

**FAKTOR-FAKTOR YANG DAPAT MEMENGARUHI MINAT
MASYARAKAT DALAM MENGGUNAKAN QRIS**
(Studi Empiris Masyarakat Generasi X, Y, Z, dan *Baby Boomers*)



Disusun Oleh:

AISYAH NURUL IZAH

19312122

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI
FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2023

**FAKTOR-FAKTOR YANG DAPAT MEMENGARUHI MINAT
MASYARAKAT DALAM MENGGUNAKAN QRIS
(Studi Empiris Masyarakat Generasi X, Y, Z, dan *Baby Boomers*)**

SKRIPSI

Disusun dan diajukan sebagai pemenuhan salah satu syarat untuk mencapai derajat Sarjana Strata-1 Program Studi Akuntansi pada Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.

Oleh:

Nama: Aisyah Nurul Izah

No. Mahasiswa: 19312122

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI
FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2023

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

“Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup menerima hukuman/sanksi apapun sesuai peraturan yang berlaku.”

Yogyakarta, 6 April 2023

Penulis,



(Aisyah Nurul Izah)

HALAMAN PENGESAHAN

**FAKTOR-FAKTOR YANG DAPAT MEMENGARUHI MINAT
MASYARAKAT DALAM MENGGUNAKAN QRIS
(Studi Empiris Masyarakat Generasi X, Y, Z, dan *Baby Boomers*)**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

Aisyah Nurul Izah

No. Mahasiswa: 19312122

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pada tanggal 6 April 2023

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Yuni Nustini', is centered on a light gray rectangular background.

(Yuni Nustini, Dra., MAFIS., Ak., CA., Ph.D.)

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

SKRIPSI BERJUDUL

Faktor - Faktor yang Dapat Mempengaruhi Minat Masyarakat Dalam Menggunakan QRIS

Disusun oleh : AISYAH NURUL IZAH

Nomor Mahasiswa : 19312122

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji dan dinyatakan Lulus
pada hari, tanggal: Rabu, 10 Mei 2023

Penguji/Pembimbing Skripsi : Yuni Nustini, MAFIS., Ak., CA., Ph.D.

Penguji : Reni Yendrawati, Dra., M.Si., CFra.



Mengetahui
Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika
Universitas Islam Indonesia

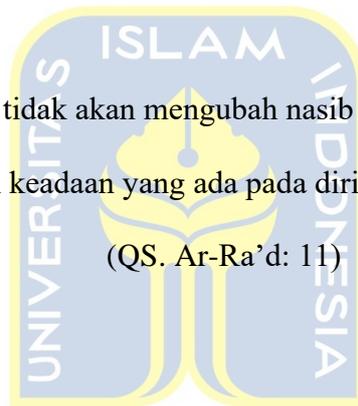
Johan Arifin, S.Pd., M.Si., Ph.D., CFA, CertIPSAS.



MOTTO

“Tak peduli seberapa keras kamu bekerja, tidak akan ada yang berhasil tanpa pertolongan Allah. Maka bantulah dirimu dengan meminta pertolongan kepada Allah.”

(Abdul Bary Yahya)



“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.”

(QS. Ar-Ra'd: 11)

“Believe in yourself and all that you are. Know that there is something inside you that is greater than any obstacle.”

(Christian D. Larson)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ku persembahkan karya istimewa ini untuk:

Kedua orang tuaku,

Dwi Anjar Suseno dan Sri Ningsih,

Keluarga dan sahabat-sahabat terbaikku



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah mencurahkan segala rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir dengan judul **“Faktor-Faktor yang Dapat Memengaruhi Minat Masyarakat Dalam Menggunakan QRIS (Studi Empiris Masyarakat Generasi X, Y, Z, dan Baby Boomers)”**.

Penulisan tugas akhir ini dilakukan sebagai upaya pemenuhan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata-1 Program Studi Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak akan berjalan lancar dan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, kritik, saran, serta dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, dengan segenap ketulusan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. **Allah SWT** yang telah memberikan kesehatan, kemudahan, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. **Nabi Muhammad SAW** sebagai suri tauladan yang baik bagi seluruh umat.
3. Kedua orang tua penulis, **bapak Dwi Anjar Suseno** dan **ibu Sri Ningsih** yang selalu memberikan semangat, doa, perhatian, kasih sayang, serta dukungan untuk penulis.

4. Kakak kandung penulis **Annisa Nur'aini, SE.** kakak ipar penulis **Wahyu Prasetyo, ST.** serta keponakan penulis **Hanif Shaka Alfatih** yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
5. Dosen Pembimbing **Ibu Yuni Nustini, Dra., MAFIS., Ak., CA., Ph.D.** yang telah memberikan arahan, waktu, kritik, dan saran yang bermanfaat dengan penuh kesabaran untuk penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
6. **Bapak Fathul Wahid, ST., M.Sc., Ph.D.,** selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
7. **Bapak Johan Arifin S.E., M.Si., Ph.D., CFA, CertIPSAS** selaku Dekan Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.
8. **Bapak Rifqi Muhammad S.E., S.H., M.Sc., Ph.D.** selaku Ketua Program Studi Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia.
9. Teman-teman seperjuangan, **Khanza Primazky R.P, Ilyas Fana Tama, Raihan Putra H.** yang telah berjuang bersama dan membantu penulis selama proses perkuliahan dari awal hingga akhir dan selalu.
10. **Meutia Bestanissa W.** selaku teman penulis yang selalu membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Teman-teman PH KOOR HMJA KOMISI FBE UII periode 2021/2022 (**Meutia Bestanissa, Ilyas Fana, Reza Arya, Fiqha Putra, Raihan Putra, Fika Lathifatus, Fardan Satrio, Rafli Tirta, Althaf Yasykur, Marshanda Djuanda, Risqi Akbar, Hidayati Atika**) Sekaligus **Edwin Wiguna** dan **Alya Nawandar** yang telah memberikan banyak sekali pembelajaran kepada penulis dan terima kasih atas waktu yang telah kita lewati bersama.

12. Teman-teman HMJA KOMISI FBE UII periode 2021/2022 terutama untuk **Vadina Amalia** dan **Lutfi Fathus** yang selalu memberikan motivasi dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir sesegera mungkin.
13. Teman-teman SMP penulis, **Manuela Visakha, Ananda Lintang P.R, Desna Dinda N, Aulia Rosada S, Anisa Vioni P.** yang selalu memberikan dukungan kepada penulis hingga saat ini.
14. Teman-teman SMA penulis, **Hanisya Enabel M.P, Devianti Khoirunisa, Fajri Rahma S, Amalia Putri D.A, Afika Widiasti, Estika Palupi N.A, Innayah Sarinastiti** yang selalu memberikan dukungan kepada penulis hingga saat ini.
15. Seluruh teman-teman mahasiswa aktif program studi S1 Akuntansi di Universitas Islam Indonesia yang telah bersedia menjadi responden dalam tugas akhir ini.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Sistematik Penelitian.....	6
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 <i>QR Code</i> (Kode QR).....	8
2.1.2 <i>Quick Response Indonesia Standard</i> (QRIS).....	8
2.1.3 <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2</i>	9
2.1.4 <i>Effort Expectancy</i> (Ekspektasi usaha).....	12
2.1.5 <i>Hedonic Motivation</i> (Motivasi Hedonisme).....	13
2.1.6 <i>Habit</i> (Kebiasaan).....	13
2.1.7 <i>Behavioral Intention</i>	14
2.1.8 <i>Use Behavior</i>	15
2.2 Telaah Penelitian Terdahulu	15

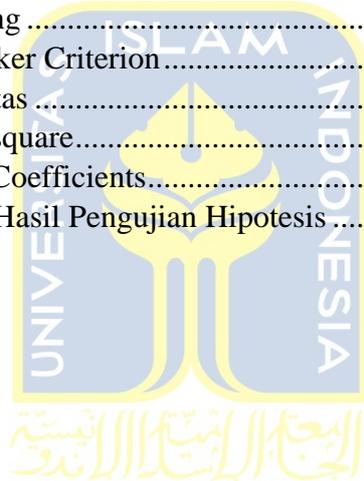
2.3	Pengembangan Hipotesis Penelitian	21
2.3.1	Pengaruh <i>Effort Expectancy</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i>	21
2.3.2	Pengaruh <i>Hedonic Motivation</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i>	22
2.3.3	Pengaruh <i>Habit</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i>	23
2.3.4	Pengaruh Usia dalam Memoderasi Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Menggunakan <i>QRIS</i>	23
2.3.5	Pengaruh <i>Behavioral Intention</i> Terhadap <i>Use Behavior</i>	24
2.4	Kerangka Penelitian	25
BAB III		26
METODE PENELITIAN.....		26
3.1	Desain Penelitian	26
3.2	Populasi dan Objek Penelitian	26
3.3	Sampel dan Teknik Sampling	26
3.4	Sumber dan Metode Pengumpulan Data	27
3.5	Deskripsi dan Pengukuran Variabel	28
3.6	Teknik Analisis Data	32
3.6.1	Perangkat Analisis Data	32
3.6.2	Pengujian Data Model Pengukuran (<i>Outer Model</i>).....	32
3.6.3	Pengujian Data Model Struktural (<i>Inner Model</i>)	34
BAB IV		35
ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Hasil Pengumpulan Data	35
4.2	Karakteristik Responden	35
4.2.1	Penggunaan <i>QRIS</i>	35
4.2.2	Jenis Kelamin	36
4.2.3	Kelompok Usia	36
4.3	Deskripsi Variabel Penelitian	37
4.4	Uji Instrumen Penelitian	39
4.4.1	Hasil Uji Validitas.....	39
4.4.2	Hasil Uji Reliabilitas.....	42
4.5	Pengujian Model Struktural	43
4.5.1	Hasil Uji <i>R-Square</i>	43
4.6	Hasil Pengujian Hipotesis	45

4.7	Pembahasan Hasil Penelitian	50
4.7.1	<i>Effort Expectancy</i> berpengaruh positif terhadap <i>Behavioral Intention</i> dalam menggunakan <i>QRIS</i>	50
4.7.2	<i>Hedonic Motivation</i> berpengaruh positif terhadap terhadap <i>Behavioral Intention</i> dalam menggunakan <i>QRIS</i>	51
4.7.3	<i>Habit</i> berpengaruh positif terhadap terhadap <i>Behavioral Intention</i> dalam menggunakan <i>QRIS</i>	52
4.7.4	Usia tidak memoderasi hubungan antara variabel <i>hedonic motivation</i> dengan <i>Behavioral Intention</i>	52
4.7.5	Usia tidak memoderasi hubungan antara variabel <i>habit</i> dengan <i>Behavioral Intention</i>	53
4.7.6	<i>Behavioral Intention</i> berpengaruh positif signifikan terhadap <i>Use Behavior</i>	54
BAB V	55
PENUTUP	55
6.1	Kesimpulan.....	55
6.2	Keterbatasan Penelitian.....	56
6.3	Saran	57
6.4	Implikasi Penelitian.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58
DAFTAR LAMPIRAN	61
LAMPIRAN 1	61
LAMPIRAN 2	66
LAMPIRAN 3	73
LAMPIRAN 4	78



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Telaah Kajian Terdahulu.....	15
Tabel 3. 1 Definisi Operasional dan Indikator.....	28
Tabel 3. 2 Skala Likert.....	31
Tabel 3. 3 Skala Interval.....	31
Tabel 3. 4 Parameter Uji Validitas.....	33
Tabel 4. 1 Hasil Pengumpulan Data.....	35
Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	36
Tabel 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Kelompok Usia.....	36
Tabel 4. 4 Hasil Uji Statistik Deskriptif.....	37
Tabel 4. 5 Uji Validitas Konvergen.....	39
Tabel 4. 6 Cross Loading.....	41
Tabel 4. 7 Fornell-Larcker Criterion.....	41
Tabel 4. 8 Uji Reliabilitas.....	42
Tabel 4. 9 Hasil Uji R-square.....	43
Tabel 4. 10 Hasil Path Coefficients.....	45
Tabel 4. 11 Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis.....	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model UTAUT 2 oleh Venkatesh (2012)	10
Gambar 2. 2 Kerangka Penelitian	25
Gambar 4. 1 Hasil Uji Algoritma dengan nilai R-square.....	44
Gambar 4. 2 Hasil Uji Algoritma dengan nilai AVE.....	44
Gambar 4. 3 Hasil Uji Algoritma dengan nilai Path Coefficients.....	48
Gambar 4. 4 Hasil Uji Bootstrapping dengan P-values	49



