uang palsu dan tidak perlu menyediakan uang kembalian; (9) Memudahkan rekonsiliasi dan berpotensi mencegah tindak kecurangan dari pembukuan transaksi tunai, dan (10) Membangun informasi *credit profile* untuk memudahkan memperoleh kredit kedepan.

2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan

Menurut Pramesthi (2021), kelebihan QRIS diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat digunakan oleh siapapun. Seluruh lapisan masyarakat Indonesia, bahkan toko kelontongpun bisa menggunakan QRIS, tidak terbatas pada *merchant* yang ada di pusat perbelanjaan saja.
- 2) Memudahkan transaksi. Tidak perlu khawatir tentang uang kembalian, uang pembayaran yang kurang, atau masalah lain yang kerap melanda Ketika melakukan transaksi secara tunai. Transaksi menggunakan QRIS hanya memerlukan *smartphone* dan *platform* PJSP (seperti DANA, LinkAja, *mobile banking*, dll.) saja.
- 3) Efisiensi sistem pembayaran. Bertransaksi menggunakan QRIS tetap bisa dilakukan meski *platform* PJSP antara *merchant* dan *user* berbeda.
- 4) Proses transaksi yang cepat.

Di samping kepraktisan yang ditawarkan, ada juga beberapa kekurangan yang dimiliki QRIS diantaranya adalah:

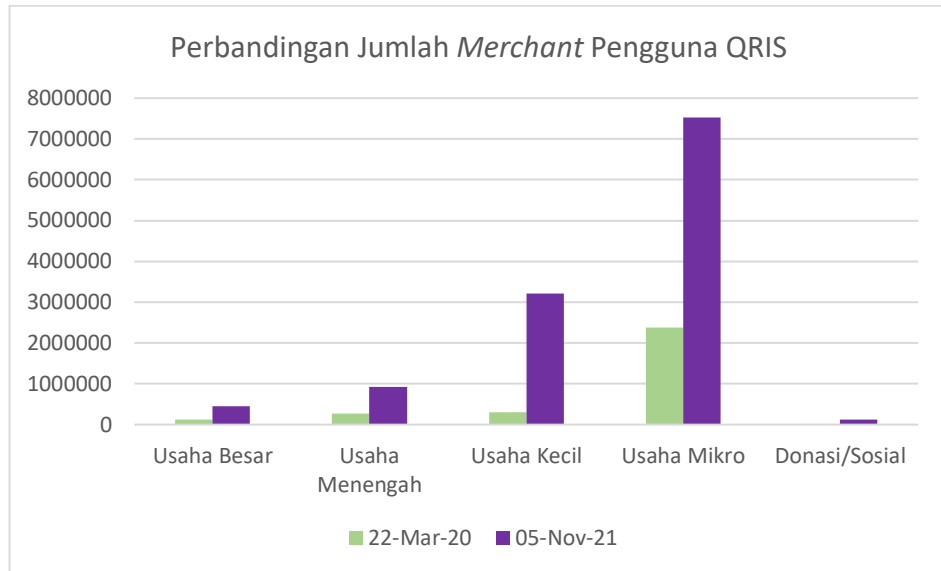
- 1) Nominal transaksi terbatas. QRIS memiliki batasan nominal transaksi yaitu maksimal 2 juta rupiah dalam sekali transaksi.
- 2) Ancaman kejahatan digital. Teknologi selalu mengandung ancaman siber dari oknum tak bertanggung jawab.
- 3) Adanya biaya transaksi. Biaya transaksi QRIS dibebankan kepada *merchant* sebesar 0,7%. Namun, biaya tersebut terhitung kecil bila dibanding GPN yang sebesar 1%.

2.1.4 Perkembangan QRIS di Indonesia

Bank Indonesia secara resmi meluncurkan QRIS untuk pembayaran melalui aplikasi uang elektronik, dompet elektronik, dan/atau *mobile banking* bertepatan pada HUT ke-74 Kemerdekaan Indonesia yaitu pada 17 Agustus 2019. Implementasi QRIS secara nasional efektif berlaku sejak 1 Januari 2020 guna memberikan masa transisi persiapan bagi Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP). Dalam peluncuran tersebut, Gubernur Bank Indonesia, Perry Warjiyo menyampaikan bahwa QRIS yang mengusung semangat UNGGUL (UNiversal, GampanG, Untung dan Langsung), bertujuan untuk mendorong efisiensi transaksi, mempercepat inklusi keuangan, dan memajukan UMKM, yang pada akhirnya dapat mendorong pertumbuhan ekonomi untuk Indonesia Maju. Semangat ini sejalan dengan tema HUT ke-74 Kemerdekaan RI yaitu SDM Unggul Indonesia Maju (www.bi.go.id).

Berdasarkan laporan Pertemuan Tahunan Bank Indonesia 2021, sampai pada 5 November 2021, jumlah *merchant* pengguna QRIS telah mencapai 12,2 juta. Angka ini meningkat tajam hingga 297,1% dibandingkan 22 Maret 2020 yang sebanyak 3,08 juta *merchant*.

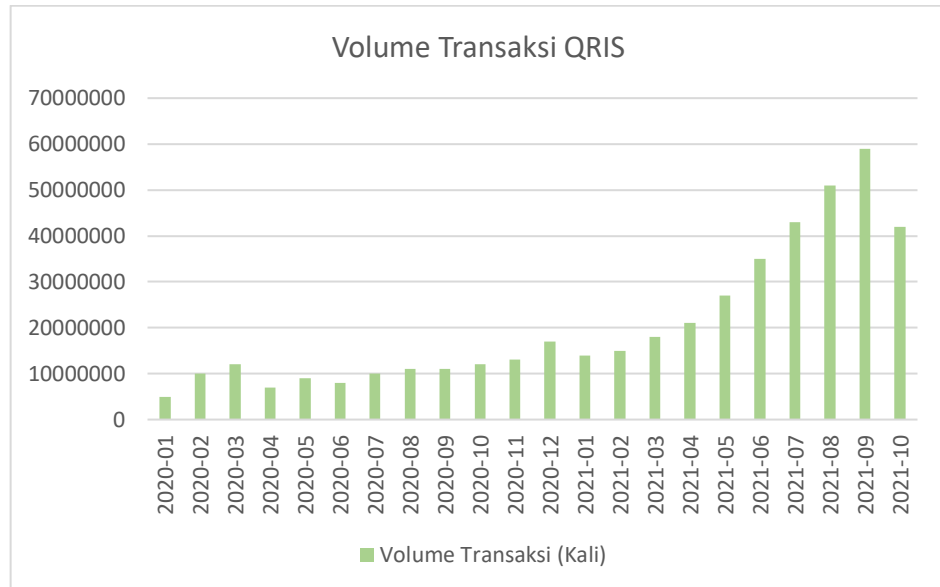
**Grafik 2. 1 Perbandingan Jumlah Merchant Pengguna QRIS
(22 Maret 2020 dan 5 November 2021)**



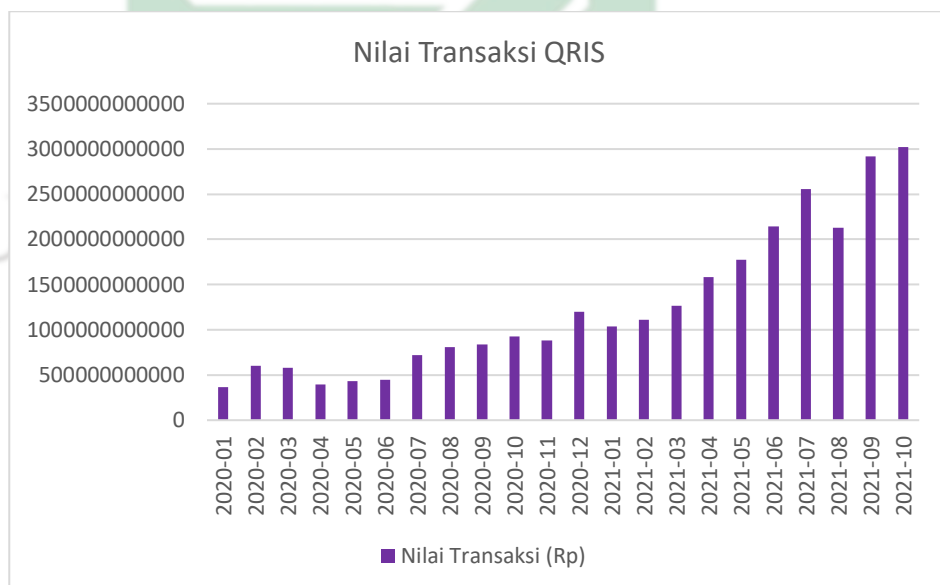
Pada Grafik 2.1 yang diambil dari laman resmi Databoks, *merchant* yang paling banyak terdaftar QRIS adalah usaha mikro, yaitu mencapai 7,53 juta pada 5 November 2021. Diikuti dengan *merchant* usaha kecil sebanyak 3,2 juta, usaha menengah sebanyak 928 ribu, usaha besar sebanyak 449,3 ribu, dan sektor donasi/sosial sebanyak 124,5 ribu.

Sejak pertama kali diperkenalkan, transaksi pembayaran digital menggunakan QRIS semakin luas diterima masyarakat. Hal tersebut dibuktikan pada peningkatan volume transaksi dan nilai transaksi QRIS pada grafik-grafik di bawah ini.

**Grafik 2. 2 Volume Transaksi QRIS
(1 Januari 2020 Sampai 31 Oktober 2021)**



**Grafik 2. 3 Nilai Transaksi QRIS
(1 Januari 2020 Sampai 31 Oktober 2021)**



Menurut data Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI), pada Januari 2020 volume transaksi QRIS secara nasional baru mencapai 5 juta kali

dengan nilai total transaksi Rp. 365 miliar. Tren transaksi QRIS di Indonesia terus meningkat pada bulan-bulan selanjutnya, dan pada bulan Oktober 2021, terdapat 42 juta kali volume transaksi QRIS dengan nilai total Rp. 3 triliun. Berdasarkan Grafik 2.2 dan 2.3 dapat dilihat bahwa sejak 1 Januari 2020 sampai 31 Oktober 2021, volume transaksi QRIS di Indonesia total mencapai 450 juta kali dengan nilai total transaksi sebanyak Rp. 27,3 triliun.

2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan QRIS

2.2.1 Persepsi Kemudahan

Davis dkk. (1989) dalam Nurhaliza (2019) mendefinisikan persepsi kemudahan sebagai tingkat dimana individu meyakini bahwa suatu sistem teknologi digunakan karena sistem tersebut mudah dipahami dan digunakan, sehingga tidak memerlukan usaha keras dari penggunanya (*free of effort*). Hal ini menggambarkan bahwa individu akan lebih suka untuk berinteraksi dengan teknologi baru jika mereka mempersepsikan bahwa usaha kognitif yang dibutuhkan relatif kecil. Persepsi kemudahan merupakan proses pengharapan (*expectancy*) dan persepsi manfaat merupakan hasil dari *expectancy* tersebut (Yulianto, 2011). Sehingga persepsi manfaat diharapkan dipengaruhi oleh persepsi kemudahan karena semakin mudah sebuah teknologi digunakan, semakin berguna pula teknologi tersebut.

Davis (1989) dalam Rodiah (2020) memaparkan beberapa indikator untuk pengukuran persepsi kemudahan menjadi enam di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) *Easy to Learn* (mudah dipelajari). Sistem teknologi yang digunakan mudah untuk dipelajari cara pengoperasiannya.
- 2) *Controllable* (mudah dikontrol). Sistem teknologi yang digunakan mudah dikontrol sesuai dengan apa yang diinginkan pengguna.
- 3) *Clear & Understandable* (jelas dan mudah dipahami). Sistem teknologi yang digunakan jelas dan mudah dipahami oleh pengguna.
- 4) *Flexible* (fleksibel). Sistem teknologi fleksibel untuk digunakan transaksi oleh pengguna.
- 5) *Easy to Become Skillful* (mudah menjadi terampil). Sistem teknologi yang menjadikan pengguna terampil atau mahir dalam menggunakan sistem tersebut.
- 6) *Easy to Use* (mudah digunakan). Pengguna bisa menggunakan sistem teknologi dengan mudah.

Yang terbaru, Venkatesh dan Davis (2016) dalam Sati dan Ramaditya (2020) membagi tingkatan persepsi kemudahan penggunaan menjadi berikut:

- 1) *Easyness*, adalah kemudahan penggunaan suatu teknologi. Dalam ruang lingkup QRIS, kemudahan ini mengacu pada semudah apa proses transaksi menggunakan QRIS menurut *user*.

- 2) *Clear and understandable*, adalah tingkatan sejauh mana suatu teknologi memiliki kejelasan dan mudah dipahami. Dalam ruang lingkup QRIS, *clear and understandable* mengacu pada sejauh mana *user* mudah memahami cara melakukan transaksi menggunakan QRIS.
- 3) *Easy to learn*, adalah tingkat sejauh mana sebuah teknologi mudah untuk dipelajari dan diadopsi oleh *user*. Dalam ruang lingkup QRIS, dimensi ini mengacu pada sejauh mana QRIS mudah untuk dipelajari oleh *user* untuk nantinya digunakan sebagai media transaksi digital yang bisa digunakan sehari-hari.
- 4) *Overall easiness*, adalah tingkatan kemudahan secara keseluruhan yang dimiliki oleh sebuah teknologi. Dalam lingkup QRIS, dimensi ini mengacu pada kemudahan secara keseluruhan yang dirasakan *user* dalam bertransaksi menggunakan QRIS.

Selain itu, persepsi kemudahan dalam menggunakan suatu teknologi dipengaruhi beberapa faktor. Menurut Kademaunga dan Phiri (2019) dalam Rodiah (2020), ada tiga faktor yang mempengaruhi, yaitu:

- 1) Faktor pertama berfokus pada teknologi itu sendiri, misalnya seperti pengalaman pengguna terhadap penggunaan teknologi yang sejenis.
- 2) Faktor kedua adalah reputasi yang diperoleh pengguna terkait dengan teknologi tersebut. Reputasi yang baik yang didengar oleh pengguna akan mendorong keyakinan pengguna terhadap kemudahan penggunaan teknologi tersebut, *vice versa*.

3) Faktor ketiga yang mempengaruhi persepsi pengguna terhadap kemudahan menggunakan teknologi adalah tersedianya mekanisme pendukung yang handal. Mekanisme pendukung yang terpercaya akan membuat pengguna merasa nyaman dan merasa yakin jika terjadi kesulitan dalam menggunakan teknologi, pengguna akan dibantu sesuai dengan mekanisme yang ada, dan hal tersebut akan mendorong persepsi pengguna ke arah lebih positif.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penelitian ini, persepsi kemudahan dalam penelitian ini adalah keyakinan *user* atau pengguna perihal kemudahan yang dirasakan saat menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital. Adapun indikator variabel persepsi kemudahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah indikator yang dikemukakan oleh Davis; mudah dipelajari, mudah dikontrol, jelas dan mudah dipahami, fleksibel, mudah menjadi terampil, dan mudah digunakan.

2.2.2 Persepsi Manfaat

Adamson dan Shine (2003) dalam Istiani dan Hadiprajitno (2014) mendefinisikan persepsi manfaat sebagai konsep kepercayaan individu bahwa penggunaan sebuah teknologi tertentu akan mampu meningkatkan kinerja mereka. Meskipun usaha menurut setiap individu berbeda-beda, teknologi harus mudah digunakan oleh pengguna tanpa pengguna tersebut mengeluarkan usaha yang dianggap memberatkan. Hal ini diperlukan untuk menghindari penolakan dari pengguna atas teknologi tersebut.

Dengan demikian, pengguna akan bersedia menggunakan teknologi tersebut.

Gefen dkk. (2003) dalam Rodiah (2020) mengungkapkan bahwa persepsi manfaat menunjukkan penilaian subjektif dari manfaat yang ditawarkan oleh suatu teknologi untuk mempermudah mendapatkan jasa yang diinginkan pengguna. Penilaian positif terhadap faktor persepsi manfaat dianggap akan mendorong minat pengguna dalam menggunakan teknologi tersebut. Jika individu meyakini bahwa suatu teknologi mampu memberikan manfaat baginya, maka individu tersebut akan menggunakannya.

Sedangkan persepsi manfaat menurut Thompson dkk. (1991) dalam Pratama (2020) adalah suatu manfaat yang diharapkan oleh pengguna teknologi saat menggunakan teknologi tersebut. Di sisi lain, Venkatesh dan Davis (2000) dalam Rodiah (2020) membagi dimensi persepsi manfaat menjadi empat antara lain: (1) *Improves job performance* (penggunaan teknologi mampu meningkatkan kinerja individu); (2) *Increases productivity* (penggunaan teknologi mampu menambah tingkat produktifitas individu); (3) *Increases effectiveness* (penggunaan sistem mampu meningkatkan efektivitas kinerja individu) dan (4) *The system is useful* (penggunaan teknologi bermanfaat bagi individu).

Adapun indikator-indikator untuk pengukuran persepsi manfaat menurut Davis (1989) dalam Jogiyanto (2007) adalah sebagai berikut:

- 1) *Work more quickly* (mempercepat pekerjaan). Teknologi mampu menjadikan pekerjaan pengguna dapat dilakukan dengan lebih cepat.
- 2) *Job performance* (meningkatkan kinerja pekerjaan). Teknologi mampu meningkatkan kinerja pekerjaan pengguna.
- 3) *Increase productivity* (meningkatkan produktivitas). Teknologi mampu meningkatkan produktivitas pengguna dimanapun dan kapanpun.
- 4) *Effectiveness* (efektivitas). Teknologi mampu meningkatkan keefektivan pekerjaan pengguna.
- 5) *Makes job easier* (mempermudah pekerjaan). Teknologi mampu membuat pengguna menjalankan pekerjaannya dengan mudah dan efisien.
- 6) *Useful* (bermanfaat). Teknologi mampu memberikan manfaat yang mendukung pengguna dalam menjalankan pekerjaannya.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penelitian ini, persepsi manfaat adalah keyakinan *user* atau pengguna terhadap manfaat yang dapat dirasakan langsung saat menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital. Adapun indikator persepsi manfaat yang digunakan dalam penelitian ini adalah indikator yang dikemukakan oleh Davis; mempercepat pekerjaan, meningkatkan kinerja pekerjaan, meningkatkan produktivitas, efektif, mempermudah pekerjaan, dan bermanfaat.

2.2.3 Persepsi Risiko

Dalam Yogananda dan Dirgantara (2017), persepsi risiko diperkenalkan oleh Bauer (1960) yang didefinisikan sebagai sesuatu yang dihadapi oleh suatu individu (baik dalam keadaan sadar atau tidak) saat membuat keputusan pembelian. Sedangkan menurut Sjöberg dkk. (2004) dalam Andriyano (2014), persepsi risiko merupakan penaksiran subyektif mengenai probabilitas kecelakaan yang terjadi dan bagaimana kekhawatiran akan konsekuensi yang ditimbulkan.

Adapun indikator-indikator untuk pengukuran persepsi risiko menurut Pavlou (2003) dalam Karnadjaja dkk. (2018) adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya risiko tertentu. Pengguna mengetahui informasi-informasi terkait risiko atau kerugian yang akan didapat saat menggunakan teknologi.
- 2) Mengalami kerugian. Kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi pada saat menggunakan teknologi yang dapat merugikan pengguna.
- 3) Pemikiran (suatu teknologi) berisiko. Pengguna memiliki pikiran tentang kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi sebagai suatu konsekuensi dari penggunaan suatu teknologi.

Di sisi lain, Kim dkk. (2008) dalam Pratama (2020) menjelaskan bahwa risiko yang dirasakan oleh individu mempengaruhi sikap akan minat penggunaan suatu teknologi. Tingginya persepsi risiko akan menjadi pertimbangan bagi pengguna sebelum menggunakan suatu

teknologi, pun sebaliknya. Oleh karena itu, penting bagi suatu teknologi untuk menekan tingkat risiko yang bisa dialami oleh pengguna.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penelitian ini, persepsi risiko adalah keyakinan *user* atau pengguna terhadap ketidakpastian dan konsekuensi yang tidak diinginkan yang bisa terjadi saat menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital. Adapun indikator persepsi risiko yang digunakan dalam penelitian ini adalah indikator yang dikemukakan oleh Pavlou; adanya risiko tertentu, mengalami kerugian, dan pemikiran (suatu produk) berisiko.

2.2.4 Minat Penggunaan

Minat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu gairah ataupun keinginan. Dengan kata lain, minat digambarkan sebagai situasi seseorang sebelum melakukan tindakan yang dapat dijadikan dasar untuk memprediksi perilaku atau Tindakan (Priambodo dan Prabawani, 2016).

Adapun istilah minat menurut Syah (2016) adalah terminologi aspek kepribadian untuk menggambarkan adanya kemauan, dorongan (*force*) yang timbul dari dalam diri individu untuk memilih objek lain yang sejenis. Kotler (2016) dalam Sati dan Ramaditya (2020) mendefinisikan minat adalah sesuatu yang dirasakan oleh individu setelah menerima rangsangan dari produk yang dilihatnya, dan kemudian timbul ketertarikan untuk mencoba produk tersebut, dan akhirnya timbul keinginan untuk membeli atau memiliki produk tersebut. Di sisi lain, Davis dkk. (2017)

menyebutkan bahwa minat perilaku diartikan sebagai tingkat seberapa kuat minat seseorang untuk melakukan perilaku tertentu (Sati dan Ramaditya, 2020).

Kotler dan Keller (2003) dalam Priambodo dan Prabawani (2016) mengemukakan *“Customer buying decision is all their experience in learning, choosing, using, even disposing of a product.”* Ini bisa diartikan bahwa keputusan membeli/menggunakan adalah keseluruhan proses dimana konsumen/pengguna mempelajari, memilih, membeli/menggunakan, bahkan sampai membuang (berhenti menggunakan) suatu produk/teknologi. Lebih baru, Sari (2020) dalam penelitiannya mendefinisikan minat penggunaan sebagai kecenderungan individu untuk tetap memakai suatu teknologi.

Adapun indikator-indikator untuk pengukuran minat penggunaan menurut Jogiyanto (2007) dalam Priambodo dan Prabawani (2016) adalah sebagai berikut:

- 1) Keinginan untuk menggunakan. Berupa ketertarikan terhadap suatu teknologi sehingga muncul rasa ingin menggunakan.
- 2) Selalu mencoba menggunakan. Usaha yang dilakukan untuk terus menggunakan suatu teknologi.
- 3) Berlanjut di masa yang akan datang. Perilaku pengguna yang merasa ingin terus menggunakan suatu teknologi lebih lama lagi.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penelitian ini, minat penggunaan adalah suatu keinginan

untuk menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital. Adapun indikator minat penggunaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah indikator yang dikemukakan oleh Jogiyanto; keinginan untuk menggunakan, selalu mencoba menggunakan, dan (penggunaan yang) berlanjut di masa yang akan datang.