DAFTAR LAMPIRAN

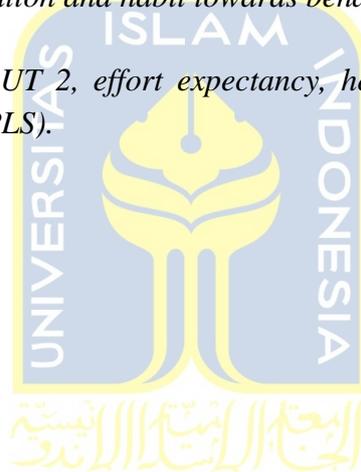
Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....	61
Lampiran 2 Kuesioner (<i>Google Form</i>)	66
Lampiran 3 Tabulasi Data Penelitian.....	73
Lampiran 4 Output Statistic	78



ABSTRACT

The development of the times requires people to live with technology, one of which is in the financial sector. Bank Indonesia has issued a new transaction method, called QRIS to make transactions easier. This study aims to analyze the effect of effort expectancy, hedonic motivation, and habit on people's interest in using the QRIS payment method moderated by age. The theory used in this study is UTAUT 2. This study uses quantitative methods. The population used is the generation X, Y, Z, and Baby Bombers. The sample used was 200 people using convenience sampling (accidental sampling). Data processing for this study uses SmartPLS 4.0. The results of this study indicate that the variable effort expectancy, hedonic motivation, and habit have a significant positive effect on behavior intention and behavior intention have a significant positive effect on use behavior. The results of the moderation test show that age does not moderate the relationship between hedonic motivation and habit towards behavior intention.

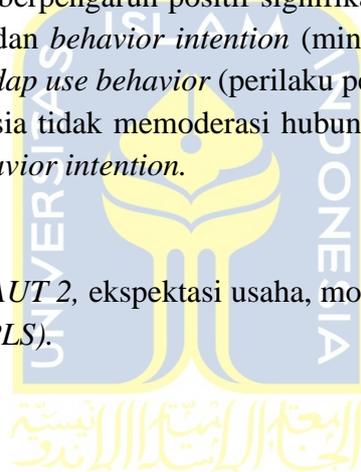
Keywords: QRIS, UTAUT 2, effort expectancy, hedonic motivation, habit, age, Partial Least Square (PLS).



ABSTRAK

Perkembangan zaman mengharuskan masyarakat hidup berdampingan langsung dengan teknologi, salah satunya adalah pada bidang *financial*. Bank Indonesia telah mengeluarkan metode transaksi baru yang diberi nama QRIS untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan transaksi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *effort expectancy*, *hedonic motivation*, serta *habit* terhadap minat masyarakat dalam menggunakan metode pembayaran QRIS yang di moderasi oleh usia. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah UTAUT 2. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Populasi yang digunakan adalah masyarakat generasi X, Y, Z, serta *Baby Bommers*. Sampel yang digunakan sebanyak 200 orang dengan menggunakan *convenience sampling (accidental sampling)*. Pengolahan data untuk penelitian ini menggunakan SmartPLS 4.0. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa variabel *effort expectancy*, *hedonic motivation*, serta *habit* berpengaruh positif signifikan terhadap *behavior intention* (minat menggunakan) dan *behavior intention* (minat menggunakan) berpengaruh positif signifikan terhadap *use behavior* (perilaku penggunaan). Hasil uji moderasi menunjukkan bahwa usia tidak memoderasi hubungan antara *hedonic motivation* dan *habit* terhadap *behavior intention*.

Kata Kunci: QRIS, UTAUT 2, ekspektasi usaha, motivasi hedonis, kebiasaan, usia, *Partial Least Square (PLS)*.



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era *society* 5.0 saat ini, masyarakat diharuskan untuk hidup dengan memanfaatkan teknologi sebagai penggerak. Dengan begitu, masyarakat diharuskan untuk dapat mempelajari, menguasai, serta memanfaatkan teknologi yang ada dan terus berkembang seperti saat ini. Hal ini mampu mengubah perilaku serta pola kehidupan masyarakat. Salah satu bentuk perkembangan teknologi dari sektor perekonomian adalah munculnya teknologi finansial atau yang lebih dikenal dengan istilah *fintech* (*financial technology*). *Financial Technology* (*Fintech*) merupakan inovasi terbaru dari industri jasa keuangan yang memadukan antara konsep perkembangan teknologi dengan bidang finansial yang diharapkan dapat membuat proses transaksi menjadi lebih efektif, efisien, aman, serta modern (Azzahroo & Estiningrum, 2021). Di Indonesia sendiri, *fintech* mulai banyak digunakan oleh kalangan menengah ke bawah hingga kalangan atas. Berdasarkan data dari *State of Finance App Marketing* (2021), di antara 15 negara lainnya, Indonesia merupakan negara dengan instalasi keuangan ketiga terbanyak dengan tingkat *fraud* yang menurun hingga 48% (Intan Nirmala Sari, 2021).

Di Indonesia sendiri terdapat berbagai macam perusahaan *fintech*. Oleh karena itu, untuk mempermudah pembayaran digital yang ada di Indonesia, Bank Indonesia memberikan upaya untuk standarisasi metode pembayaran dari berbagai macam perusahaan *fintech* tersebut. Upaya yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia ini diberi nama *Quick Response Indonesia Standard* atau yang sering disebut

dengan *QRIS* (dibaca KRIS). *QRIS* merupakan kode QR berstandar nasional yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia (BI) serta Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) yang digunakan sebagai fasilitas pembayaran digital di Indonesia (Azzahroo & Estiningrum, 2021). Selain itu, standarisasi ini juga digunakan untuk mempercepat dan mempermudah transaksi digital di Indonesia (Nainggolan et al., 2022). Dengan adanya *QRIS* ini, semua jenis pembayaran berbasis *QR code* dari berbagai macam aplikasi pembayaran dapat terdeteksi dengan satu *QR code* saja yaitu milik *QRIS*.

QRIS ini tidak hanya dapat diterapkan pada usaha skala besar saja, akan tetapi usaha skala kecil juga dapat menerapkan metode pembayaran menggunakan *QRIS* ini (Azzahroo & Estiningrum, 2021). Sehingga semua masyarakat dapat menggunakan *QRIS* tersebut tanpa terkecuali. Masyarakat hanya perlu menyiapkan *smartphone* yang sudah terinstal oleh aplikasi pembayaran atau dompet digital saja untuk dapat melakukan pembayaran melalui *QRIS* ini.

Pada penelitian kali ini mengenai penerimaan teknologi, penulis menggunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2)* sebagai acuan untuk melihat variabel yang dapat memengaruhi minat penggunaan teknologi. Peneliti memilih model ini karena dianggap paling relevan dengan kehidupan masyarakat saat ini. Model *UTAUT 2* ini merupakan pengembangan dari model *UTAUT* yang dikemukakan oleh Vankates *et al* pada tahun 2003. Tujuan dari dikembangkannya model ini adalah untuk menambah tiga faktor utama lainnya, di antaranya adalah nilai harga (*price value*), motivasi hedonis (*hedonic motivation*), dan kebiasaan (*habit*). Adapun variabel terdahulu dari model

UTAUT ini di antaranya ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), ekspektasi usaha (*effort expectancy*), faktor sosial (*social influence*), dan kondisi yang memadai (*facilitating conditions*).

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas terkait penerimaan suatu teknologi mengenai faktor-faktor yang dapat memengaruhi niat seseorang dalam menggunakan layanan pembayaran digital. Penelitian yang dilakukan oleh (Deny, 2019; Evan et al., 2021; Hidayat et al., 2020; Maharani, 2021; Risma Dwindia Putri & Sadha Suardikha, 2020; Utami & Irwansyah, 2022) membuktikan bahwa faktor kebiasaan (*habit*) berpengaruh terhadap *behavioral intention* dan *use behavior*. Sedangkan dalam penelitian (Andrianto, 2020) disebutkan bahwa faktor kebiasaan (*habit*) tidak berpengaruh terhadap *behavioral intention*. Lalu pada penelitian (Hidayat et al., 2020) disebutkan bahwa faktor ekspektasi usaha (*effort expectancy*) berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention*. Akan tetapi, dalam penelitian (Andrianto, 2020; Deny, 2019; Evan et al., 2021; Maharani, 2021) diketahui bahwa faktor ekspektasi usaha (*effort expectancy*) tidak berpengaruh terhadap *behavioral intention*. Selanjutnya, (Deny, 2019; Evan et al., 2021; Risma Dwindia Putri & Sadha Suardikha, 2020) menyebutkan bahwa faktor motivasi hedonis (*hedonic motivation*) berpengaruh positif terhadap *behavioral intention*. Namun, (Andrianto, 2020; Hidayat et al., 2020; Maharani, 2021) menyebutkan bahwa faktor motivasi hedonis (*hedonic motivation*) tidak berpengaruh terhadap *behavioral intention*. (Hidayat et al., 2020; Onibala et al., 2021; Risma Dwindia Putri & Sadha Suardikha, 2020; Utami & Irwansyah, 2022) menemukan bahwa *behavioral intention* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *use behavior*.

Melihat dari hasil penelitian terdahulu yang belum konsisten pada faktor ekspektasi usaha (*effort expectancy*), motivasi hedonis (*hedonic motivation*), dan kebiasaan (*habit*), oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian kembali terkait minat masyarakat dalam menggunakan QRIS. Peneliti juga akan menambahkan variabel usia sebagai variabel moderasi dalam penelitian ini. Usia memiliki hubungan yang kuat terhadap penggunaan teknologi baru (Marheni & Melani, 2021). Pada umumnya, kaum muda lebih tertarik dan lebih mudah dalam pengoperasian teknologi baru dikarenakan tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Sedangkan seseorang yang sudah berusia lanjut, mereka cenderung kurang tertarik dengan inovasi teknologi (Marheni & Melani, 2021).

Dilihat dari masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul **“Faktor - Faktor yang Dapat Memengaruhi Minat Masyarakat Dalam Menggunakan *Quick Response Indonesia Standard (QRIS)*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah *Effort Expectancy* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* dalam menggunakan *QRIS*?
2. Apakah *hedonic motivation* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* dalam menggunakan *QRIS*?

3. Apakah *Habit* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* dalam menggunakan *QRIS*?
4. Apakah usia memoderasi hubungan antara variabel *Hedonic Motivation* dengan *Behavioral Intention* dalam menggunakan *QRIS*?
5. Apakah usia memoderasi hubungan antara variabel *Habit* dengan *Behavioral Intention* dalam menggunakan *QRIS*?
6. Apakah *Behavioral Intention* berpengaruh terhadap *Use Behavior* dalam menggunakan *QRIS*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan umum yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis pengaruh *Effort Expectancy* terhadap *Behavioral Intention* dalam menggunakan *QRIS*
2. Menganalisis pengaruh *hedonic motivation* terhadap *Behavioral Intention* dalam menggunakan *QRIS*
3. Menganalisis pengaruh *Habit* terhadap *Behavioral Intention* dalam menggunakan *QRIS*
4. Menganalisis efek moderasi usia dalam hubungan antara variabel *hedonic motivation* dengan *Behavioral Intention* dalam menggunakan *QRIS*
5. Menganalisis efek moderasi usia dalam hubungan antara variabel *habit* dengan *Behavioral Intention* dalam menggunakan *QRIS*

6. Menganalisis pengaruh *Behavioral Intention* terhadap *Use Behavior* dalam menggunakan QRIS

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh penulis dari dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan pengetahuan kepada masyarakat mengenai faktor-faktor yang dapat memengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan *QRIS*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai literatur untuk acuan dalam penelitian lain terkait dengan faktor-faktor yang dapat memengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan *QRIS*.