2.2.5 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Peneliti & Judul	Metode	Temuan
1. Priambodo dan Prabawani (2016): Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus pada Masyarakat di Kota Semarang)	<i>Explanatory research</i> , dengan survei kuesioner kepada 100 responden dan dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan <i>software</i> SmartPLS 2.0 M3	- Persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan layanan e-money - Persepsi risiko berpengaruh negatif dan signifikan terhadap niat menggunakan e-money
2. Rahmiati, Engriani dan Putri (2019): The Influence of Trust, Perceived Usefulness, and Perceived Ease of Using Intensity of E-money With Attitude Toward Using Intervening Variable in Padang City	Kuantitatif, dengan survei kuesioner kepada 300 responden dan dianalisis dengan model persamaan struktural deskriptif dan induktif	- Kepercayaan, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, dan sikap terhadap penggunaan uang elektronik berpengaruh positif dan signifikan terhadap sikap dan intensitas penggunaan uang elektronik
3. Salsabila, Susanto, dan Hutami (2021): Pengaruh Persepsi Risiko, Manfaat Dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Keputusan Pembelian	Kuantitatif, dengan survei kuesioner kepada 120 responden dan	- Risiko, manfaat dan kemudahan penggunaan secara simultan berpengaruh signifikan terhadap

Peneliti & Judul	Metode	Temuan
Online Pada Aplikasi Shopee	diolah dengan <i>software</i> SPSS	keputusan pembelian online di Shopee - Risiko dan manfaat berpengaruh negatif signifikan terhadap keputusan pembelian online di Shopee - Kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian online di Shopee
4. Cho dan Sagynov (2015): Exploring Factors That Affect Usefulness, Ease of Use, Trust, and Purchase Intention in the Online Environment	<i>Technology Acceptance Model</i> , data dianalisis menggunakan analisis faktor dan regresi, dan pemodelan persamaan struktural	- Kegunaan yang dirasakan, kemudahan penggunaan yang dirasakan, dan kepercayaan memiliki pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap niat perilaku untuk berbelanja di internet
5. Nurzanita dan Marlina (2020): Pengaruh Persepsi Manfaat Terhadap Keputusan Penggunaan Gopay di Surabaya dengan Kepercayaan Sebagai Variabel Intervening	Kuantitatif deskriptif, dengan survei kuesioner kepada 117 responden dan diolah dengan <i>software</i> SPSS AMOS 26	- Persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan dan kepercayaan - Kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan - Persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan penggunaan
6. Sawitri dan Giantri (2020): The Role of Trust Mediates the Effect of Perceived Ease of Use and Perceived Usefulness on Online Repurchase Intention	Kuantitatif deskriptif, dengan <i>path analysis</i> dan <i>purposive sampling</i> 157 responden	- Persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kegunaan, dan kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepercayaan dan niat beli berulang online

Peneliti & Judul	Metode	Temuan
7. Susanti, Fardahlia, dan Indrihastuti (2021): Kemudahan dan Kemanfaatan: Pengaruhnya Terhadap Keputusan Penggunaan Sistem Pembayaran E-money OVO, Go-Pay, dan DANA	Analisis regresi linier dengan survei kuesioner kepada 90 responden	- Kemudahan dan kemanfaatan secara parsial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap sistem pembayaran e-money Kemudahan dan kemanfaatan secara simultan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap sistem pembayaran e-money
8. Istiarni dan Hadiprajitno (2014): Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kredibilitas Terhadap Minat Penggunaan Berulang Internet Banking dengan Sikap Penggunaan Sebagai Variabel Intervening	<i>Structural Equation Modeling</i> (SEM) dengan survei kuesioner pada 120 responden dan diolah dengan AMOS 20.0	- Persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, dan persepsi kredibilitas berpengaruh langsung terhadap sikap penggunaan dan tidak langsung terhadap niat menggunakan Sikap penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan
9. Yogananda dan Dirgantara (2017): pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan dan Persepsi Risiko Terhadap Minat untuk Menggunakan Instrumen Uang Elektronik	Kuantitatif dengan <i>nonprobability sampling</i> terhadap 120 responden mahasiswa Jurusan Manajemen Universitas Diponegoro tahun ajaran 2016/2017	- Persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan dan kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan - Persepsi risiko berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap niat menggunakan
10. Sati dan Ramaditya (2020): Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan E-money (Studi Kasus pada	Kuantitatif dengan survei kuesioner kepada 99 pengguna Metland Card dan diolah	- Persepsi manfaat dan kepercayaan tidak berpengaruh terhadap minat penggunaan e-money pada pengguna Metland Card - Persepsi kemudahan dan persepsi

Peneliti & Judul	Metode	Temuan
Konsumen yang Menggunakan Metland Card)	dengan <i>software</i> PLS	risiko berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan e-Money pada pengguna Metland Card

2.2.6 Kerangka Konseptual



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

2.3 Hipotesis

Hipotesis menurut Arikunto (2011) adalah rumusan jawaban sementara terhadap suatu masalah yang dimaksudkan sebagai tuntutan sementara dalam penelitian untuk mencari jawaban yang sebenarnya. Berdasarkan gambar 2.1 di atas, maka dapat ditarik kesimpulan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₁ : Diduga persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital

H₂ : Diduga persepsi manfaat berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital

H₃ : Diduga persepsi risiko berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian survei, yaitu suatu penelitian yang mengambil sampel dari suatu populasi dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data (Morrisan, 2017). Desain penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, yakni penelitian yang menekankan pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan menggunakan metode statistika (Siregar, 2014), dengan tujuan menguji hubungan antar dua variabel, tidak hanya dalam bentuk sebab akibat saja, melainkan juga timbal balik antara dua variabel dengan mengembangkan pemahaman atau mendiskripsikan banyak hal (Sugiyono, 2018). Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan persepsi risiko terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah sekumpulan individu-individu dengan kualitas dan karakter yang sudah ditetapkan oleh peneliti (Sugiyono, 2018). Populasi dalam penelitian ini dibatasi pada pengguna *m-banking* dan/atau *e-wallet* (individu) yang merupakan generasi Y (milenial) di Surabaya.

3.2.2 Sampel

Menurut Siyoto dan Sodik (2015), sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Adapun sampel dalam penelitian ini didasarkan pada teknik pengambilan sampel secara *nonprobability sampling* berjenis *purposive sampling*, yakni teknik penentuan sampel yang didasarkan pada pertimbangan peneliti mengenai sampel-sampel mana yang paling sesuai, bermanfaat dan dianggap dapat mewakili suatu populasi (representatif). Sebagaimana dijelaskan Sugiyono (2018), bahwa *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang dipergunakan untuk mengambil sampel secara representatif dengan kriteria-kriteria tertentu. Kriteria pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah responden berada pada usia 26 sampai 41 tahun yang merupakan Generasi Y di Surabaya. Dikarenakan besarnya jumlah populasi yang tidak diketahui dan tidak menentu, maka diberikan batasan hanya kepada Generasi Y di Surabaya yang pernah menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital.

Hair dkk. (2010) dalam Rusadi (2019) berpendapat bahwa minimal jumlah sampel yang ideal digunakan dalam penelitian adalah 5 (lima) kali dari jumlah indikator dari keseluruhan variabel sehingga bisa diperoleh estimasi interpretasi dengan *Structural Equation Model* (SEM). Berdasarkan teori yang dikemukakan Hair, maka penentuan jumlah sampel minimum adalah $22 \times 5 = 110$ responden yang harus diteliti.

3.3 Jenis dan Sumber Data

3.3.1 Jenis Data

Penelitian ini menggunakan jenis data primer, yakni data yang diperoleh langsung di lapangan oleh peneliti sebagai objek penulisan (Morrison, 2017). Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari metode survei dalam bentuk kuesioner yang didapat dari responden untuk dianalisis berdasarkan daftar pernyataan yang diberikan. Kuesioner yang akan digunakan dan disajikan kepada responden terdiri dari dua bagian, yaitu:

- 1) Bagian yang terdiri dari karakteristik responden yang meliputi jenis kelamin, usia, dan pendidikan terakhir, dan
- 2) Bagian yang terdiri dari pernyataan seputar variabel-variabel dalam penelitian ini, yakni: persepsi kemudahan; persepsi manfaat; persepsi risiko, dan minat penggunaan.

3.3.2 Sumber Data

Pengertian sumber data yang dimaksud dalam penelitian menurut Arikunto (2010) adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Indriantoro dan Supomo (2013) juga menegaskan pentingnya sumber data dalam suatu penelitian, karena nantinya bisa menjadi pertimbangan dalam penentuan metode pengumpulan data. Maka dapat disimpulkan bahwa sumber data adalah faktor yang paling penting dalam penentuan metode pengumpulan data untuk mengetahui darimana subjek data tersebut diperoleh. Ada 2 (dua) sumber data dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Sumber data primer, yakni data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Data primer penelitian ini diperoleh dan berasal dari penyebaran kuesioner kepada Generasi Y di Surabaya yang memiliki *m-banking* dan/atau *e-wallet* dan pernah menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital.
- 2) Sumber data sekunder, yakni data yang berasal dari pihak kedua atau bukan data yang datang secara langsung. Oleh karena itu, beberapa sumber buku dan data yang di peroleh akan membantu untuk mengkaji secara kritis suatu penelitian. Dalam penelitian ini penulis mendapatkan data sekunder dari sejumlah buku (baik fisik maupun *e-book*), jurnal, *paper*, artikel resmi, dan penelitian terdahulu.

3.4 Metode dan Prosedur Pengumpulan Data

Penelitian kuantitatif yang akan dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa survei dalam bentuk kuesioner yang disebarkan kepada para Generasi Y di Surabaya—yang telah dipilih sebagai sampel penelitian—yang pernah menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital. Kuesioner yang digunakan bersifat tertutup, sehingga responden hanya perlu mengisi skor menggunakan metode skala *likert* pada pernyataan-pernyataan yang sudah disediakan. Skala *likert* menurut Aprilia dan Ghozali (2013) adalah metode yang mengukur sikap dengan menyatakan setuju atau tidak setuju terhadap subyek, obyek, atau kejadian tertentu. Lebih lanjut, penelitian ini menggunakan modifikasi skala *likert* empat tingkat. Sejalan dengan yang

dikemukakan Hertanto (2017), hal ini dimaksudkan untuk menghilangkan kelemahan-kelemahan yang ada pada skala lima tingkat, yaitu:

- 1) Memiliki kategori *undeciden* yang mempunyai arti ganda. Dengan kata lain, responden dianggap belum bisa memutuskan atau memberi jawaban (menurut konsep aslinya), netral, atau bahkan ragu-ragu. Kategori jawaban ganda arti (*multi interpretable*) ini tentu saja tidak diharapkan dalam suatu instrumen.
- 2) Tersedianya jawaban netral bisa menimbulkan *central tendency*, yakni responden sebagai penilai tidak ingin menilai terlalu tinggi dan juga tidak terlalu rendah (selalu berada ditengah-tengah), terutama bagi mereka yang ragu-ragu atas arah kecenderungan pendapat mereka.

Dengan pertimbangan-pertimbangan tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan skala *likert* modifikasi empat tingkat dengan maksud agar responden tidak berpendapat netral atau tidak berpendapat.

Tabel 3. 1 Alternatif Jawaban dengan Skala Likert

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

3.5 Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini menggunakan variabel dependen (Y) dari minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital, sementara variabel independen (X) dari faktor-faktor penggunaan teknologi meliputi persepsi

kemudahan (X_1), persepsi manfaat (X_2), dan persepsi risiko (X_3). Berikut dijabarkan definisi operasional sebagai pijakan atas variabel-variabel yang digunakan untuk kemudian diuji dalam bab pembahasan selanjutnya.

- 1) Persepsi Kemudahan (X_1). Didefinisikan sebagai sejauh mana keyakinan pengguna terhadap penggunaan teknologi, yaitu QRIS. Indikator persepsi kemudahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Menggunakan QRIS mudah dipelajari; (2) Mudah dikontrol; (3) Jelas dan mudah dipahami; (4) Fleksibel; (5) Mudah menjadi terampil; dan (6) Mudah digunakan. Indikator ini menggunakan skala pengukuran interval dengan skala *likert*.
- 2) Persepsi Manfaat (X_2). Didefinisikan sebagai sejauh mana keyakinan pengguna terhadap manfaat yang dirasakan langsung saat menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital. Indikator persepsi manfaat yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Mempercepat pekerjaan; (2) Meningkatkan kinerja pekerjaan; (3) Meningkatkan produktivitas; (4) Efektif; (5) Mempermudah pekerjaan; dan (6) Bermanfaat. Indikator ini menggunakan skala pengukuran interval dengan skala *likert*.
- 3) Persepsi Risiko (X_3). Didefinisikan sebagai sejauh mana keyakinan pengguna terhadap ketidakpastian dan konsekuensi yang tidak diinginkan bisa terjadi saat menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital. Indikator persepsi risiko yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Adanya risiko tertentu; (2) Mengalami

kerugian; dan (3) Pemikiran (suatu produk) berisiko. Indikator ini menggunakan skala pengukuran interval dengan skala *likert*.

- 4) Minat Penggunaan (Y). Didefinisikan sebagai keinginan untuk menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran digital. Indikator minat penggunaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Keinginan untuk menggunakan; (2) Selalu mencoba menggunakan; dan (3) (Penggunaan yang) berlanjut di masa yang akan datang. Indikator ini menggunakan skala pengukuran interval dengan skala *likert*.

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif menurut Sugiyono (2018) merupakan teknik analisis statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan suatu data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku bagi umum atau generalisasi. Analisis statistik deskriptif digunakan dalam penelitian ini dengan bantuan *software* SPSS untuk menjawab distribusi frekuensi termasuk dalam kategori karakteristik responden guna memberikan gambaran sekilas dan ringkas dari sekelompok data dalam suatu tabel frekuensi. Data diperoleh dari jawaban yang diberikan oleh responden atas pernyataan-pernyataan yang telah disajikan dalam kuesioner. Selanjutnya peneliti akan mengolah data-

data yang ada dengan cara dikelompokkan, ditabulasikan, dan kemudian diberi penjelasan.

3.6.2 Uji Validitas dan Realibilitas

3.6.2.1 Uji Validitas

Suatu instrumen dianggap valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan (Aprilia dan Ghozali, 2013). Uji validitas dapat dilihat pada kolom *corrected item-total correlation*, nilai ini kemudian dibandingkan dengan nilai r-tabel yang dicari pada signifikansi 0,05 dengan uji 2 (dua) sisi. Nilai r-tabel dihitung dengan menggunakan analisis *df (degree of freedom)* yaitu dengan rumus $df = n - k$ dengan *n* adalah jumlah responden dan *k* adalah jumlah variabel independen yang digunakan. Suatu instrumen dikatakan valid apabila nilai korelasi *r* hitung $> r$ tabel, sebaliknya, suatu instrumen dikatakan tidak valid apabila nilai korelasi *r* hitung $< r$ tabel (Sekaran dan Bougie, 2016).

3.6.2.2 Uji Realibilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban individu terhadap indikator adalah konsisten (Aprilia dan Ghozali, 2013). Untuk mengetahui reliabel atau tidaknya suatu variabel, dilakukan uji statistik dengan melihat nilai *Cronbach Alpha*. Kriteria yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai *Cronbach Alpha* $> 0,6$ maka indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur variabel adalah "reliabel",

- 2) Jika nilai *Cronbach Alpha* $< 0,6$ maka indikator-indikator yang digunakan untuk mengukur variabel adalah "tidak reliabel" (Sekaran dan Bougie, 2016).

3.6.3 Uji Asumsi Klasik

Sebelum model regresi berganda digunakan dan memberikan hasil yang representatif, perlu terlebih dahulu memenuhi asumsi klasik, yaitu tidak terjadi multikolinearitas, heteroskedastisitas dan autokorelasi. Asumsi-asumsi tersebut antara lain:

- 1) Asumsi Normalitas, yakni digunakan untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi, variabel dependen dan variabel independen mempunyai distribusi normal atau tidak. Sebagaimana dijelaskan oleh Santoso (2018), model regresi yang baik adalah distribusi data normal atau mendekati normal. Untuk menguji apakah sampel penelitian memiliki distribusi normal, maka digunakan pengujian *Kolmogorov-Smirnov Goodness-of-Fit Test* terhadap masing-masing variabel.

Kriteria pengambilan keputusan adalah:

- a) Jika Probabilitas $> 0,05$, maka H_0 diterima,
 b) Jika Probabilitas $< 0,05$, maka H_0 ditolak.
- 2) Uji Autokorelasi. Salah satu syarat dapat digunakannya model analisis regresi linear berganda adalah terpenuhinya asumsi *non* autokorelasi. Sebagaimana dijelaskan Santoso (2018), uji ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t , dengan kesalahan pada periode sebelumnya (t_1). Untuk

mendeteksi adanya autokorelasi, maka dilakukan uji statistik *Durbin Watson*. Patokan angka DW (*Durbin Watson*) untuk mendeteksi autokorelasi secara umum adalah sebagai berikut:

- a) Angka DW di bawah 2 berarti ada korelasi positif,
 - b) Angka DW di antara 2 sampai +2 berarti tidak ada autokorelasi,
 - c) Angka DW di atas +2 berarti ada autokorelasi negatif.
- 3) Uji Multikolienaritas, yakni dilakukan untuk menunjukkan adanya hubungan linear antara variabel independen. Sebagaimana dijelaskan Yudiaatmaja (2013), jika antar variabel berkorelasi dengan sempurna, maka model kuadrat terkecil tidak dapat digunakan. Metode yang digunakan untuk mendeteksi adanya multikolinearitas adalah dengan menggunakan nilai *Value Inflation Faktor* (VIF), dimana:
- a) Jika toleransi value $< 0,01$ atau $VIF > 10$ maka terjadi multikolinearitas,
 - b) Jika toleransi value $> 0,01$ atau $VIF < 10$ maka tidak terjadi multikolinearitas.
- 4) Uji Heteroskedastisitas. Asumsi pokok dari model regresi linier klasik adalah bahwa gangguan (*disturbance*) yang muncul dalam regresi adalah heteroskedastisitas. Yudiaatmaja (2013) menjelaskan bahwa uji heterokedastisitas digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Pengujian heteroskedastisitas dilakukan dengan melakukan uji *Park*. Bila nilai t hitung $< t$ tabel maka akan

terjadi homoskedastisitas, yaitu varian variabel independen adalah konstan untuk setiap nilai tertentu variabel independen. Sebaliknya, apabila nilai t hitung $>$ t tabel, berarti terjadi heteroskedastisitas.

- 5) Uji Linieritas, yakni digunakan teknik uji – F. Tujuan uji linearitas adalah untuk mengetahui apakah antara variabel X dengan variabel Y memiliki hubungan linear atau tidak. Harga F_{hitung} kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Hubungan dapat dikatakan linear apabila diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$. Hubungan juga dikatakan linier apabila harga "p beda" sama atau lebih besar dari 0,05 (Sugiyono, 2018).

3.6.4 Uji Hipotesis

3.6.4.1 Model Analisis Regresi Linier Berganda

Metode regresi linear berganda adalah metode yang mengukur kekuatan hubungan antara dua variabel atau lebih serta menunjukkan arah hubungan antara variabel dependen dan variabel independen (Ghozali, 2009). Adapun persamaan untuk menguji hipotesis secara keseluruhan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$\text{Minat penggunaan (Y)} = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e$$

Keterangan:

Y = Minat penggunaan

α = Konstanta (tetap)

β_1, \dots, β_3 = Koefisien regresi

X_1 = Persepsi kemudahan

- X_2 = Persepsi manfaat
 X_3 = Persepsi risiko
 e = Kesalahan baku (*error*).

3.6.4.2 Koefisien Determinasi

Uji R^2 atau disebut juga koefisien determinasi adalah angka yang menunjukkan besarnya derajat kemampuan atau distribusi variabel bebas dalam menjelaskan atau menerangkan variabel terikatnya dalam fungsi yang bersangkutan atau untuk mengukur kedekatan hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen. Besarnya nilai R^2 adalah di antara nol dan satu ($0 < R^2 < 1$). Jika nilainya semakin mendekati satu, maka model tersebut baik dan tingkat kedekatan antara variabel bebas dan variabel terikat pun semakin dekat pula. Jika koefisien determinasi $> 0,5$ maka pemilihan variabel X_1 dan X_2 terhadap Y sudah benar. Jika koefisien determinasi $< 0,5$ maka pemilihan variabel X_1 dan X_2 terhadap Y tidak tepat (Santoso, 2018).

3.6.4.3 Uji T

Uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh variabel independen secara individual dalam menerangkan variabel dependen. Pengujian dilakukan dengan menggunakan significance level 0,05 ($\alpha=5\%$). Penerimaan atau penolakan hipotesis dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka hipotesis ditolak (koefisien regresi tidak signifikan). Ini berarti bahwa secara parsial variabel independen

tersebut tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen,

- 2) Jika nilai signifikan $\leq 0,05$ maka hipotesis diterima (koefisien regresi signifikan). Ini berarti secara parsial variabel independen tersebut mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen (Santoso, 2018).



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Karakteristik Responden

Responden dalam penelitian ini adalah generasi Y (milenial) di Surabaya yang berusia 26 sampai 41 tahun pada tahun 2022 dengan sampel sebanyak 118 (seratus delapan belas). Melalui pengisian kuesioner, didapat karakteristik responden tentang jenis kelamin, usia, dan pendidikan terakhir. Berikut adalah penyajian hasil deskripsi karakteristik responden dalam penelitian ini.

Tabel 4. 1 Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Laki-laki	57	48,3	48,3	48,3
	Perempuan	61	51,6	51,6	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Dari tabel 4.1 di atas dapat dilihat bahwa terdapat 57 responden atau 48,3% berjenis kelamin laki-laki dan 61 responden atau 51,6% berjenis kelamin Perempuan. Hasil yang di dapat menunjukkan bahwa responden dengan jenis laki-laki lebih banyak daripada responden perempuan.

Tabel 4. 2 Data Responden Berdasarkan Usia

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	26-30	82	69,4	69,4	69,4
	31-35	24	20,3	20,3	20,3
	36-41	11	9,3	9,3	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Dari tabel 4.2 di atas dapat dilihat terdapat 82 responden atau 69,4% berusia 20 s/d 25 tahun, 23 responden atau 19,4% berusia 25 s/d 30 tahun, 11 responden berusia 30 s/d 35 tahun, dan 2 responden berusia 35 s/d 50 tahun. Hasil yang didapatkan menunjukkan responden dengan usia 20 s/d 25 tahun paling banyak diantara usia responden yang lain.

Tabel 4. 3 Data Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	SD	0	0	0	0
	SMP	0	0	0	0
	SMA	29	24,5	24,5	24,5
	D2/D3/S1	89	75,4	75,4	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Dari tabel 4.3 di atas dapat dilihat terdapat 29 responden atau 24,5% berlatar belakang pendidikan SMA, dan 89 responden atau 75,4% berlatar belakang D2/D3/S1. Hasil yang didapatkan menunjukkan responden dengan latar belakang pendidikan D2/D3/S1 lebih banyak diantara responden yang berlatar belakang pendidikan SD, SMP dan SMA.