2. Manfaat Praktisi

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh entitas terkait untuk melihat faktor-faktor yang dapat memengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan *QRIS* serta sebagai aspek pertimbangan untuk meningkatkan kinerja entitas tersebut.

1.5 Sistematik Penelitian

Dalam bagian ini, penulis menyajikan rencana sistematis yang terdiri dari lima bab sebagai kerangka pedoman penulisan skripsi untuk memudahkan dalam

memahami isi dari penelitian ini. Adapun sistematika tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian ini berisi tentang landasan teori yang mendukung atau berkaitan dengan permasalahan penelitian, pengertian dan karakteristik variabel, telaah kajian terdahulu, serta perumusan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bagian ini peneliti akan menjelaskan tentang komponen-komponen penelitian seperti desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, metode yang digunakan dalam pengumpulan data, dan teknik dalam menganalisis data.

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini berisi tentang pengujian terhadap hipotesis menggunakan statistik deskriptif, kemudian hasil pengujian tersebut disajikan dan dikaitkan dengan penelitian terdahulu.

BAB V PENUTUP

Pada bagian terakhir ini peneliti akan menyimpulkan hasil penelitian dan memberikan saran untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 *QR Code* (Kode QR)

Kode QR atau *QR Code* diciptakan pertama kali oleh Denson Wave yang merupakan salah satu perusahaan Jepang pada tahun 1994 (Azzahroo & Estiningrum, 2021). Kode QR merupakan suatu kode matriks dua dimensi yang digunakan untuk mempercepat pengiriman data dalam perangkat, khususnya pada transaksi pembayaran. Kode QR ini ditandai dengan tiga pola persegi yang di dalamnya terdapat modul hitam berupa titik, *pixel*, maupun persegi yang terletak pada bagian sudut kiri atas, kanan atas, dan kiri bawah (Bank Indonesia, 2020). Pola tersebut digunakan untuk menyimpan suatu data berupa karakter, *symbol*, serta alfanumerik. *Quick Response (QR)* bertujuan untuk mengirim dan menerima informasi secara vertikal maupun horizontal dengan cepat (Azzahroo & Estiningrum, 2021).

2.1.2 *Quick Response Indonesia Standard (QRIS)*

Quick Response Indonesia Standard (QRIS) merupakan kode QR berstandar nasional yang dikeluarkan oleh Bank Indonesia (BI) serta Asosiasi Sistem Pembayaran Indonesia (ASPI) yang digunakan sebagai fasilitas pembayaran digital di Indonesia (Azzahroo & Estiningrum, 2021). QRIS (dibaca KRIS) ini dikeluarkan pada tanggal 17 Agustus 2019 sebagai penyatuan dari berbagai macam QR kode

dari Penyelenggara Jasa Sistem Pembayaran (PJSP) (Nainggolan et al., 2022). Dengan adanya QRIS ini, *merchant* tidak perlu menyediakan beberapa kode pembayaran yang berbeda. *Merchant* cukup menyediakan satu kode QR saja, yaitu QRIS yang bisa digunakan untuk melayani beberapa metode pembayaran seperti pembayaran melalui *Ovo*, *Gopay*, *Shopeepay*, *Dana*, *LinkAja* maupun *M-banking*.

Menurut Gubernur Bank Indonesia, Perry Warjiyo, kode QR yang telah di standarisasi ini diharapkan akan membantu mendorong pertumbuhan perekonomian di Indonesia, selain itu juga diharapkan dapat meningkatkan efisiensi transaksi, menyejahterakan UMKM, serta mempercepat inklusi keuangan (YZG, 2019).

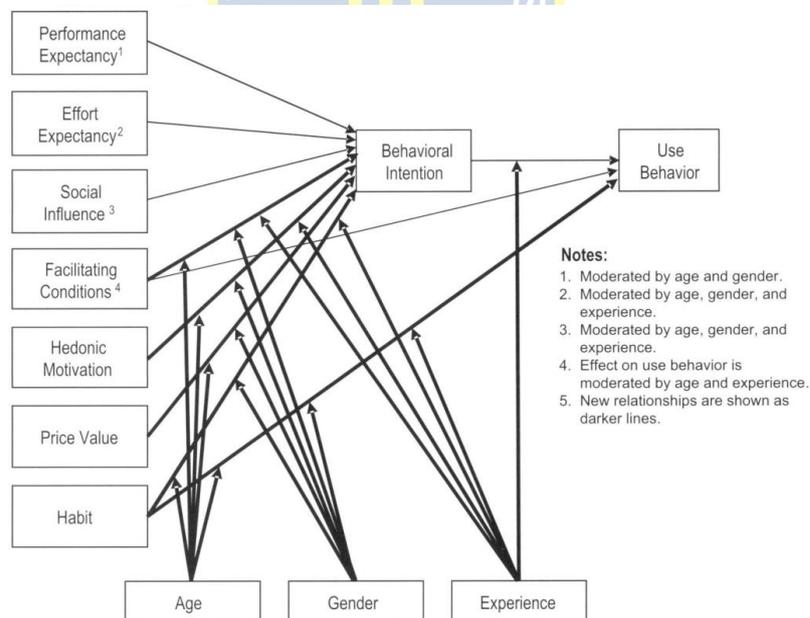
Bank Indonesia menciptakan karakteristik yang UNGGUL dalam peluncuran QRIS ini, kepanjangan dari UNGGUL ini di antaranya (Bank Indonesia, 2020):

1. Universal : dapat menerima pembayaran melalui aplikasi pembayaran apapun,
2. GampanG : mudah dalam penggunaan,
3. Untung : dapat menggunakan akun QR apapun (sisi pelanggan) dan hanya membutuhkan 1 akun QR untuk menerima pembayaran (sisi *merchant*),
4. Langsung : transaksi yang terjadi langsung diproses dengan cepat.

2.1.3 Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2

Model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2)* adalah pengembangan dari model UTAUT yang dikemukakan oleh Vakates *et al*

pada tahun 2003. Model UATUT yang pertama ini berkaitan dengan penerimaan dan penggunaan teknologi dari sisi teknologinya. UTAUT ini tersusun atas empat faktor utama, di antaranya adalah ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), ekspektasi usaha (*effort expectancy*), faktor sosial (*social influence*), dan kondisi yang memadai (*facilitating conditions*). Faktor-faktor tersebut dimoderasi oleh usia, gender, pengalaman, serta kesukarelaan. Selanjutnya, model UTAUT tersebut dikembangkan lebih lanjut menjadi model UTAUT 2 yang juga mempelajari mengenai penerimaan dan penggunaan teknologi namun dari sisi pengguna atau konsumen (Venkatesh et al., 2003). Tujuan dari dikembangkannya model ini adalah untuk menambah tiga faktor utama lainnya, di antaranya adalah nilai harga (*price value*), motivasi hedonis (*hedonic motivation*), dan kebiasaan (*habit*).



Gambar 2.1 Model UTAUT 2 oleh Venkatesh (2012)

Ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) menjelaskan mengenai tingkat kepercayaan seseorang di mana dengan menggunakan sistem dapat membantunya mendapatkan keuntungan dalam kerja atau dapat meningkatkan kinerjanya. (PE) ini terdiri dari tiga sub-variabel, di antaranya adalah *usefulness* (kegunaan), *quickness* (kecepatan), dan *productivity* (peningkatan produk) (Nurfitriyani, 2020). Ekspektasi usaha (*effort expectancy*) menjelaskan mengenai tingkat kemudahan suatu sistem yang dapat menambah keefektifan waktu seseorang dalam beraktivitas. Faktor (EE) ini terdiri dari dua sub-variabel, yaitu *complexity* (kerumitan) dan *ease of use* (kemudahan penggunaan) (Nurfitriyani, 2020). Faktor sosial (*social influence*) menjelaskan mengenai tingkat kepercayaan individu bahwa penting untuk meyakinkan lingkungannya terhadap suatu sistem baru dan memberikan dorongan kepada mereka. Faktor (SI) ini memiliki dua dimensi di dalamnya, yaitu *social factor* (pengaruh orang sekitar) dan *subjective norm* (pengaruh orang penting) (Nurfitriyani, 2020). Kondisi yang memadai (*facilitating conditions*) menjelaskan mengenai kepercayaan individu akan ketersediaan sumber daya pendukung yang dimilikinya untuk menggunakan sistem tersebut. Faktor (FC) ini memiliki tiga dimensi, di antaranya adalah *resource* (sumber dari luar), *knowledge* (sumber ilmu pengetahuan), *compability* (kecocokan sistem dengan teknologi saat ini) (Nurfitriyani, 2020).

Nilai harga (*price value*) menjelaskan mengenai tingkat kepercayaan individu bahwa keuntungan yang didapatkan dari penggunaan sistem lebih besar daripada biaya yang harus dikeluarkan. Faktor (PV) ini memiliki dua sub-variabel, yaitu *reasonable* (harga masuk akal) dan *worth* (harga sebanding). Motivasi

hedonis (*hedonic motivation*) menjelaskan mengenai kesenangan individu yang diperoleh dari penggunaan suatu sistem. Faktor (HM) ini memiliki tiga sub-variabel, di antaranya adalah *fun* (kesenangan), *enjoyment* (kenikmatan), dan *entertaining* (menghibur). Kebiasaan (*habit*) menjelaskan mengenai bagaimana seseorang menjadikan penggunaan sistem sebagai kebiasaannya secara otomatis karena melewati suatu pembelajaran. Faktor ini memiliki dua sub-variabel, yaitu *addictiveness* (tingkat kecanduan) dan *must* (perasaan mengharuskan) (Nurfitriyani, 2020).

2.1.4 Effort Expectancy (Ekspektasi usaha)

Effort Expectancy (Ekspektasi usaha) dapat dijelaskan sebagai tingkat kemudahan dalam menggunakan suatu sistem yang dapat menambah keefektifan waktu seseorang dalam beraktivitas (Venkatesh et al., 2003). *Effort Expectancy* menggambarkan seberapa jauh kemudahan penggunaan dari suatu sistem (Andrianto, 2020). Kemudahan dalam penggunaan suatu sistem ini dapat menimbulkan perasaan nyaman dalam menggunakannya. Ketika masyarakat sudah memiliki pemikiran bahwa sistem tersebut nyaman digunakan, mereka cenderung akan lebih tertarik dengan sistem tersebut serta dapat meningkatkan minat mereka dalam menggunakan sistem tersebut (Azzahroo & Estiningrum, 2021).

Faktor *Effort Expectancy* ini terdiri dari dua sub-variabel, yaitu *complexity* (kerumitan) dan *ease of use* (kemudahan penggunaan) (Nurfitriyani, 2020). Persepsi kemudahan penggunaan sendiri didefinisikan sebagai pemahaman

seseorang mengenai mudah dan sederhananya penggunaan dari suatu sistem (Marheni & Melani, 2021). Kemudahan penggunaan dijelaskan sebagai keyakinan seseorang akan penggunaan suatu sistem dapat terbebas dari upaya (Nur Yasar et al., 2022). Menurut (Nur Yasar et al., 2022), semakin tinggi keyakinan seseorang akan kemudahan penggunaan dari suatu teknologi atau sistem maka semakin tinggi pula tingkat pemanfaatannya.

2.1.5 Hedonic Motivation (Motivasi Hedonisme)

Motivasi hedonis (*hedonic motivation*) merupakan kepuasan yang diperoleh seseorang dari penggunaan suatu sistem (Venkatesh et al., 2012). Dalam penelitiannya, (Risma Dwindia Putri & Sadha Suardikha, 2020) juga menjelaskan bahwa motivasi hedonis diartikan sebagai kesenangan yang didapat dari penggunaan teknologi. Motivasi hedonis juga terbukti memiliki peran penting dalam menentukan penerimaan teknologi baru (Venkatesh et al., 2012). Faktor *hedonic motivation* ini memiliki tiga sub-variabel, di antaranya adalah *fun* (kesenangan), *enjoyment* (kenikmatan), dan *entertaining* (menghibur) (Nurfitriyani, 2020). Semakin pengguna memperoleh kepuasan dalam penggunaan suatu sistem, maka semakin besar juga intensitas mereka dalam menggunakan sistem tersebut.