4.2 Uji Kualitas Data

4.2.1 Hasil Uji Kualitas Data

4.2.1.1 Hasil Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika indikator pada kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Ghozali, 2018). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data primer yang diperoleh dengan menyebarkan kuesioner kepada 118 responden

yaitu generasi Y (berusia 26-41 tahun) di Surabaya yang pernah menggunakan fitur QRIS.

Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan korelasi antar skor butir pernyataan dengan total skor variabel setelah ditentukan hipotesis H_0 : skor butir pernyataan berkorelasi signifikan dengan total skor variabel, dan H_a : skor butir pernyataan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor variabel. Setelah menentukan hipotesis, kemudian dilakukan uji dengan membandingkan r hitung (*tabel corrected item-total correlation*) dengan r tabel (*tabel Product Moment* dengan signifikansi 0.05) untuk *degree of freedom* (df) = $n - 2$. Suatu kuesioner dinyatakan valid apabila r hitung > r tabel (Ghozali, 2018).

Kuesioner dalam penelitian ini dibagi menjadi 4 (empat) variabel, yaitu: (1) Persepsi kemudahan; (2) Persepsi manfaat; (3) Persepsi risiko, dan (4) Minat penggunaan. Adapun variabel dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa indikator, yaitu: (1) Variabel persepsi kemudahan (X_1) yang terdiri dari 5 (lima) pernyataan kuesioner; (2) Variabel persepsi manfaat (X_2) yang terdiri dari 5 (lima) pernyataan kuesioner; (3) Variabel persepsi risiko (X_3) yang terdiri dari 6 (enam) pernyataan kuesioner, dan (4) Variabel minat penggunaan (Y) yang terdiri dari 6 (enam) pernyataan kuesioner. Berikut merupakan tabel hasil uji validitas data kuesioner dalam penelitian ini.

Tabel 4. 4 Rekapitulasi Uji Validitas untuk Setiap Pernyataan Persepsi Kemudahan (X_{1.1}-X_{1.5}), Persepsi Manfaat (X_{2.1}-X_{2.5}), Persepsi Risiko (X_{3.1}-X_{3.6}), dan Minat Penggunaan (Y_{1.1}-Y_{1.6})

Variabel		<i>Corrected Item Total Correlation</i>	Tanda	r tabel	Keterangan
Persepsi Kemudahan (X ₁)	X _{1.1}	0,665	>	0,1809	Valid
	X _{1.2}	0,587	>	0,1809	Valid
	X _{1.3}	0,6	>	0,1809	Valid
	X _{1.4}	0,655	>	0,1809	Valid
	X _{1.5}	0,787	>	0,1809	Valid
Persepsi Kemanfaatan (X ₂)	X _{2.1}	0,729	>	0,1809	Valid
	X _{2.2}	0,407	>	0,1809	Valid
	X _{2.3}	0,714	>	0,1809	Valid
	X _{2.4}	0,711	>	0,1809	Valid
	X _{2.5}	0,286	>	0,1809	Valid
Persepsi Risiko (X ₃)	X _{3.1}	0,408	>	0,1809	Valid
	X _{3.2}	0,656	>	0,1809	Valid
	X _{3.3}	0,529	>	0,1809	Valid
	X _{3.4}	0,548	>	0,1809	Valid
	X _{3.5}	0,518	>	0,1809	Valid
	X _{3.6}	0,43	>	0,1809	Valid
Minat Penggunaan (Y)	Y _{1.1}	0,384	>	0,1809	Valid
	Y _{1.2}	0,453	>	0,1809	Valid
	Y _{1.3}	0,22	>	0,1809	Valid
	Y _{1.4}	0,462	>	0,1809	Valid
	Y _{1.5}	0,568	>	0,1809	Valid
	Y _{1.6}	0,676	>	0,1809	Valid

Berdasarkan tabel rekapitulasi Uji Validitas untuk setiap pernyataan di atas dapat di lihat bahwa nilai *Corrected Item Total Correlation* atau nilai r hitung untuk masing-masing variabel berada di atas r tabel yaitu 0,1809. Ini menunjukkan bahwa data tersebut valid dan layak untuk diuji.

4.2.1.2 Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah suatu uji yang digunakan untuk mengukur tingkat kestabilan suatu alat pengukuran dalam mengukur suatu gejala atau kejadian. Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah hasil jawaban dari kuesioner oleh responden benar-benar stabil dalam mengukur suatu gejala atau kejadian (Aprilia dan Ghozali, 2013). Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Berikut merupakan tabel hasil uji reliabilitas data kuesioner dalam penelitian ini.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Tanda	r tabel	Keterangan
Persepsi Kemudahan (X ₁)	0,658	>	0,1809	Reliabel
Persepsi Manfaat (X ₂)	0,487	>	0,1809	Reliabel
Persepsi Resiko (X ₃)	0,419	>	0,1809	Reliabel
Minat Penggunaan (Y)	0,286	>	0,1809	Reliabel

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* untuk masing-masing variabel berada di atas r_{tabel} yaitu $> 0,1809$. Ini menunjukkan bahwa masing-masing variabel tersebut reliabel dan layak untuk diuji.

4.2.2 Statistik Deskriptif

4.2.2.1 Analisis Variabel Persepsi Kemudahan (X₁)

Terdapat 5 (lima) indikator dalam variabel persepsi kemudahan pada kuesioner, berikut adalah hasil *output*-nya.

Tabel 4. 6 Bertransaksi Menggunakan QRIS Mudah Dilakukan Dibandingkan dengan Metode Pembayaran Non Tunai Lainnya

X _{1.1}					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	1	2	1,7	1,7	1,7
	2	4	3,4	3,4	5,1
	3	34	28,8	28,8	33,9
	4	78	66,1	66,1	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas terlihat ada 2 responden atau 1,7% menjawab sangat tidak setuju, 4 responden atau 3,4% menjawab tidak setuju, 34 responden atau 28,8% menjawab setuju, dan 78 responden atau 66,1% menjawab sangat setuju. Dari indikator ini menunjukkan bahwa responden sangat setuju atas pernyataan "Bertransaksi menggunakan QRIS mudah dilakukan dibandingkan dengan metode pembayaran non tunai lainnya."

Tabel 4. 7 QRIS Mudah Dioperasikan Karena Cukup dengan Memindai Kode QR di Kasir

X1.2					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	1	2	1,7	1,7	1,7
	2	2	1,7	1,7	3,4
	3	16	13,6	13,6	16,9
	4	98	83,1	83,1	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas terlihat ada 2 responden atau 1,7% menjawab sangat tidak setuju, 2 responden atau 1,7% menjawab tidak setuju, 16 responden atau 13,6% menjawab setuju, dan 98 responden atau 83,1% menjawab sangat setuju. Dari indikator ini menunjukkan bahwa responden sangat setuju atas pernyataan "QRIS mudah dioperasikan karena cukup dengan memindai Kode QR di kasir."

Tabel 4. 8 Bertransaksi Menggunakan QRIS Mudah Dilakukan karena Tidak Memerlukan Kartu

X1.3					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	3	15	12,7	12,7	12,7
	4	103	87,3	87,3	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel 4.8 di atas terlihat ada 3 responden atau 12,7% menjawab setuju dan 103 responden atau 87,3% menjawab sangat setuju. Dari indikator ini menunjukkan bahwa responden sangat setuju atas pernyataan "Bertransaksi menggunakan QRIS mudah dilakukan karena tidak memerlukan kartu."

Tabel 4. 9 Bertransaksi Menggunakan QRIS Mudah Dilakukan karena Sistem Tidak Rumit dan Mudah Dioperasikan

X1.4					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	1	4	3,4	3,4	3,4
	2	7	5,9	5,9	9,3
	3	19	16,1	16,1	25,4
	4	88	74,6	74,6	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas terlihat ada 4 responden atau 3,4% menjawab sangat tidak setuju, 7 responden atau 5,9% menjawab tidak setuju, 19 responden atau 16,1% menjawab setuju, dan 88 responden atau 74,6% menjawab sangat setuju. Dari indikator ini menunjukkan bahwa responden sangat setuju atas pernyataan "Bertransaksi menggunakan QRIS mudah dilakukan karena sistem tidak rumit dan mudah dioperasikan."

Tabel 4. 10 Bertransaksi Menggunakan QRIS Lebih Fleksibel karena Bisa Dilakukan Kapanpun dan Dimanapun

X1.5					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	1	7	5,9	5,9	5,9
	2	44	37,3	37,3	43,2
	3	49	41,5	41,5	84,7
	4	18	15,3	15,3	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas terlihat ada 7 responden atau 5,9% menjawab sangat tidak setuju, 44 responden atau 37,3% menjawab tidak setuju, 49 responden atau 41,5% menjawab setuju, dan 18 responden atau

15,3% menjawab sangat setuju. Dari indikator ini menunjukkan bahwa responden setuju atas pernyataan "Bertransaksi menggunakan QRIS lebih fleksibel karena bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun."

4.2.2.2 Analisis Variabel Persepsi Manfaat (X₂)

Terdapat 5 (lima) indikator dalam variabel persepsi manfaat pada kuesioner, berikut adalah hasil *output*-nya.

Tabel 4. 11 Bertransaksi Menggunakan QRIS Tidak Menyita Banyak Waktu

X _{2.1}					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	1	1	,8	,8	,8
	3	21	17,8	17,8	18,6
	4	96	81,4	81,4	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas terlihat ada 1 responden atau 0,8% menjawab sangat tidak setuju, 21 responden atau 17,8% menjawab setuju, dan 96 responden atau 81,4% menjawab sangat setuju. Dari indikator ini menunjukkan bahwa responden sangat setuju atas pernyataan "Bertransaksi menggunakan QRIS tidak menyita banyak waktu."

Tabel 4. 12 Bertransaksi Menggunakan QRIS Lebih Efisien karena Tidak Perlu Khawatir dengan Uang Kembalian

X _{2.2}					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	3	6	5,1	5,1	5,1
	4	112	94,9	94,9	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas terlihat ada 6 responden atau 5,1% menjawab setuju dan 112 responden atau 94,9% menjawab sangat setuju. Dari indikator ini menunjukkan bahwa responden sangat setuju atas pernyataan "Bertransaksi menggunakan QRIS lebih efisien karena tidak perlu khawatir dengan uang kembalian."

Tabel 4. 13 Bertransaksi Menggunakan QRIS Lebih Higienis karena Tidak Perlu Melakukan Kontak Fisik Baik Secara Langsung maupun Tidak Langsung

X _{2.3}					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	2	2	1,7	1,7	1,7
	3	4	3,4	3,4	5,1
	4	112	94,9	94,9	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas terlihat ada 2 responden atau 1,7% menjawab tidak setuju, 4 responden atau 3,4% menjawab setuju, dan 112 responden atau 94,9% menjawab sangat setuju. Dari indikator ini menunjukkan bahwa responden sangat setuju atas pernyataan "Bertransaksi menggunakan QRIS lebih higienis karena tidak perlu melakukan kontak fisik baik secara langsung maupun tidak langsung."

Tabel 4. 14 Bertransaksi Menggunakan QRIS Lebih Praktis karena Dapat Digunakan untuk Segala Macam Jenis Transaksi Seperti Pembayaran, Tagihan, dan Belanja

X _{2.4}					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	1	1	,8	,8	,8
	2	6	5,1	5,1	5,9
	3	19	16,1	16,1	22,0

	4	92	78,0	78,0	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas terlihat ada 1 responden atau 0,8% menjawab sangat tidak setuju, 6 responden atau 5,1% menjawab tidak setuju, 19 responden atau 16,1% menjawab setuju, dan 92 responden atau 78% menjawab sangat setuju. Dari indikator ini menunjukkan bahwa responden sangat setuju atas pernyataan "Bertransaksi menggunakan QRIS lebih praktis karena dapat digunakan untuk segala macam jenis transaksi seperti pembayaran, tagihan dan belanja."