2.1.6 Habit (Kebiasaan)

Kebiasaan (*habit*) didefinisikan sejauh mana seseorang menjadikan penggunaan sistem sebagai perilaku yang dilakukan secara otomatis karena

melewati suatu pembelajaran (Venkatesh et al., 2012). Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Andrianto, 2020) juga disebutkan bahwa kebiasaan menjelaskan bagaimana suatu sistem dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari oleh seseorang. (Risma Dwindia Putri & Sadha Suardikha, 2020) menyebutkan jika terdapat tiga kriteria yang dapat mendasari kebiasaan, di antaranya adalah perilaku masa lalu, perilaku refleksi, serta pengalaman individu. Faktor *Habit* (kebiasaan) ini memiliki dua sub-variabel, yaitu *addictiveness* (tingkat kecanduan) dan *must* (perasaan mengharuskan) (Nurfitriyani, 2020).

2.1.7 *Behavioral Intention*

Behavioral intention merupakan tingkat keinginan seseorang untuk menggunakan suatu sistem dengan tujuan untuk mendapatkan manfaat atau sesuai keinginan yang diharapkan (Venkatesh et al., 2003). Menurut (Onibala et al., 2021), *Behavioral intention* diartikan sebagai ketertarikan pengguna untuk menggunakan suatu sistem secara berkelanjutan karena menganggap bahwa dengan begitu akan memiliki akses terhadap informasi. *Behavioral intention* dipublikasikan pertama kali oleh Martin Fishben dan Ajzen dalam teori TRA yang merupakan penggabungan dari minat, sikap, perilaku, dan keyakinan (Utami & Irwansyah, 2022). Seseorang yang berminat untuk menggunakan suatu teknologi baru memiliki asumsi bahwa teknologi tersebut dapat mempermudah hidupnya dan meningkatkan efektivitas kinerjanya (Onibala et al., 2021). Minat dapat menjadi acuan terbaik untuk memperkirakan apa yang akan dilakukan oleh seseorang kedepannya (Utami & Irwansyah, 2022).

2.1.8 Use Behavior

Use behavior merupakan intensitas pengguna teknologi informasi dalam menggunakannya (Venkatesh et al., 2003). Perilaku penggunaan (*Use behavior*) dari teknologi informasi ini sangat tergantung pada penilaian pengguna (Onibala et al., 2021). Suatu teknologi akan digunakan ketika penggunanya berminat dan percaya bahwa akan memberikan manfaat untuk sekarang dan selanjutnya (Onibala et al., 2021).

2.2 Telaah Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian dalam bidang sistem informasi akuntansi dengan topik faktor-faktor yang menyebabkan perusahaan/pengguna mau menggunakan Teknologi Informasi. Hal tersebut dapat digunakan untuk mendukung penelitian sejenis yaitu faktor-faktor yang dapat memengaruhi minat masyarakat dalam bertransaksi menggunakan QRIS dengan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)*.

Tabel 2. 1 Telaah Kajian Terdahulu

No	Peneliti	Topik	Variabel	Hasil
1	(Deny, 2019)	Faktor-Faktor yang Memengaruhi Adopsi Aplikasi <i>Go-Pay</i> Menggunakan <i>UTAUT2</i> .	<i>Dependen</i> : niat menggunakan <i>e-money</i> <i>Independen</i> : motivasi hedonis, pengaruh sosial, kebiasaan, <i>price value</i> , Harapan kinerja, harapan upaya, serta	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi hedonis, pengaruh sosial, kebiasaan, serta <i>price value</i> berpengaruh positif signifikan terhadap niat menggunakan <i>e-money</i> . Sedangkan Harapan kinerja, harapan upaya, dan kondisi yang memfasilitasi tidak berpengaruh signifikan

No	Peneliti	Topik	Variabel	Hasil
			kondisi yang memfasilitasi	terhadap niat menggunakan <i>e-money</i> .
2	(Hidayat et al., 2020)	Penerimaan Penggunaan E-Wallet Menggunakan UTAUT 2 (Studi Kasus)	<p><i>Dependen : use behavior</i></p> <p><i>Independen : perceived trust, perceived risk effort expectancy, social influence, facilitating conditions, perceived trust, perceived risk, habit, performance expectancy, hedonic motivation, dan price value</i></p>	<p>Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa <i>perceived trust, perceived risk effort expectancy, social influence, facilitating conditions, perceived trust, perceived risk, dan habit</i> berpengaruh signifikan dengan <i>behavioral intention</i>. Sedangkan <i>performance expectancy, hedonic motivation, dan price value</i> tidak berpengaruh signifikan terhadap <i>behavioral intention</i>. Lalu <i>behavioral intention, facilitating conditions, dan habit</i> berpengaruh signifikan terhadap <i>use behavior</i>.</p>
3	(Andrianto, 2020)	Faktor Yang Memengaruhi <i>Behavior Intention</i> Untuk Penggunaan Aplikasi Dompet Digital Menggunakan Model UTAUT2.	<p><i>Dependen : Behavior Intention</i> untuk Penggunaan Aplikasi Dompet Digital</p> <p><i>Independen : Price Value, Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions, Hedonic Motivation, dan Habit</i></p>	<p>Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa variabel <i>Price Value</i> berpengaruh positif terhadap <i>Behavior Intention</i>, sedangkan variabel <i>Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions, Hedonic Motivation, dan Habit</i> tidak berpengaruh terhadap <i>Behavior Intention</i>.</p>

No	Peneliti	Topik	Variabel	Hasil
4	(Risma Dwindi Putri & Sadha Suardikha, 2020)	Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Menjelaskan Niat Dan Perilaku Penggunaan E-Money di Kota Denpasar	<i>Dependen</i> : niat penggunaan <i>e-money</i> <i>Independen</i> : variabel kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonis, dan nilai harga	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa variabel kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonis, dan nilai harga berpengaruh terhadap niat penggunaan <i>e-money</i> , serta variabel kebiasaan dan niat penggunaan berpengaruh terhadap perilaku penggunaan <i>e-money</i> .
5	(Azzahroo & Estiningrum, 2021)	Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan <i>Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS)</i> .	<i>Dependen</i> : minat menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran. <i>Independen</i> : ekspektasi kinerja, kondisi yang memfasilitasi, ekspektasi usaha, serta pengaruh sosial	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja serta kondisi yang memfasilitasi berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS sebagai teknologi pembayaran. Sedangkan ekspektasi usaha dan pengaruh sosial tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan QRIS.
6	(Evan et al., 2021)	Evaluasi Tingkat Penerimaan E-Money Di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta Menggunakan Modifikasi UTAUT2.	<i>Dependen</i> : <i>Behavior Intention</i> <i>Independen</i> : <i>Perceived Security, Price Value, Habit, Performance Expectancy, Trust, Facilitating Conditions, Hedonic Motivation, Perceived Risk, Effort</i>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa <i>Perceived Security, Price Value, Habit, Performance Expectancy, Trust, Facilitating Conditions, Hedonic Motivation</i> berpengaruh positif signifikan terhadap <i>Behavior Intention</i> . Sedangkan <i>Perceived Risk</i> berpengaruh negatif terhadap <i>Behavior Intention</i> . Namun, tidak dipengaruhi oleh <i>Effort Expectancy</i> dan <i>Sosial Influence</i> .

No	Peneliti	Topik	Variabel	Hasil
			<i>Expectancy dan Sosial Influence</i>	
7	(Marheni & Melani, 2021)	Analisis Faktor - Faktor yang Memengaruhi Niat untuk Menggunakan <i>Mobile Payment</i> pada Masyarakat Kota Batam.	<p><i>Dependen :</i> Niat untuk Menggunakan <i>Mobile Payment</i></p> <p><i>Independen :</i> risiko keuangan, keamanan, kemudahan penggunaan, persepsi biaya, serta Usia</p>	Hasil menunjukkan bahwa risiko keuangan, keamanan, serta kemudahan penggunaan menjadi faktor penentu niat penggunaan <i>mobile payment</i> . Namun, persepsi biaya tidak ditemukan hubungan yang signifikan. Usia juga tidak ditemukan hubungan yang signifikan terhadap kemudahan penggunaan <i>mobile payment</i> .
8	(Maharani, 2021)	Minat Generasi Z Menggunakan Kembali Transaksi <i>Mobile Payment</i> : Pendekatan Model UTAUT 2	<p><i>Dependen :</i> <i>Continuance intention</i> (niat menggunakan kembali)</p> <p><i>Independent :</i> <i>Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions, Hedonic Motivation, Price Value, Habit, dan Trust</i></p>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa <i>Habit</i> dan <i>Trust</i> berpengaruh signifikan terhadap niat untuk menggunakan kembali <i>mobile payment</i> . Sedangkan <i>Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions, Hedonic Motivation, dan Price Value</i> tidak berpengaruh signifikan terhadap niat untuk menggunakan kembali <i>mobile payment</i> .
9	(Kadim & Sunardi, 2021)	<i>Financial Management System (QRIS) based on UTAUT Model Approach in Jabodetabek.</i>	<p><i>Dependen :</i> <i>behavioral interest</i></p> <p><i>Independen :</i> kondisi fasilitas, <i>performance expectations</i></p>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kondisi fasilitas berpengaruh positif signifikan terhadap minat pengguna (<i>behavioral interest</i>). Sedangkan <i>performance expectations</i> dan <i>sosial influence</i> tidak

No	Peneliti	Topik	Variabel	Hasil
			dan <i>sosial influence</i>	berpengaruh positif signifikan terhadap minat pengguna (<i>behavioral interest</i>).
10	(Onibala et al., 2021)	Analisis Penerapan Model Utaut 2 (<i>Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2</i>) Terhadap E-Kinerja Pada Pemerintah Provinsi Sulawesi Utara	<p><i>Dependen :</i> Minat pemanfaatan (<i>Behavioral interest</i>) dan perilaku penggunaan (<i>use behavior</i>)</p> <p><i>Independen :</i> ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor social, kondisi memfasilitasi, motivasi hedonis dan kebiasaan</p>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ekspektasi kinerja berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan (<i>behavioral intention</i>). Sedangkan ekspektasi usaha, faktor social, kondisi memfasilitasi, motivasi hedonis dan kebiasaan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan (<i>behavioral intention</i>). Lalu, kebiasaan dan minat penggunaan (<i>behavioral intention</i>) berpengaruh signifikan terhadap perilaku penggunaan (<i>use behavior</i>).
11	(Nainggolan et al., 2022)	Analisis Kepuasan Gen Z Dalam Menggunakan QRIS Di Kota Pematangsiantar.	<p><i>Dependen :</i> kepuasan penggunaan QRIS</p> <p><i>Independen :</i> manfaat, kemudahan penggunaan, dan risiko</p>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa manfaat, kemudahan penggunaan, dan risiko QRIS berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan penggunaan QRIS.
12	(Nur Yasar et al., 2022)	Persepsi Penggunaan Uang Elektronik QRIS Pada Generasi Milenial di DKI Jakarta.	<p><i>Dependen :</i> keputusan penggunaan uang elektronik QRIS</p> <p><i>Independen :</i> persepsi Masalah, kemudahan</p>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa variabel persepsi Masalah, kemudahan penggunaan dan risiko berpengaruh signifikan terhadap keputusan penggunaan uang elektronik QRIS di generasi milenial di

No	Peneliti	Topik	Variabel	Hasil
			penggunaan, risiko, serta persepsi dari mulut ke mulut	Jakarta, namun persepsi dari mulut ke mulut tidak berpengaruh signifikan.
13	(Utami & Irwansyah, 2022)	Faktor-Faktor yang Memengaruhi Penggunaan Aplikasi E-Wallet Dana Di Kota Samarinda	<i>Dependen : Use Behavior</i> <i>Independent : Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions, Hedonic Motivation, Price Value, dan Habit</i>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa <i>performance expectancy</i> dan <i>price value</i> berpengaruh positif signifikan terhadap <i>behavioral intention</i> ; <i>hedonic motivation</i> berpengaruh positif tetapi tidak signifikan terhadap <i>behavioral intention</i> ; <i>habit</i> dan <i>behavioral intention</i> berpengaruh positif signifikan terhadap <i>use behavior</i> . Sedangkan <i>social influence</i> berpengaruh negatif signifikan terhadap <i>behavioral intention</i> ; <i>effort expectancy</i> dan <i>facilitating condition</i> berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap <i>use behavior</i> .

2.3 Pengembangan Hipotesis Penelitian

2.3.1 Pengaruh *Effort Expectancy* terhadap *Behavioral Intention*

Faktor *Effort Expectancy* terdiri dari dua sub-variabel, yaitu *complexity* (kerumitan) dan *ease of use* (kemudahan penggunaan) (Nurfitriyani, 2020). Hal ini berarti bahwa Faktor *Effort Expectancy* ini dipengaruhi oleh adanya faktor kemudahan penggunaan suatu sistem. Persepsi kemudahan penggunaan dirasa paling memengaruhi keputusan seseorang dalam menggunakan suatu sistem baru karena munculnya pemikiran mengenai kemudahan dan kesederhanaan dalam penggunaan sistem tersebut (Marheni & Melani, 2021). Apabila seseorang sudah percaya akan kegunaan dari suatu sistem, maka mereka akan tertarik untuk menggunakannya. Ketertarikan atau minat tersebut semakin diperkuat dengan munculnya keyakinan bahwa penggunaan sistem tersebut tidak membutuhkan usaha yang besar dan dapat dengan mudah digunakan (Nainggolan et al., 2022).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Andrianto, 2020; Azzahroo & Estiningrum, 2021; Deny, 2019; Evan et al., 2021; Maharani, 2021) memang disebutkan bahwa *Effort Expectancy* tidak berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* atau niat dalam menggunakan QRIS, E-Money, maupun Dompot Digital. Akan tetapi, dalam penelitian yang dilakukan oleh (Marheni & Melani, 2021; Nainggolan et al., 2022; Nur Yasar et al., 2022) disebutkan bahwa faktor kemudahan penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap niat, kenyamanan, kepuasan, serta keputusan dalam menggunakan QRIS. Dalam penelitian (Hidayat et al., 2020) disebutkan bahwa *effort expectancy*, berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention*.

Padahal menurut penjelasan sebelumnya, kemudahan penggunaan sangat berpengaruh terhadap faktor *Effort Expectancy*. Akan tetapi, penelitian terdahulu memberikan hasil yang berbeda antara pengaruh *Effort Expectancy* dengan kemudahan penggunaan. Oleh karena itu, peneliti memberikan hipotesis sebagai Berikut:

Hipotesis 1 (H1): Effort Expectancy berpengaruh positif terhadap Behavioral Intention dalam menggunakan QRIS.

2.3.2 Pengaruh *Hedonic Motivation* terhadap *Behavioral Intention*

Dalam penelitian ini, motivasi hedonis diartikan sebagai kepuasan seseorang dari menggunakan suatu teknologi baru. Hal ini juga berarti bahwa seseorang akan merasa puas dan senang ketika menggunakan teknologi baru tersebut. Dalam penelitian ini, teknologi baru yang dimaksud adalah *Quick Response Indonesia Standard (QRIS)*. Semakin puas pengguna dalam penggunaan suatu sistem, maka semakin besar juga intensitas mereka dalam menggunakan sistem tersebut. Penjelasan ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Deny, 2019; Evan et al., 2021; Risma Dwindi Putri & Sadha Suardikha, 2020). Beberapa penelitian terdahulu tersebut menjelaskan bahwa motivasi hedonis (*hedonic motivation*) dapat memengaruhi niat seseorang dalam menggunakan *e-money*. Oleh karena itu, peneliti memberikan hipotesis sebagai Berikut:

Hipotesis 2 (H2): Hedonic Motivation berpengaruh positif terhadap Behavioral Intention dalam menggunakan QRIS.

2.3.3 Pengaruh *Habit* terhadap *Behavioral Intention*

Kebiasaan (*habit*) menjelaskan mengenai bagaimana seseorang menjadikan penggunaan sistem sebagai kebiasaannya secara otomatis karena melewati suatu pembelajaran (Nurfitriyani, 2020). Gaya hidup masyarakat modern saat ini tidak lepas dari peran teknologi dan sistem. Sehingga penggunaan teknologi atau sistem sudah menjadi kebiasaan karena dilakukan secara berulang dalam kehidupan sehari-hari.

Hal tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Deny, 2019; Evan et al., 2021; Hidayat et al., 2020; Maharani, 2021) yang menjelaskan bahwa faktor kebiasaan (*habit*) dapat memengaruhi *Behavioral Intention* dalam menggunakan pembayaran digital. Selain itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh (Hidayat et al., 2020; Onibala et al., 2021) juga disebutkan bahwa kebiasaan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *use behavioral*. Oleh karena itu, peneliti memberikan hipotesis sebagai Berikut:

Hipotesis 3 (H3): Habit berpengaruh positif terhadap terhadap Behavioral Intention dalam menggunakan QRIS.

2.3.4 Pengaruh Usia dalam Memoderasi Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Menggunakan *QRIS*

Pada penelitian ini usia akan dijadikan sebagai variabel pemoderasi yang digunakan untuk memperkuat pengaruh antara variabel dengan niat perilaku dalam menggunakan *QRIS*. Seseorang dengan usia yang lebih muda cenderung lebih memiliki keinginan untuk mengeksplorasi hal-hal baru pada awal penggunaan

teknologi (Budiarto, 2017). Seseorang yang mulai terbiasa hidup berdampingan dengan teknologi cenderung akan memberikan pandangan positif serta mengembangkan daya Tarik kognitif Terhadap teknologi (Budiarto, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh (Venkatesh et al., 2012) telah membuktikan bahwa usia dapat menjadi pemoderasi pada pengaruh *Hedonic Motivation* (Pengaruh Hedonisme) dan *Habit* (Kebiasaan) terhadap *Behavioral Intention*. (Faridhal, 2019) juga menyebutkan bahwa Usia memperkuat pengaruh motivasi hedonis dan habit terhadap niat perilaku dalam menggunakan e-wallet. Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh (Budiarto, 2017) juga disebutkan bahwa usia berperan sebagai moderator antara *Hedonic Motivation* dengan niat perilaku dan terdapat hubungan yang signifikan. Akan tetapi, tidak terdapat hubungan yang signifikan dari pengaruh moderasi usia pada pengaruh *Habit* terhadap niat perilaku (Budiarto, 2017). Oleh karena itu, peneliti memberikan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis 4 (H4): Usia memoderasi hubungan antara Hedonic Motivation dengan Behavioral Intention

Hipotesis 5 (H5): Usia memoderasi hubungan antara Habit dengan Behavioral Intention

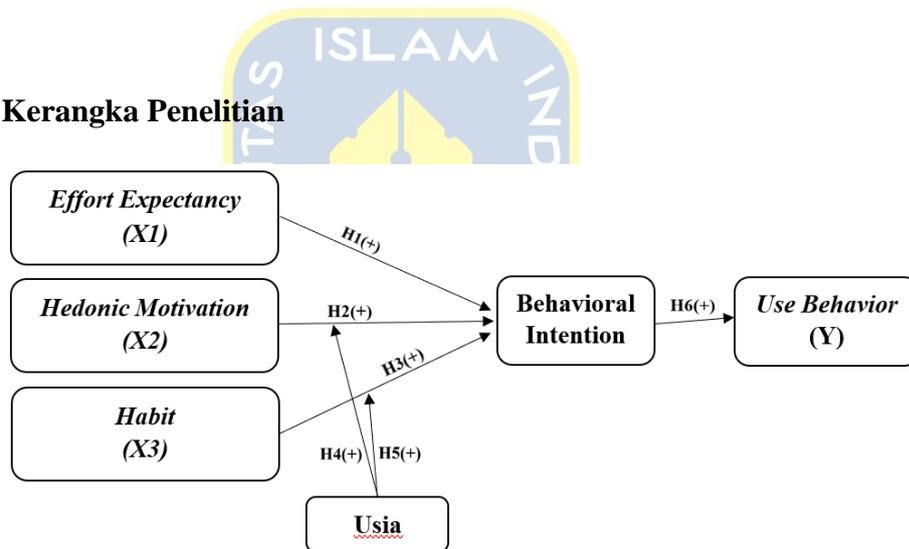
2.3.5 Pengaruh *Behavioral Intention* Terhadap *Use Behavior*

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Venkatesh et al., 2003) disebutkan bahwa *behavioral intention* (minat penggunaan) berpengaruh positif signifikan terhadap *use behavior* (perilaku penggunaan). Semakin tinggi minat seseorang untuk menggunakan suatu teknologi informasi maka akan semakin tinggi juga

perilaku penggunaan dari teknologi informasi tersebut (Utami & Irwansyah, 2022). Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hidayat et al., 2020; Onibala et al., 2021; Risma Dwindi Putri & Sadha Suardikha, 2020; Utami & Irwansyah, 2022) yang menyebutkan bahwa *behavioral intention* (minat penggunaan) berpengaruh positif signifikan terhadap *use behavior* (perilaku penggunaan). Oleh karena itu, peneliti memberikan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis 6 (H6): Behavioral intention berpengaruh positif signifikan terhadap use behavior

2.4 Kerangka Penelitian



Gambar 2. 2 Kerangka Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan tersebut lebih banyak menggunakan data berupa angka sebagai alat analisis, mulai dari pengumpulan data hingga penjelasan hasil akhirnya (Nainggolan et al., 2022). Penelitian ini digunakan untuk menganalisis pengaruh *Effort Expectancy*, *Hedonic Motivation*, serta *Habit* terhadap minat masyarakat dalam menggunakan *QRIS* (*Quick Response Code Indonesian Standard*) dengan usia sebagai variabel moderasi.

3.2 Populasi dan Objek Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan subjek dan objek dari target yang akan diteliti, meliputi sifat serta karakteristik dari subjek maupun objek tersebut lalu di ambil kesimpulan (Nur Yasar et al., 2022). Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh masyarakat Generasi X, Y, Z, dan *Baby Boomer* di Indonesia dengan rentang usia 16 -70 tahun.

3.3 Sampel dan Teknik Sampling

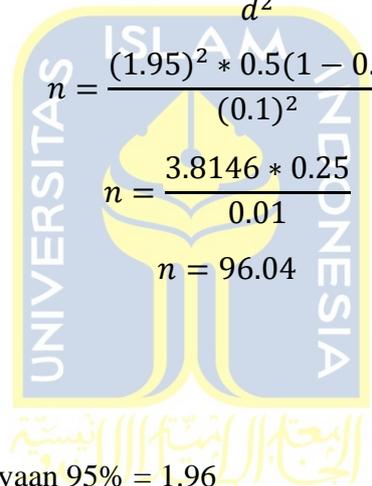
Sampel merupakan bagian yang dapat mewakili jumlah dan karakteristik dari populasi (Sugiyono, 2018). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *convenience sampling* (*accidental sampling*) dengan kriteria

responden yang sudah pernah menggunakan *QRIS*. Teknik ini merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan kebetulan, dalam artian siapa pun yang dapat ditemui maupun dijangkau oleh peneliti dan sekiranya dapat dijadikan sampel (Nur Yasar et al., 2022). Dalam penelitian ini, sampel yang diambil adalah seluruh masyarakat Generasi X, Y, Z, dan *Baby Boomer* di Indonesia dengan rentang usia 16-70 tahun. Penentuan jumlah sampel pada penelitian ini berdasarkan teori Lemeshow yang dijabarkan dengan rumus penentuan sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{Z^2 * P(1 - P)}{d^2}$$

$$n = \frac{(1.95)^2 * 0.5(1 - 0.5)}{(0.1)^2}$$

$$n = \frac{3.8146 * 0.25}{0.01}$$

$$n = 96.04$$


Keterangan:

n = jumlah sample

z = skor z pada kepercayaan 95% = 1.96

p = maksimal estimasi = 50%

d = tingkat kesalahan maksimal dalam pengambilan sampel = 10%

1`3.4 Sumber dan Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dari penyebaran kuesioner. Kuesioner disebarikan secara online melalui *google form* (<http://bit.ly/SkripsiAisyahNI>) pada tanggal 24 Februari 2023 sampai 10 Maret 2023 dengan kriteria responden sudah pernah menggunakan QRIS untuk

bertransaksi dan berusia 16-70 tahun yang dapat dijangkau oleh peneliti menggunakan ukuran skala *likert* dan skala interval. Data primer merupakan data yang diambil langsung dari sumber utamanya dan biasanya bersifat spesifik (Salsabila MR, 2022). Kuesioner ini akan dibagikan kepada semua masyarakat Generasi X, Y, Z, dan *Baby Boomer* di Indonesia dengan rentang usia 16-70 tahun yang dapat dijangkau oleh peneliti.