Tabel 4. 15 Bertransaksi Menggunakan QRIS Lebih Praktis karena Hanya Memerlukan Satu Kode QR untuk Semua Pembayaran Digital

X _{2.5}					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	3	18	15,3	15,3	15,3
	4	100	84,7	84,7	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas terlihat ada 18 responden atau 15,3% menjawab setuju dan 100 responden atau 84,7% menjawab sangat setuju. Dari indikator ini menunjukkan bahwa responden sangat setuju atas pernyataan "Bertransaksi menggunakan QRIS lebih praktis karena hanya memerlukan satu Kode QR untuk semua pembayaran digital."

4.2.2.3 Analisis Variabel Persepsi Risiko (X₃)

Terdapat 6 (enam) indikator dalam variabel persepsi risiko pada kuesioner, berikut adalah hasil *output*-nya.

Tabel 4. 16 Bertransaksi Menggunakan QRIS Lebih Aman karena Semua PJSP Memiliki Ijin dan Diawasi Langsung oleh Bank Indonesia

X _{3.1}					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	1	1	,8	,8	,8
	2	4	3,4	3,4	4,2
	3	17	14,4	14,4	18,6
	4	92	81,4	81,4	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas terlihat ada 1 responden atau 0,8% menjawab sangat tidak setuju, 4 responden atau 3,4% menjawab tidak setuju, 17 responden atau 14,4% menjawab setuju, dan 96 responden atau 81,4% menjawab sangat setuju. Dari indikator ini menunjukkan bahwa responden sangat setuju atas pernyataan "Bertransaksi menggunakan QRIS lebih aman karena semua PJSP memiliki ijin dan diawasi langsung oleh Bank Indonesia."

Tabel 4. 17 Bertransaksi Menggunakan QRIS Dapat Meminimalisir Kesalahan Saat Penginputan Data Transaksi

X _{3.2}					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	1	4	3,4	3,4	3,4
	2	4	3,4	3,4	6,8
	3	38	32,2	32,2	39,0
	4	72	61,9	61,0	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas terlihat ada 4 responden atau 3,4% menjawab sangat tidak setuju, 4 responden atau 3,4% menjawab tidak setuju, 38 responden atau 32,2% menjawab setuju, dan 72 responden atau

61% menjawab sangat setuju. Dari indikator ini menunjukkan bahwa responden sangat setuju atas pernyataan "Bertransaksi menggunakan QRIS dapat meminimalisir kesalahan saat penginputan data transaksi."

Tabel 4. 18 Keamanan dalam Bertransaksi Menggunakan QRIS Lebih Terjamin daripada Metode Pembayaran Non Tunai Lainnya

X _{3.3}					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	1	4	3,4	3,4	3,4
	2	12	10,2	10,2	13,6
	3	66	55,9	55,9	69,5
	4	36	30,5	30,5	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas terlihat ada 4 responden atau 3,4% menjawab sangat tidak setuju, 12 responden atau 10,2% menjawab tidak setuju, 66 responden atau 55,9% menjawab setuju, dan 36 responden atau 30,5% menjawab sangat setuju. Dari indikator ini menunjukkan bahwa responden setuju atas pernyataan "Keamanan dalam bertransaksi menggunakan QRIS lebih terjamin daripada metode pembayaran non tunai lainnya."

Tabel 4. 19 Bertransaksi Menggunakan QRIS Dapat Meningkatkan Akurasi Perhitungan Ketika Bertransaksi

X _{3.4}					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	2	13	11,0	11,0	11,0
	3	59	50,0	50,0	61,0
	4	46	39,0	39,0	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas terlihat ada 2 responden atau 13% menjawab tidak setuju, 59 responden atau 50% menjawab setuju, dan 46 responden atau 39% menjawab sangat setuju. Dari indikator ini menunjukkan bahwa responden setuju atas pernyataan "Bertransaksi menggunakan QRIS dapat meningkatkan akurasi perhitungan Ketika bertransaksi."

Tabel 4. 20 Saya Khawatir QRIS Tidak Dapat Memproses Transaksi dengan Benar

X3.5					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	1	14	11,9	11,9	11,9
	2	17	14,4	14,4	26,3
	3	37	31,4	31,4	57,6
	4	50	42,4	42,4	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas terlihat ada 14 responden atau 11,9% menjawab sangat tidak setuju, 17 responden atau 14,4% menjawab tidak setuju, 37 responden atau 31,4% menjawab setuju, dan 50 responden atau 42,4% menjawab sangat setuju. Dari indikator ini menunjukkan bahwa responden sangat setuju atas pernyataan "Saya khawatir QRIS tidak dapat memproses dengan benar."

Tabel 4. 21 Saya Khawatir QRIS Tidak Memberikan Kompensasi/Pengembalian Dana Ketika Terjadi Kesalahan dalam Transaksi

X3.6					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	1	37	31,4	31,4	31,4

	2	50	42,4	42,4	73,7
	3	25	21,2	21,2	94,9
	4	6	21,2	21,2	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas terlihat ada 37 responden atau 31,4% menjawab sangat tidak setuju, 50 responden atau 42,4% menjawab tidak setuju, 25 responden atau 21,2% menjawab setuju, dan 6 responden atau 5,1% menjawab sangat setuju. Dari indikator ini menunjukkan bahwa responden tidak setuju atas pernyataan "Saya khawatir QRIS tidak memberikan kompensasi/pengembalian dana Ketika terjadi kesalahan dalam transaksi."

4.2.2.4 Analisis Variabel Minat Penggunaan (Y)

Terdapat 6 (enam) indikator dalam variabel minat penggunaan pada kuesioner, berikut adalah hasil *output*-nya.

Tabel 4. 22 Saya Tertarik Bertransaksi Menggunakan QRIS Karena Lebih Efisien, Aman, Cepat, dan Nyaman

Y _{1.1}					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	1	1	,8	,8	,8
	3	7	5,9	5,9	6,8
	4	110	93,2	93,2	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas terlihat ada 1 responden atau 0,8% menjawab sangat tidak setuju, 7 responden atau 5,9% menjawab setuju, dan 110 responden atau 93,2% menjawab sangat setuju. Dari indikator ini menunjukkan bahwa responden sangat setuju atas pernyataan "Saya

tertarik bertransaksi menggunakan QRIS karena lebih efisien, aman, cepat dan nyaman."

Tabel 4. 23 Saya Berencana untuk Menggunakan QRIS secara Teratur di Masa Depan

Y _{1.2}					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	2	2	1,7	1,7	1,7
	3	14	11,9	11,9	13,6
	4	102	86,4	86,4	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas terlihat ada 2 responden atau 1,7% menjawab tidak setuju, 14 responden atau 11,9% menjawab setuju, dan 102 responden atau 86,4% menjawab sangat setuju. Dari indikator ini menunjukkan bahwa responden sangat setuju atas pernyataan "Saya berencana untuk menggunakan QRIS secara teratur di masa depan."

Tabel 4. 24 Saya Akan Menyarankan Orang Lain untuk Menggunakan QRIS

Y _{1.3}					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	3	9	7,6	7,6	7,6
	4	109	92,4	92,4	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas terlihat ada 9 responden atau 7,6% menjawab setuju dan 109 responden atau 92,4% menjawab sangat setuju. Dari indikator ini menunjukkan bahwa responden sangat setuju atas pernyataan "Saya akan menyarankan orang lain untuk menggunakan QRIS."

Tabel 4. 25 QRIS Sangat Penting untuk Memenuhi Kebutuhan Transaksi

Y1.4					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	2	3	2,5	2,5	2,5
	3	58	49,2	49,2	51,7
	4	57	48,3	48,3	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas terlihat ada 3 responden atau 2,5% menjawab tidak setuju, 58 responden atau 49,2% menjawab setuju, dan 57 responden atau 48,3% menjawab sangat setuju. Dari indikator ini menunjukkan bahwa responden setuju atas pernyataan "QRIS sangat penting untuk memenuhi kebutuhan transaksi."

Tabel 4. 26 Bertransaksi Menggunakan QRIS Sudah Seharusnya Dilakukan pada Era Digital Seperti Sekarang

Y1.5					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	3	17	14,4	14,4	14,4
	4	101	85,6	85,6	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas terlihat ada 17 responden atau 14,4% menjawab setuju dan 101 responden atau 85,6% menjawab sangat setuju. Dari indikator ini menunjukkan bahwa responden sangat setuju atas pernyataan "Bertransaksi menggunakan QRIS sudah seharusnya dilakukan pada era digital seperti sekarang."

Tabel 4. 27 Generasi Y Sudah Seharusnya Menggunakan QRIS sebagai Metode Pembayaran untuk Lebih Menghemat Waktu

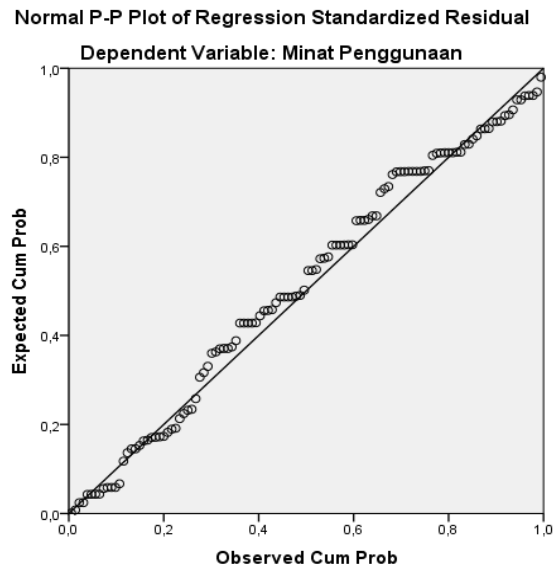
Y1.6					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	2	3	2,5	2,5	2,5
	3	21	17,8	17,8	20,3
	4	94	79,7	79,7	100,0
	Total	118	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel di atas terlihat ada 3 responden atau 2,5% menjawab tidak setuju, 21 responden atau 17,8% menjawab setuju, dan 94 responden atau 79,7% menjawab sangat setuju. Dari indikator ini menunjukkan bahwa responden sangat setuju atas pernyataan "Generasi Y sudah seharusnya menggunakan QRIS sebagai metode pembayaran untuk lebih menghemat waktu."

4.2.3 Hasil Uji Asumsi Klasik

4.2.3.1 Uji Normalitas Data

Menurut Ghozali (2018), model regresi dikatakan berdistribusi normal jika data *ploting* (titik-titik) yang menggambarkan data sesungguhnya mengikuti garis diagonal. Gambar 4.1 yang merupakan hasil olah data SPSS 24 di bawah ini menunjukkan variabel penelitian berdistribusi normal yang ditunjukkan oleh *ploting* mengikuti garis diagonal.



Gambar 4. 1 Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan gambar 4.1 di atas, dapat diketahui bahwa sebaran data berada disekitar garis diagonal dan mengikuti garis diagonal. Oleh karena itu, model regresi dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas.

4.2.3.2 Uji Autokorelasi

Tabel 4. 28 Hasil Uji Autokorelasi

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,360 ^a	,130	,107	1,094	2,311
a. Predictors: (Constant), Persepsi Risiko, Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat					
b. Dependent Variable: Minat Penggunaan					

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa *Durbin Watson* sebesar 2,311 yang berarti berada diatas +2 artinya ada autokorelasi negatif.