3.5 Deskripsi dan Pengukuran Variabel

Variabel merupakan suatu objek pengamatan penelitian yang berpengaruh terhadap penelitian tersebut. Dengan menggunakan variabel ini, peneliti dapat memahami permasalahan yang terjadi dalam penelitian dengan lebih mudah. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan dua variabel yang berbeda, yaitu variabel independen dan variabel dependen.

Tabel 3. 1 Definisi Operasional dan Indikator

Variabel	definisi	Indikator	Item pertanyaan	Sumber
<i>Use Behavior</i> dalam menggunakan <i>QRIS</i> (Y)	<i>Use behavior</i> merupakan intensitas pengguna teknologi informasi dalam menggunakannya (Venkatesh et al., 2003).	1. <i>Depth of use</i> (frekuensi penggunaan) 2. <i>Breadth of use</i> (teknologi memberikan peningkatan keterampilan)	1. Saya sering menggunakan QRIS 2. Saya sering bertransaksi dengan QRIS untuk hal yang sederhana 3. Dengan seringnya penggunaan QRIS, keterampilan saya dalam bertransaksi digital meningkat 4. Saya menggunakan QRIS lebih dari 5	(Budiarto, 2017; Deny, 2019; Onibala et al., 2021; Venkatesh et al., 2012)

Variabel	definisi	Indikator	Item pertanyaan	Sumber
			kali dalam minggu	
<i>Behavioral Intention</i> (X/Y)	<i>Behavioral intention</i> merupakan tingkat keinginan seseorang untuk menggunakan suatu sistem dengan tujuan untuk mendapatkan manfaat atau sesuai keinginan yang diharapkan (Venkatesh et al., 2003).	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Intention</i> 2. <i>Continuation</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan adanya QRIS timbul ketertarikan saya untuk menggunakannya 2. Saya berkeinginan untuk terus melakukan transaksi menggunakan QRIS dan tidak bermaksud untuk menghentikan penggunaannya 3. Saya akan selalu mencoba untuk melakukan transaksi menggunakan QRIS dalam keseharian saya 4. Saya sering membicarakan hal positif mengenai pembayaran menggunakan QRIS dengan orang sekitar saya 	(Andrianto, 2020; Deny, 2019; Maharani, 2021; Onibala et al., 2021; Venkatesh et al., 2012)
<i>Effort Expectancy</i> (X1)	<i>Effort Expectancy</i> (Ekspektasi usaha) dapat dijelaskan sebagai tingkat kemudahan dalam menggunakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Perceived ease of use</i> 2. <i>Complexity Ease of use</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Transaksi menggunakan QRIS mudah dimengerti dan memberikan informasi yang jelas 2. Transaksi menggunakan QRIS sangat mudah dan saya lebih cepat 	(Budiarto, 2017; Onibala et al., 2021; Venkatesh et al., 2012)

Variabel	definisi	Indikator	Item pertanyaan	Sumber
	n suatu sistem yang dapat menambah keefektifan waktu seseorang dalam beraktivitas (Venkatesh et al., 2003).		memahami cara penggunaannya 3. QRIS sangat mudah untuk dioperasikan sebagai alat transaksi 4. QRIS mempercepat waktu penyelesaian transaksi saya.	
<i>Hedonic Motivation</i> (X2)	Motivasi hedonis (<i>hedonic motivation</i>) merupakan kepuasan yang diperoleh seseorang dari penggunaan suatu sistem (Venkatesh et al., 2003).	1. <i>Fun</i> 2. <i>Enjoyment</i> 3. <i>Entertaining</i>	1. Saya merasa senang ketika bertransaksi menggunakan QRIS 2. Saya merasa terhibur dengan transaksi menggunakan QRIS 3. Saya merasa lebih diuntungkan ketika menggunakan QRIS 4. Saya merasa lebih nyaman ketika bertransaksi menggunakan QRIS	(Maharani, 2021; Venkatesh et al., 2012)
<i>Habit</i> (X3)	Kebiasaan (<i>habit</i>) didefinisikan sejauh mana seseorang menjadikan penggunaan sistem sebagai perilaku yang dilakukan secara	1. <i>Addictiveness</i> 2. <i>Must</i>	1. Saya sudah terbiasa melakukan pembayaran menggunakan QRIS 2. Saya ketagihan untuk melakukan pembayaran menggunakan QRIS 3. Saya harus menggunakan QRIS untuk melakukan transaksi	(Maharani, 2021; Venkatesh et al., 2012)

Variabel	definisi	Indikator	Item pertanyaan	Sumber
	otomatis karena melewati suatu pembelajaran (Venkatesh et al., 2012).		4. Menggunakan QRIS untuk melakukan pembayaran merupakan kegiatan normal bagi saya	

Selanjutnya, variabel tersebut diukur dengan menggunakan metode skala *Likert*. Tujuan dari pengukuran dengan skala *likert* ini adalah untuk menilai tanggapan responden mengenai data yang terdapat kuesioner berupa sikap dan pendapat individu (Ika Rahmawati et al., 2020). Dalam pengukuran menggunakan skala *likert*, terdapat pilihan jawaban yang digunakan sebagai indikator penilaian, di antaranya :

Tabel 3. 2 Skala Likert

NO	PERNYATAAN	SKALA	NILAI
1.	Sangat Setuju	4	3,76 – 4,00
2.	Setuju	3	2,51 – 3,75
3.	Tidak Setuju	2	1,26 – 2,50
4.	Sangat Tidak Setuju	1	1,00 – 1,25

Sedangkan skala interval merupakan skala yang memiliki jarak yang sama antar data serta tidak memiliki nilai nol yang mutlak (Gustinerz, 2021).

Tabel 3. 3 Skala Interval

NO	PERNYATAAN	SKALA	NILAI
1.	Generasi Z	4	3,76 – 4,00
2.	Generasi Y	3	2,51 – 3,75
3.	Generasi X	2	1,26 – 2,50
4.	<i>Baby Boomer</i>	1	1,00 – 1,25

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Perangkat Analisis Data

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada masyarakat Indonesia Generasi X, Y, Z, dan *Baby Boomer* di Indonesia dengan rentang usia 16-70 tahun yang sudah pernah menggunakan QRIS sebagai alat transaksi. Kemudian data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan pendekatan statistik deskriptif. Pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis kuantitatif menggunakan metode *Partial Least Square* (PLS) dengan *software smartPLS 4.0*. *Partial Least Square* (PLS) merupakan salah satu metode dari SEM (*Structural Equation Model*) berbasis varian yang dibuat untuk menyelesaikan regresi berganda yang bermasalah terkait data spesifik (nilai yang hilang, data tidak terdistribusi, *autokorealitas*, maupun *multikolinearitas*) (Abdillah & Hartono, 2015). Model PLS lebih simpel dibanding model SEM karena hanya membutuhkan dua model, yaitu menggunakan model pengukuran (*outer model*) dan model struktural (*inner model*) (Abdillah & Hartono, 2015).

3.6.2 Pengujian Data Model Pengukuran (*Outer Model*)

Outer model merupakan suatu tahapan yang digunakan untuk menguji tingkat validitas dan reliabilitas suatu susunan (Onibala et al., 2021). Parameter yang digunakan dalam evaluasi ini adalah *AVE*, *cronbach alpha*, *cross loading*, *outer loading*, *composite reliability* (Onibala et al., 2021).

3.6.2.1 Uji Validitas

Pengujian validitas terbagi menjadi dua indikator, yaitu validitas konvergen (*Convergent Validity*) dan validitas diskriminan (*Discriminant Validity*). Pengujian validitas bertujuan untuk melihat sejauh mana variabel yang diukur dapat mengukur yang seharusnya diukur (Onibala et al., 2021). Menurut Ghozali (2009) dalam artikel (Wahyuni, 2014) bahwa uji validitas dimaksudkan untuk mengukur valid atau tidaknya data dalam suatu kuesioner. Suatu kuesioner dapat dianggap valid apabila pertanyaan yang ada di dalamnya dapat menjelaskan sesuatu yang akan diukur atau telah memenuhi *rule of thumbs* (pedoman)(Wahyuni, 2014).

Tabel 3. 4 Parameter Uji Validitas

Uji Validitas	Parameter	Rule of Thumbs
<i>Convergent Validity</i>	<i>Outer Loading</i>	> 0,7
	<i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	> 0,5
	<i>Communalities = AVE</i>	> 0,5
<i>Discriminant Validity</i>	Perbandingan antara akar AVE dan korelasi variabel <i>unobserved</i>	Akar AVE > korelasi variabel <i>unobserved</i>
	<i>Cross loading</i>	> 0,7 dlm satu variabel

Sumber: (Abdillah & Hartono, 2015).

3.6.2.2 Uji Reliabilitas

Menurut Ghozali (2009) yang dimuat dalam artikel (Wahyuni, 2014), reliabilitas dijelaskan sebagai alat untuk mengukur indikator dari variabel atau suatu konstruk yang terdapat dalam kuesioner. Suatu kuesioner dapat dianggap reliabel ketika hasil dari kuesioner tersebut konsisten (Wahyuni, 2014). Terdapat dua parameter dalam penelitian ini untuk melakukan pengujian reliabilitas, yaitu *Cronbach's alpha* dan *Composite reliability*. *Rule of thumbs* untuk *Cronbach's alpha* dan *Composite reliability* harus di atas 0,7 (>0,7) walaupun 0,6 masih bisa diterima (Onibala et al., 2021).

3.6.3 Pengujian Data Model Struktural (*Inner Model*)

Inner model merupakan suatu model yang menjelaskan mengenai hubungan antar variabel yang terdapat di dalam suatu penelitian (Azzahroo & Estiningrum, 2021). Tahapan yang digunakan dalam evaluasi ini untuk pengujian *inner model* ini adalah uji *R-square* (R^2) dan uji t-statistik.

3.6.3.1 Uji R-Square (R^2)

R-square merupakan suatu pengujian yang dilakukan untuk mengetahui seberapa kuat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam suatu penelitian (Azzahroo & Estiningrum, 2021). Menurut Chin (1998) dalam artikel (Meiryani, 2021), nilai *R-square* sebesar 0.67 (kuat), 0.33 (moderat), dan 0.19 (lemah). Semakin besar nilai R maka semakin banyak pula variabel independen yang berpengaruh terhadap variabel dependen dalam hipotesis penelitian tersebut.

3.6.3.2 Uji T-Statistik

Tahap selanjutnya adalah pengujian hipotesis dengan uji T-statistik. Uji T-statistik merupakan suatu tahap pengujian yang dilakukan untuk mengetahui nilai signifikansi model dan orisinal sampel yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel independen Terhadap variabel dependen (Onibala et al., 2021).

BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Penelitian ini dilakukan untuk menilai faktor-faktor yang dapat memengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan QRIS pada masyarakat Generasi X, Y, Z, dan *Baby Boomer* di Indonesia dengan rentang usia 16-70 tahun yang dapat dijangkau oleh peneliti. Kuesioner disebarakan secara online melalui *google form* (<http://bit.ly/SkripsiAisyahNI>) pada tanggal 24 Februari 2023 sampai 10 Maret 2023 dengan kriteria responden sudah pernah menggunakan QRIS untuk bertransaksi dan berusia 16-70 tahun. Total responden yang mengisi kuesioner berjumlah 201 responden dan responden yang memenuhi syarat berjumlah 200 responden. Adapun tabel distribusi respondennya sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Pengumpulan Data

Keterangan	Jumlah	Persentase
Kuesioner yang terkumpul	201	100%
Kuesioner yang layak digunakan	200	99.5%
Kuesioner yang tidak sesuai persyaratan	1	0.5%

Sumber: Data Primer, 2023

4.2 Karakteristik Responden

4.2.1 Penggunaan QRIS

Data yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 200 orang (99.5%) sudah pernah menggunakan QRIS dan 1 orang (0.5%) yang belum pernah menggunakan QRIS. Oleh karena itu, data yang dapat digunakan dalam penelitian ini berjumlah 200 responden.

4.2.2 Jenis Kelamin

Data yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas responden berjenis kelamin perempuan dengan jumlah 124 orang (62%) dan responden berjenis kelamin laki-laki berjumlah 76 orang (38%). Adapun tabel distribusi respondennya sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Persentase
Laki-laki	76	38%
Perempuan	124	62%
Total	200	100%

Sumber: Data Primer, 2023

4.2.3 Kelompok Usia

Data yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kelompok usia didominasi oleh responden dengan rentang usia 16-26 tahun (Generasi Z) dengan jumlah 75 orang (37.5%). Sedangkan responden dengan rentang usia 27-42 tahun (Generasi Y) berjumlah 46 orang (23%), responden dengan rentang usia 43-58 tahun (Generasi X) berjumlah 41 orang (20.5%), dan responden dengan usia di atas 58 tahun (*Baby Boomers*) berjumlah 38 orang (19%). Adapun tabel distribusi respondennya sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Kelompok Usia

Kelompok Usia	Jumlah Responden	Persentase
16-26 tahun (Generasi Z)	75	37.5%
27-42 tahun (Generasi Y)	46	23%
43-58 tahun (Generasi X)	41	20.5%
>58 tahun (<i>Baby Boomers</i>)	38	19%
Total	200	100%

Sumber: Data Primer, 2023

4.3 Deskripsi Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan analisis statistic deskriptif dengan menggunakan *software* SPSS *statistic* 22 yang bertujuan untuk menjelaskan variabel penelitian secara statistic. Analisis statistik deskriptif ini terdiri dari jumlah data (n), nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata (*mean*), serta standar deviasi dalam menjelaskan data statistiknya. Adapun hasil analisis deskriptif sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Uji Statistik Deskriptif

Variabel	n	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Usia (Z)	200	1	4	2.79	1.141
<i>Use Behavior</i> (Y)	200	4	16	11.25	4.698
<i>Behavioral Intention</i> (X/Y)	200	4	16	11.60	4.464
<i>Effort Expectancy</i> (X1)	200	4	16	11.92	4.574
<i>Hedonic Motivation</i> (X2)	200	4	16	11.33	4.683
<i>Habit</i> (X3)	200	4	16	10.88	4.779

Sumber: Data diolah, 2023

Berdasarkan data pada tabel 4.6 terkait hasil uji statistic deskriptif di atas, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Effort Expectancy* (X1) memiliki nilai minimum sebesar 4 dan nilai maksimum sebesar 16 yang berarti bahwa penilaian untuk jawaban terendah adalah 4 dan tertinggi adalah 16. Nilai mean sebesar 11.92 menunjukkan besaran rata-rata jawaban yang diberikan oleh responden adalah “setuju”. Nilai standar deviasi sebesar 4.574 menunjukkan jumlah variasi atau penyebaran variabel *Effort Expectancy* sebesar 4.574 dari 200 responden.

2. *Hedonic Motivation* (X2) memiliki nilai minimum sebesar 4 dan nilai maksimum sebesar 16 yang berarti bahwa penilaian untuk jawaban terendah adalah 4 dan tertinggi adalah 16. Nilai mean sebesar 11.33 menunjukkan besaran rata-rata jawaban yang diberikan oleh responden adalah “setuju”. Nilai standar deviasi sebesar 4.683 menunjukkan jumlah variasi atau penyebaran variabel *Hedonic Motivation* sebesar 4.683 dari 200 responden.
3. *Habit* (X3) memiliki nilai minimum sebesar 4 dan nilai maksimum sebesar 16 yang berarti bahwa penilaian untuk jawaban terendah adalah 4 dan tertinggi adalah 16. Nilai mean sebesar 10.88 menunjukkan besaran rata-rata jawaban yang diberikan oleh responden adalah “setuju”. Nilai standar deviasi sebesar 4.779 menunjukkan jumlah variasi atau penyebaran variabel *Habit* sebesar 4.779 dari 200 responden.
4. *Behavioral Intention* (X/Y) memiliki nilai minimum sebesar 4 dan nilai maksimum sebesar 16 yang berarti bahwa penilaian untuk jawaban terendah adalah 4 dan tertinggi adalah 16. Nilai mean sebesar 11.60 menunjukkan besaran rata-rata jawaban yang diberikan oleh responden adalah “setuju”. Nilai standar deviasi sebesar 4.464 menunjukkan jumlah variasi atau penyebaran variabel *Behavioral Intention* sebesar 4.464 dari 200 responden.
5. *Use Behavior* (Y) memiliki nilai minimum sebesar 4 dan nilai maksimum sebesar 16 yang berarti bahwa penilaian untuk jawaban terendah adalah 1 dan tertinggi adalah 14. Nilai mean sebesar 11.25 menunjukkan besaran rata-rata jawaban yang diberikan oleh responden adalah “setuju”. Nilai standar deviasi

sebesar 4.698 menunjukkan jumlah variasi atau penyebaran variabel *Use Behavior* sebesar 4.698 dari 200 responden.

6. Usia (Z) memiliki nilai minimum sebesar 1 dan nilai maksimum sebesar 4 yang berarti bahwa penilaian untuk jawaban terendah berasal dari *baby boomers* dan tertinggi berasal dari generasi Z. Nilai mean sebesar 2.79 menunjukkan kelompok usia rata-rata responden yang mengisi kuesioner adalah “Generasi Y” (seperti yang tertera dalam tabel 3.3 skala interval). Nilai standar deviasi sebesar 1.141 menunjukkan jumlah variasi atau penyebaran variabel Usia sebesar 1.141 dari 200 responden.

4.4 Uji Instrumen Penelitian

4.4.1 Hasil Uji Validitas

4.4.1.1 Uji Validitas Konvergen

Uji validitas konvergen digunakan untuk melihat adanya korelasi yang valid antara variabel laten dengan indikatornya. Pada penelitian ini, uji validitas konvergen yang digunakan dapat dilihat dari nilai *loading factor* dan AVE (*Average Variance Extracted*). *Outer loading* dapat dikatakan valid apabila nilainya $>0,7$ dan nilai AVE (*Average Variance Extracted*) $>0,5$ (Onibala et al., 2021). Sedangkan indikator dengan skor *Outer loading* $>0,7$ dapat dihilangkan dari konstruksya. Hasil dari uji validitas konvergen dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Uji Validitas Konvergen

Variabel	Item Pertanyaan	<i>Outer Loadings</i>	AVE
<i>Behavioral Intention</i> (X/Y)	X/Y1	0.945	0.911
	X/Y2	0.945	

	X/Y3	0.958	
	X/Y4	0.969	
<i>Use Behavior (Y)</i>	Y1	0.977	0.914
	Y2	0.965	
	Y3	0.954	
	Y4	0.928	
<i>Effort Expectancy (X1)</i>	X1.1	0.969	0.922
	X1.2	0.960	
	X1.3	0.956	
	X1.4	0.957	
<i>Hedonic Motivation (X2)</i>	X2.1	0.969	0.936
	X2.2	0.964	
	X2.3	0.967	
	X2.4	0.970	
<i>Habit (X3)</i>	X3.1	0.963	0.904
	X3.2	0.957	
	X3.3	0.914	
	X3.4	0.968	

Sumber: Data diolah, 2023

Berdasarkan data dalam tabel 4.6 dapat dilihat bahwa semua indikator memiliki nilai *outer loadings* >0,7 dan semua variabel laten memiliki nilai AVE (*Average Variance Extracted*) >0,5. Hal ini berarti bahwa semua indikator dapat dikatakan valid dan telah memenuhi syarat validitas konvergen.

4.4.1.2 Uji Validitas Diskriminan

Uji validitas diskriminan digunakan untuk melihat apakah suatu indikator memiliki hubungan yang berkorelasi tinggi dengan variabel latennya. Pada penelitian ini, uji validitas diskriminan yang digunakan dapat dilihat dari nilai *cross loading* dan *fornell larcker criterion*. Validitas diskriminan yang baik dapat dilihat dari hubungan antara nilai indikator variabel dengan variabel konstruksinya yang memiliki nilai lebih besar dibanding hubungan dengan variabel lainnya (Azzahroo

& Estiningrum, 2021). Hasil dari uji validitas diskriminan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 6 Cross Loading

Indikator	X/Y	X1	X3	X2	Y	Z	Z x X2	Z x X3
X/Y1	0.945	0.897	0.888	0.912	0.913	0.827	-0.415	-0.481
X/Y2	0.945	0.884	0.900	0.901	0.903	0.814	-0.390	-0.414
X/Y3	0.958	0.886	0.919	0.931	0.931	0.807	-0.421	-0.453
X/Y4	0.969	0.917	0.935	0.948	0.932	0.814	-0.438	-0.460
X1.1	0.924	0.969	0.916	0.920	0.928	0.815	-0.445	-0.453
X1.2	0.902	0.960	0.898	0.907	0.898	0.801	-0.420	-0.423
X1.3	0.887	0.956	0.887	0.894	0.885	0.773	-0.392	-0.382
X1.4	0.893	0.957	0.880	0.889	0.898	0.791	-0.478	-0.463
X3.1	0.929	0.925	0.963	0.926	0.933	0.819	-0.436	-0.417
X3.2	0.899	0.879	0.957	0.900	0.890	0.781	-0.369	-0.374
X3.3	0.845	0.798	0.914	0.835	0.849	0.728	-0.295	-0.344
X3.4	0.952	0.938	0.968	0.949	0.949	0.829	-0.465	-0.483
X2.1	0.930	0.899	0.910	0.969	0.915	0.809	-0.421	-0.469
X2.2	0.923	0.889	0.924	0.964	0.909	0.791	-0.405	-0.424
X2.3	0.942	0.919	0.919	0.967	0.929	0.825	-0.463	-0.499
X2.4	0.948	0.930	0.926	0.970	0.935	0.827	-0.450	-0.483
Y1	0.944	0.926	0.937	0.941	0.977	0.856	-0.461	-0.482
Y2	0.931	0.918	0.909	0.916	0.965	0.824	-0.410	-0.438
Y3	0.925	0.900	0.902	0.918	0.954	0.816	-0.457	-0.481
Y4	0.886	0.849	0.896	0.870	0.928	0.804	-0.342	-0.359
Z	0.855	0.828	0.831	0.841	0.863	1.000	-0.354	-0.380
Z x X2	-0.436	-0.452	-0.414	-0.449	-0.437	-0.354	1.000	0.917
Z x X3	-0.474	-0.449	-0.428	-0.485	-0.461	-0.380	0.917	1.000

Sumber: Data diolah, 2023

Tabel 4. 7 Fornell-Larcker Criterion

	<i>Behavioral Intention (X/Y)</i>	<i>Effort Expectancy (X1)</i>	<i>Habit (X3)</i>	<i>Hedonic Motivation (X2)</i>	<i>Use Behavior (Y)</i>	<i>Usia (Z)</i>
<i>Behavioral Intention (X/Y)</i>	0.954					
<i>Effort Expectancy (X1)</i>	0.939	0.960				

Habit (X3)	0.954	0.933	0.951			
Hedonic Motivation (X2)	0.968	0.940	0.951	0.968		
Use Behavior (Y)	0.964	0.940	0.953	0.953	0.956	
Usia (Z)	0.855	0.828	0.831	0.841	0.863	1.000

Sumber: Data diolah, 2023

Fornel-Larcker digunakan untuk melihat nilai akar kuadrat AVE dari setiap konstruk. Berdasarkan data dalam tabel 4.7 dapat dilihat bahwa *cross loadings* untuk setiap konstruk memiliki nilai yang lebih tinggi dibanding nilai untuk hubungan antara konstruk dengan konstruk lainnya. Selain itu, nilai dari setiap konstruk tersebut sudah $>0,7$. Oleh karena itu, semua variabel yang ada dalam penelitian ini dapat dikatakan valid dan telah memenuhi syarat validitas diskriminan.