4.2.3.3 Uji Multikolonieritas

Tabel 4. 29 Hasil Uji Hasil Uji Multikolonieritas

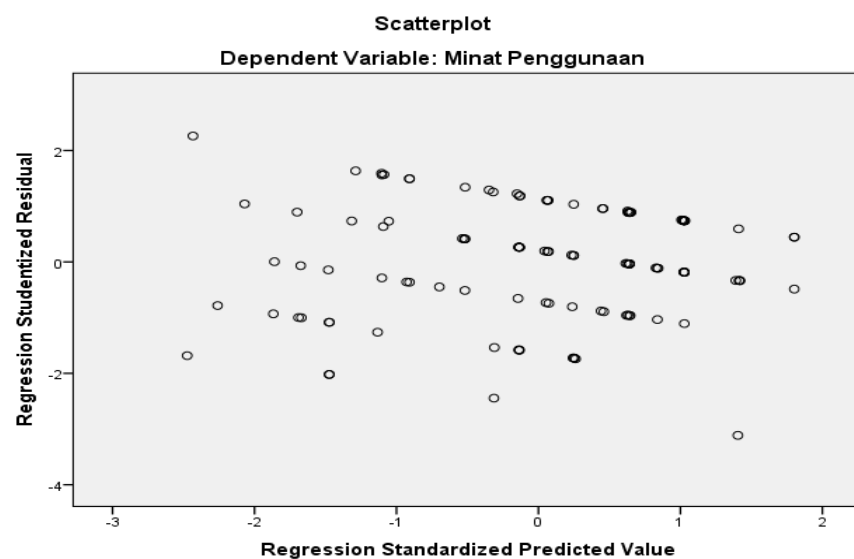
Model	Coefficients ^a						Collinearity Statistics Tolerance	Collinearity Statistics VIF
	Unstandardized Coefficients B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.			
1 (Constant)	18,228	1,684		10,824	,000			
Persepsi Kemudahan	,002	,054	,004	,039	,969	,815	1,226	
Persepsi Manfaat	,077	,099	,079	,782	,436	,755	1,324	
Persepsi Risiko	,162	,046	,327	3,543	,001	,898	1,113	

a. Dependent Variable: Minat Penggunaan



Berdasarkan tabel di atas dapat menunjukkan bahwa nilai *tolerance* semua variabel independen $> 0,100$ dan nilai VIF semua variabel independen dalam penelitian ini $< 10,00$ sehingga dapat disimpulkan bahwa antar variabel independen yang digunakan dalam penelitian tidak ada unsur multikolinieritas.

4.2.3.4 Uji Heteroskedastisitas



Gambar 4. 2 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Dari gambar 4.2 di atas dapat diketahui bahwa titik-titik menyebar dengan pola yang tidak jelas di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y. Maka dapat disimpulkan bahwa pola model regresi tidak terjadi masalah heteroskedastisitas, sehingga model regresi layak di pakai untuk menganalisis pengaruh persepsi kemudahan, persepsi kemanfaatan, dan persepsi risiko terhadap minat penggunaan QRIS.

4.2.4 Hasil Uji Regresi Linier Berganda

4.2.4.1 Analisis Regresi Linear Berganda

Tabel 4. 30 Hasil Uji Koefisien Linier Berganda

Model	Coefficients ^a					Collinearity Statistics	
	Unstandardized Coefficients B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1 (Constant)	18,228	1,684		10,824	,000		
Persepsi Kemudahan	,002	,054	,004	,039	,969	,815	1,226
Persepsi Manfaat	,077	,099	,079	,782	,436	,755	1,324
Persepsi Risiko	,162	,046	,327	3,543	,001	,898	1,113

a. Dependent Variable: Minat Penggunaan



Analisis regresi linear berganda, selain mengukur kekuatan hubungan antara dua variabel atau lebih, juga menunjukkan arah hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen. Variabel dependen diasumsikan random/stokastik, yang berarti mempunyai distribusi probabilistik. Variabel independen/bebas diasumsikan memiliki nilai tetap, dimana variabel yang digunakan dalam penelitian ini lebih dari satu. Perhitungan statistik dalam analisis regresi linear berganda yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan bantuan *software* SPSS 24. Berdasarkan tabel 4.29 diatas diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + e$$

$$\begin{aligned} \text{Minat Penggunaan} &= 18,228 + 0,002 \text{ Persepsi Kemudahan } (X_1) + 0,077 \\ &\text{Persepsi Kemanfaatan } (X_2) + 0,162 \text{ Persepsi Risiko } (X_3) + e \end{aligned}$$

Dari persamaan hasil regresi di atas dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- 1) Nilai konstanta persamaan linear menunjukkan angka 18,228. Hal ini menunjukkan bahwa jika variabel persepsi kemudahan (X_1), persepsi manfaat (X_2), dan persepsi risiko (X_3) sama dengan nol atau konstan, maka minat penggunaan adalah sebesar 18,228.
- 2) Koefisien regresi persepsi kemudahan (X_1) bernilai 0,002. Hal ini menunjukkan bahwa jika variabel persepsi kemudahan mengalami kenaikan satu satuan dengan asumsi variabel lainnya tetap, maka minat penggunaan mengalami kenaikan sebesar 0,002.

- 3) Koefisien regresi persepsi manfaat (X_2) bernilai 0,077. Hal ini menunjukkan bahwa jika variabel persepsi manfaat mengalami kenaikan satu satuan dengan asumsi variabel lainnya tetap, maka minat penggunaan mengalami kenaikan sebesar 0,077.
- 4) Koefisien regresi persepsi risiko (X_3) bernilai 0,162. Hal ini menunjukkan bahwa jika variabel persepsi risiko mengalami kenaikan satu satuan dengan asumsi variabel lainnya tetap, maka minat penggunaan mengalami kenaikan sebesar 0,162.

4.2.4.2 Koefisien Determinasi

Tabel 4. 31 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	,360 ^a	,130	,107	1,094	2,311
a. Predictors: (Constant), Persepsi Risiko, Persepsi Kemudahan, Persepsi Manfaat					
b. Dependent Variable: Minat Penggunaan					

Berdasarkan tabel 4.30 di atas, terlihat bahwa nilai koefisien determinasi $0,130 > 0,5$ maka pemilihan variabel X_1 dan X_2 terhadap Y sudah benar.

4.2.5 Hasil Uji Hipotesis

4.2.5.1 Hasil Uji Parsial (*t-test*)

Uji statistik t (uji parsial) digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh secara signifikan antara masing-masing variabel independen (persepsi kemudahan, persepsi manfaat, dan persepsi risiko) secara individual terhadap variabel dependen (minat penggunaan QRIS)

yang diuji pada tingkat signifikansi 0,05. Jika probabilitas signifikan $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sedangkan jika probabilitas signifikan $< 0,05$, H_a diterima dan H_0 ditolak, berarti bahwa suatu variabel independen berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen.

- 1) Hasil Uji Pengaruh Variabel Persepsi Kemudahan terhadap Minat Penggunaan QRIS

Tabel 4. 32 Hasil Uji t (Parsial) Pengaruh Persepsi Kemudahan terhadap Minat Penggunaan

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	21,867	,907		24,109	,000
Persepsi Kemudahan	,052	,051	,093	1,004	,317

a. Dependent Variable: Minat Penggunaan

Terlihat bahwa t hitung koefisien variabel persepsi kemudahan (X_1) adalah 1,004. Sedang t tabel bisa dihitung pada t-test, dengan $\alpha = 0,05$, karena digunakan hipotesis dua arah, ketika mencari t tabel, nilai α dibagi 2 menjadi 0,025 dan $df = 114$ (didapat dari rumus $n-k-1$, dimana n adalah jumlah data dan k adalah jumlah variabel independen). Didapat t tabel adalah 1,980.

Variabel persepsi kemudahan (X_1) memiliki nilai signifikansi $0,317 > 0,05$ artinya tidak signifikan, sedangkan t hitung $< t$ tabel ($1,004 < 1,980$) maka H_a diterima dan H_0 ditolak,, sehingga dapat

disimpulkan bahwa variabel persepsi kemudahan berpengaruh tidak signifikan terhadap minat penggunaan QRIS.

- 2) Hasil Uji Pengaruh Variabel Persepsi Manfaat terhadap Minat Penggunaan QRIS

Tabel 4. 33 Hasil Uji t (Parsial) Pengaruh Persepsi Manfaat terhadap Minat Penggunaan

Model	Coefficients ^a				t	Sig.
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Beta		
	B	Std. Error				
1 (Constant)	19,308	1,723			11,203	,000
Persepsi Manfaat	,180	,089		,184	2,013	,046

a. Dependent Variable: Minat Penggunaan

Terlihat bahwa t hitung koefisien variabel persepsi kemanfaatan (X_2) adalah 2,013. Sedangkan t tabel bisa dihitung pada t-test, dengan $\alpha = 0,05$, karena digunakan hipotesis dua arah, ketika mencari t tabel, nilai α dibagi 2 menjadi 0,025 dan $df = 114$ (didapat dari rumus $n-k-1$, dimana n adalah jumlah data dan k adalah jumlah variabel independen). Didapat t tabel adalah 1,980.

Variabel persepsi kemanfaatan (X_2) memiliki nilai signifikansi $0,046 < 0,05$ artinya signifikan, sedangkan t hitung $> t$ tabel ($2,013 > 1,980$) maka H_2 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi manfaat berpengaruh signifikan secara parsial terhadap minat penggunaan QRIS.

- 3) Hasil Uji Pengaruh Variabel Persepsi Risiko terhadap Minat Penggunaan QRIS

Tabel 4. 34 Hasil Uji t (Parsial) Pengaruh Persepsi Risiko terhadap Minat Penggunaan

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	19,510	,811		24,056	,000
Persepsi Manfaat	,174	,043	,352	4,052	,000

a. Dependent Variable: Minat Penggunaan

Terlihat bahwa t hitung koefisien variabel persepsi risiko (X_3) adalah 4,830. Sedangkan t tabel bisa dihitung pada t-test, dengan $\alpha = 0,05$, karena digunakan hipotesis dua arah, ketika mencari t tabel, nilai α dibagi 2 menjadi 0,025 dan $df = 114$ (didapat dari rumus $n-k-1$, dimana n adalah jumlah data dan k adalah jumlah variabel independen). Didapat t tabel adalah 1,980.

Variabel persepsi risiko (X_3) memiliki nilai signifikansi 0,000 $< 0,05$ artinya signifikan, sedangkan t hitung $>$ t tabel ($4,052 > 1,980$) maka H_3 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi risiko berpengaruh signifikan secara parsial terhadap minat penggunaan QRIS.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan metode pendekatan kuantitatif berupa model regresi berganda, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Variabel persepsi kemudahan memiliki nilai signifikansi $0,317 > 0,05$ artinya tidak signifikan, sedangkan t hitung $< t$ tabel ($1,004 < 1,980$) maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi kemudahan berpengaruh tidak signifikan terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital. Hal ini berarti tinggi rendahnya persepsi kemudahan mempengaruhi minat menggunakan QRIS pada generasi Y (milenial) di Surabaya,
- 2) Variabel persepsi kemanfaatan memiliki nilai signifikansi $0,046 < 0,05$ artinya signifikan, sedangkan t hitung $> t$ tabel ($2,013 > 1,980$) maka H_2 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi manfaat berpengaruh signifikan secara parsial terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital. Hal ini berarti tinggi rendahnya persepsi manfaat mempengaruhi minat menggunakan QRIS pada generasi Y (milenial) di Surabaya, dan
- 3) Variabel persepsi risiko memiliki nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ artinya signifikan, sedangkan t hitung $> t$ tabel ($4,052 > 1,980$) maka

H₃ diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi risiko berpengaruh signifikan secara parsial terhadap minat penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital. Hal ini berarti tinggi rendahnya persepsi risiko mempengaruhi minat menggunakan QRIS pada generasi Y (milenial) di Surabaya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

- 1) Untuk pemerintah, memberikan dukungan kepada industri teknologi keuangan berupa kebijakan yang dapat mendorong pertumbuhan industri tersebut. Selain itu, diperlukan kebijakan untuk meningkatkan perlindungan pengguna QRIS agar meminimalisir kerugian dan risiko lain yang bisa ditimbulkan saat menggunakan QRIS,
- 2) Untuk Bank Indonesia (BI) dan Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) selaku pengembang QRIS, diharapkan untuk meningkatkan inovasi dan menambah fitur atau menu yang lebih multiguna, serta meningkatkan perlindungan terhadap data pengguna QRIS untuk menghindari risiko yang tidak diharapkan. Hal ini juga bertujuan agar terjadi peningkatan dalam penggunaan QRIS sebagai metode pembayaran digital, karena semakin masyarakat mengetahui tentang teknologi QRIS itu sendiri, maka semakin besar minat masyarakat untuk menggunakan QRIS, dan

- 3) Untuk akademisi, diharapkan pada penelitian yang selanjutnya untuk menambahkan jumlah responden dan karakteristik responden yang lebih bervariasi (seperti lama penggunaan QRIS dan *m-banking* atau *e-wallet* apa yang paling sering digunakan untuk bertransaksi menggunakan QRIS) serta menambah variabel eksternal lain seperti kenyamanan, kepercayaan, dan promosi. Penelitian ini terfokus pada generasi Y di Surabaya saja, diharapkan peneliti selanjutnya untuk lebih banyak menggunakan sampel.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Abiba, R. W. dan Indrarini, R. (2021). *Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) Berbasis Server sebagai Alat Transaksi terhadap Penciptaan Gerakan Less Cash Society pada Generasi Milenial di Surabaya*. Jurnal Ekonomika dan Bisnis Islam 4, no. 1.
- Andriyano, Y. (2017). *Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kebermanfaatan, Persepsi Risiko dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan Rekening Ponsel (Studi Kasus pada Nasabah Cimb Niaga Daerah Istimewa Yogyakarta)*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Aprilia, K. dan Ghozali, I. (2013). *Teknik Penyusunan Skala Likert (Summated Scales) Dalam Penelitian Akuntansi dan Bisnis*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto. (2011). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bank Indonesia. Diakses pada 28 Februari 2022, pada <https://www.bi.go.id/>
- Davis. (1989). *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use and User Acceptance of Information Technology*. MS Quarterly 13, no. 3.
- Fadlan. (2018). *Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kegunaan terhadap Penggunaan Mobile Banking*. Jurnal Administrasi Bisnis 62, no. 1.
- Fitdiarini, N. (2015). *Kepercayaan Pelanggan untuk Melakukan Online Shopping dan Dampaknya terhadap Minat Beli Ulang*. Jurnal Ekonomi dan Bisnis 26, no. 3.
- Ghozali, I. (2009). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hair, J. (2010). *Multivariate Data Analysis (7th ed)*. United States: Pearson.
- Haryanti, D. (2021). *Fenomena Cashless Society pada Generasi Milenial dalam Menghadapi Covid-19*. Business Innovation & Entrepreneurship Journal 3, no. 1.

- Hasrian, A. (2021). *Pengaruh Perilaku Konsumen Islam terhadap Keputusan Penggunaan E-Money (Studi Kasus Konsumen Grab di Kelurahan Jembatan Kecil Kota Bengkulu)*. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Hertanto, E. (2017). *Perbedaan Skala Likert Lima Skala Dengan Modifikasi Skala Likert Empat Skala*. Jurnal Metodologi Penelitian.
- Indriantoro, N. dan Supomo, B. (2013). *Metodologi Penelitian Bisnis untuk Akuntansi & Manajemen*. Yogyakarta: BPF.
- Indriyani, E. (2018). *Pengaruh Kegunaan, Kemudahan, Risiko, dan Kualitas Layanan terhadap Minat Nasabah dalam Penggunaan Mobile Banking (Studi Empiris pada Nasabah Bank Bumn di Kota Surakarta)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Istiarni, P. R. D. dan Hadiprajitno, P. B. (2014). *Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan dan Kredibilitas terhadap Minat Penggunaan Berulang Internet Banking dengan Sikap Penggunaan Sebagai Variabel Intervening*. Diponegoro Journal of Accounting 3, no. 2.
- Jogiyanto, H. M. (2007). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Karnadjaja, C. C., Tulipa, D., dan Lukito, R. S. H. (2017). *Pengaruh Persepsi Risiko, Manfaat, dan Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Belanja Online Melalui Kepercayaan dan Sikap pada Konsumen Zalora di Surabaya*. Kajian Ilmiah Mahasiswa Manajemen 6, no. 2.
- KBBI Daring. Diakses pada 28 Februari 2022, pada <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Manajemen Pemasaran, Edisi 13 Jilid 1 dan 2*. Jakarta: Erlangga.
- Mazer, S. M., Kamaludin, dan Husaini (2021). *Minat Penggunaan Less Cash Society pada Generasi Millennial di Kota Bengkulu dengan Pendekatan TAM dan TPB*. Universitas Bengkulu.
- Meier, J., Austin, S. F., Crocker, M., dan Austin, S. F. (2010). *Generation Y in the Workforce: Managerial Challenges*. The Journal of Human Resource and Adult Learning 6, no. 1.
- Mintarsih, W. (2013). *Peran Terapi Keluarga Eksperiensial dalam Konseling Anak untuk Mengelola Emosi*. Sawwa: Jurnal Studi Gender 8, no. 2.
- Morrison. (2017). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Prenada Kencana.
- Novi. (2011). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Layanan Mobile Banking*. Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

- Nurhalizah, S. L. (2019). *Pengaruh Persepsi Kemudahan, Manfaat, Resiko dan Keamanan terhadap Minat Penggunaan E-Money di Kalangan Mahasiswa di Yogyakarta*. Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- Nurzanita, R. dan Marlana, N. (2020). *Pengaruh Persepsi Manfaat terhadap Keputusan Penggunaan Gopay di Surabaya dengan Kepercayaan sebagai Variabel Intervening*. Akuntabel 17, no. 2.
- Palupi, A. A., Hartati, T., dan Sofa, N. (2022). *Pengaruh Literasi Keuangan dan Kemudahan Penggunaan Sistem Qris terhadap Keputusan Bertransaksi Menggunakan Qris pada UMKM*. Seminar Nasional Riset Terapan 10, no. 1.
- Pramesthi, N. A. (2022). *Apa Itu QRIS? Kelebihan, Kekurangan & Cara Menggunakannya*. Diakses pada 28 Februari 2022, pada <https://www.goldenfast.net/blog/apa-itu-qris/>
- Pramesthi, N. A. (2022). *Apa Itu QRIS? Kelebihan, Kekurangan & Cara Menggunakannya*. Diakses pada 28 Februari 2022, pada <https://www.goldenfast.net/blog/apa-itu-qris/>
- Pratama, D. A. (2020). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Resiko terhadap Niat Beli Pelanggan Melalui Sikap Pelanggan sebagai Mediasi pada Tokopedia.com*. Agora 8, no. 1.
- Priambodo, S. dan Prabawani, B. (2016). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunan, dan Persepsi Risiko terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus pada Masyarakat di Kota Semarang)*. Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis 5, no. 2.
- Quick Response Code Indonesian Standard. Diakses pada 28 Februari 2022, pada <https://qris.id/homepage/>
- Rahayu, R. W. (2018). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko dan Inovasi Teknologi Terhadap Aplikasi Go Pay dari PT Gojek Indonesia (Studi Pada Masyarakat di Kabupaten Sleman dan Kota Yogyakarta)*. Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- Rahim, H. (2017). *Analisis Pengaruh Persepsi Resiko, Dan Kepercayaan Terhadap Minat Transaksi Penggunaan Paytren Pada PT Veritra Sentosa Internasional*. Jurnal Ekobistek Fakultas Ekonomi 6, no. 2.
- Rangkuti, F. A. V. (2021). *Pengaruh Persepsi Kemanfaatan Qris dan Kemudahan QRIS terhadap Efisiensi Pembayaran Digital pada Mahasiswa UINSU*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rodiah, S. (2020). *Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kemanfaatan, Risiko, dan Kepercayaan Terhadap Minat Menggunakan E-Wallet pada Generasi Milenial Kota Semarang*. Universitas Negeri Semarang.

- Rosariana, B. (2021). *Generasi “Milenial” Dan Generasi “Kolonial”*. Diakses pada 20 Desember 2021, pada <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknlpontianak/baca-artikel/14262/Generasi-Milenial-Dan-Generasi-Kolonial.html>
- Rusadi, M. (2019). *Wurdah Branding, Emotional Attachment And Brand Loyalty : Study Case For Millenial Consumer*. Universitas Islam Indonesia.
- Salsabila H. Z., Susanto., dan Hutami, L. T. H. (2021). *Pengaruh Persepsi Risiko, Manfaat dan Kemudahan Penggunaan terhadap Keputusan Pembelian Online pada Aplikasi Shopee*. *Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan* 9, no. 1.
- Santoso, S. (2018). *Mahir Statistik Multivariat dengan SPSS*. Jakarta: Elex Media.
- Santoso, S. (2018). *Mahir Statistik Multivariat dengan SPSS*. Jakarta: Elex Media.
- Saputri, O. B. (2020). *Preferensi Konsumen dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Alat Pembayaran Digital*. *Jurnal Ekonomi dan Manajemen* 17, no. 2.
- Sari, K. P. (2020). *Pengaruh Kemudahan Penggunaan Aplikasi terhadap Minat Pegawai Menggunakan Mobile Banking*. Institut Agama Islam Negeri Manado.
- Sati, R. A. S. dan Ramaditya, M. (2020). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan E-Money (Studi Kasus pada Konsumen yang Menggunakan Metland Card)*. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia.
- Sekaran, U. dan Bougie, R. (2016). *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach*. West Sussex: Wiley & Sons.
- Siregar, S. (2014). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Siyoto, S. dan Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfa Beta.
- Syah, M. (2016). *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

- Tandiono, D. dan Mauritsius, T. (2021). *Tingkat Penggunaan QRIS Payment sebagai Alat Transaksi Pembayaran*. Diakses pada 20 Desember 2021, dari <https://mmsi.binus.ac.id/2021/12/17/tingkat-penggunaan-qr-is-payment-sebagai-alat-transaksi-pembayaran/>
- Widiarti, P. (2021). *BI Perluas Pengguna QRIS di Pasar Rakyat, Merchant Jatim Capai 1,53 Juta*. Diakses pada 20 Desember 2021, dari <https://surabaya.bisnis.com/read/20211203/531/1473472/bi-perluas-pengguna-qr-is-di-pasar-rakyat-merchant-jatim-capai-153-juta>
- Yogananda, A. S. dan Dirgantara, I. M. B. (2017). *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan dan Persepsi Risiko terhadap Minat untuk Menggunakan Instrumen Uang Elektronik*. *Diponegoro Journal of Management* 6, no. 4.
- Yudiatmaja, F. (2013). *Analisis Regresi dengan Menggunakan Aplikasi Komputer Statistik*. Jakarta: Gramedia.
- Yulianto. (2011). *Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kemanfaatan terhadap Pemanfaatan E-Learning dengan Model TAM di SMK Muhammadiyah Yogyakarta*. *JBTI: Jurnal Bisnis: Teori dan Implementasi* 2, no. 1.
- Yustisia, D. (2022). *Inilah 7 Metode Pembayaran Online Paling Populer di Indonesia*. Diakses pada 24 Agustus 2022, dari <https://www.xendit.co/id/blog/7-metode-pembayaran-paling-populer-di-indonesia/>

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A