4.4.2 Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk melihat keandalan dari suatu data kuesioner dalam suatu penelitian dengan menghitung tingkat konsistensi data tersebut (Budiarto, 2017). Uji reliabilitas pada penelitian ini dapat dinilai dengan *Cronbach Alpha* dan *Composite Reliability*. Suatu data dapat dikatakan reliabel apabila nilai dari *Cronbach Alpha* dan *Composite Reliability* $>0,7$ untuk setiap konstraknya, namun 0,6 masih dapat ditoleransi (Onibala et al., 2021). Hasil dari uji reliabilitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 8 Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's alpha</i>	<i>Composite reliability</i>
<i>Behavioral Intention (X/Y)</i>	0.967	0.967

<i>Effort Expectancy (X1)</i>	0.972	0.972
<i>Hedonic Motivation (X2)</i>	0.977	0.977
<i>Habit (X3)</i>	0.965	0.967
<i>Use Behavior (Y)</i>	0.969	0.970

Sumber: Data diolah, 2023

Berdasarkan data dalam tabel 4.9 dapat dilihat bahwa semua konstruk memiliki nilai *Cronbach Alpha* dan *Composite Reliability* >0,7 yang berarti data dapat diandalkan (*reliabel*).

4.5 Pengujian Model Struktural

4.5.1 Hasil Uji *R-Square*

Pengujian *R-square* (R^2) menunjukkan persentase besarnya koefisien determinasi untuk melihat besarnya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen (Onibala et al., 2021). Semakin tinggi nilai *R-square* maka semakin besar pula persentase pengaruh variabelnya (Onibala et al., 2021). Hasil dari uji *R-square* (R^2) dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

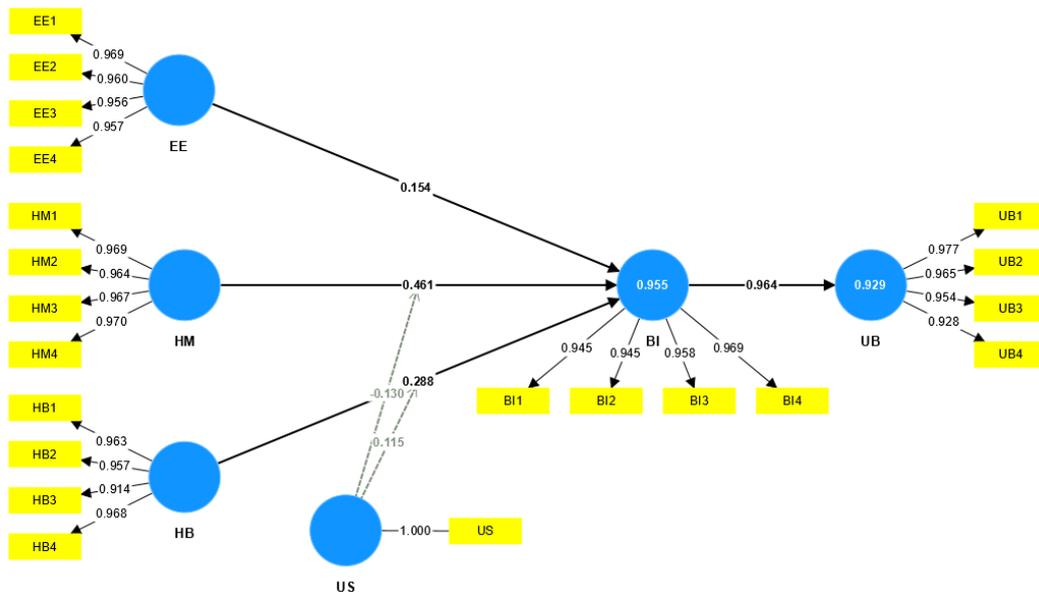
Tabel 4. 9 Hasil Uji *R-square*

Variabel	<i>R-square</i>	<i>R-square adjusted</i>
<i>Behavioral Intention (X/Y)</i>	0.955	0.953
<i>Use Behavior (Y)</i>	0.929	0.929

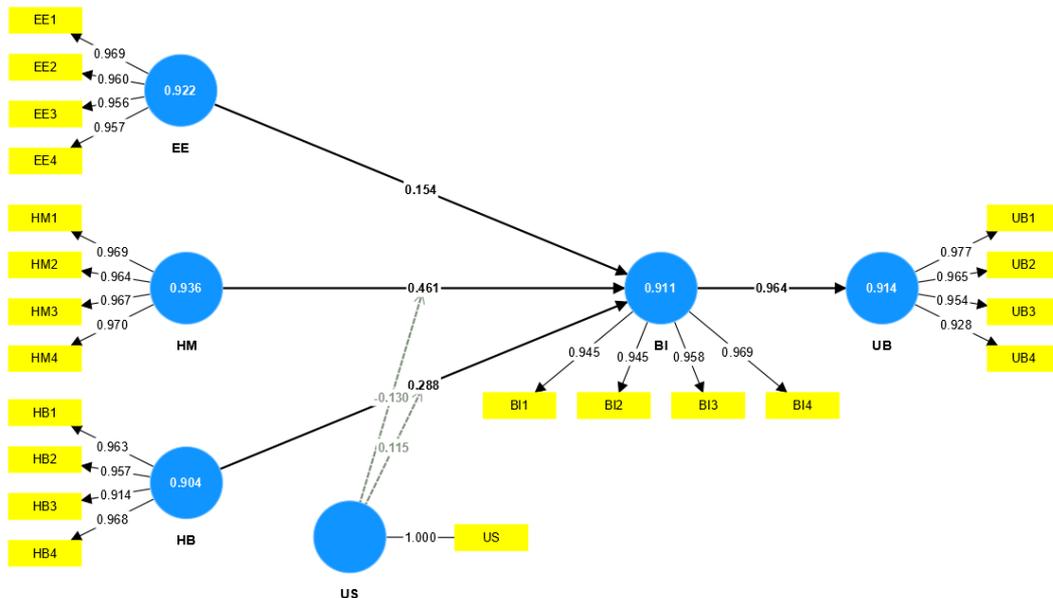
Sumber: Data diolah, 2023

Berdasarkan data dalam tabel 4.9 dapat dilihat nilai *R-square* dari *Behavioral Intention (X/Y)* sebesar 0.955 (95.5%) yang mengindikasikan bahwa variabel ini dipengaruhi oleh variabel *effort expectancy (X1)*, *hedonic motivation (X2)*, serta *habit (X3)* sebesar 95.5% dan 4.5% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini. Dalam tabel di atas juga terlihat nilai *R-square* dari *Use*

Behavior (Y) sebesar 0.929 (92.9%) yang mengindikasikan bahwa variabel ini dipengaruhi oleh variabel *Behavioral Intention* (X/Y) sebesar 92.9% dan 7.1% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.



Gambar 4. 1 Hasil Uji Algoritma dengan nilai R-square



Gambar 4. 2 Hasil Uji Algoritma dengan nilai AVE

4.6 Hasil Pengujian Hipotesis

Hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. 10 Hasil Path Coefficients

Hipotesis	Hubungan	Original sample	P values	Keterangan
H1	X1 -> X/Y	0.154	0.0310	Diterima
H2	X2 -> X/Y	0.461	0.0000	Diterima
H3	X3 -> XY	0.288	0.0010	Diterima
H4	Z x X2 -> X/Y	-0.130	0.0500	Ditolak
H5	Z x X3 -> X/Y	0.115	0.1070	Ditolak
H6	X/Y -> Y	0.964	0.0000	Diterima

Sumber: Data diolah, 2023

1. *Effort Expectancy* (X1) berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* (X/Y) dalam menggunakan QRIS

Hasil pengujian berdasarkan tabel 4.11 menunjukkan bahwa nilai koefisien pada variabel *effort expectancy* (X1) terhadap *Behavioral Intention* (X/Y) sebesar 0.154 yang mengindikasikan hipotesis tersebut berpengaruh positif. Hasil pengujian p-value sebesar 0.0310 yang berarti $< \alpha$ (5%) mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel *effort expectancy* (X1) berpengaruh positif signifikan terhadap *Behavioral Intention* (X/Y) atau **H1 diterima**.

2. *Hedonic Motivation* (X2) berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* (X/Y) dalam menggunakan QRIS

Hasil pengujian berdasarkan tabel 4.11 menunjukkan bahwa nilai koefisien pada variabel *hedonic motivation* (X2) terhadap *Behavioral Intention*

(X/Y) sebesar 0.461 yang mengindikasikan hipotesis tersebut berpengaruh positif. Hasil pengujian p-value sebesar 0.0000 yang berarti $< \alpha$ (5%) mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel *hedonic motivation* (X2) berpengaruh positif signifikan terhadap *Behavioral Intention* (X/Y) atau **H2 diterima**.

3. *Habit* (X3) berpengaruh positif terhadap terhadap *Behavioral Intention* (X/Y) dalam menggunakan QRIS

Hasil pengujian berdasarkan tabel 4.11 menunjukkan bahwa nilai koefisien pada variabel *habit* (X3) terhadap *Behavioral Intention* (X/Y) sebesar 0.288 yang mengindikasikan hipotesis tersebut berpengaruh positif. Hasil pengujian p-value sebesar 0.0010 yang berarti $< \alpha$ (5%) mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel *habit* (X3) berpengaruh positif signifikan terhadap *Behavioral Intention* (X/Y) atau **H3 diterima**.

4. Usia memoderasi hubungan antara *Hedonic Motivation* (X2) dengan *Behavioral Intention* (X/Y)

Hasil pengujian berdasarkan tabel 4.11 menunjukkan bahwa nilai koefisien pada variabel moderasi usia dalam memengaruhi variabel *hedonic motivation* (X2) terhadap *Behavioral Intention* (X/Y) sebesar -0.13 yang mengindikasikan hipotesis tersebut berpengaruh negatif. Hasil pengujian p-

value sebesar 0.0500 yang berarti $< \alpha$ (5%) mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel usia tidak memoderasi hubungan antara *hedonic motivation* (X2) dengan *Behavioral Intention* (X/Y) atau **H4 ditolak**.

5. Usia memoderasi hubungan antara *Habit* (X3) terhadap *Behavioral Intention* (X/Y)

Hasil pengujian berdasarkan tabel 4.11 menunjukkan bahwa nilai koefisien pada variabel moderasi usia dalam memengaruhi variabel *habit* (X3) terhadap *Behavioral Intention* (X/Y) sebesar 0.115 yang mengindikasikan hipotesis tersebut berpengaruh positif. Akan tetapi, hasil dalam pengujian p-value didapatkan hasil sebesar 0.1070 yang berarti $> \alpha$ (5%) mengindikasikan tidak adanya pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel usia tidak memoderasi hubungan antara *hedonic motivation* (X2) dengan *Behavioral Intention* (X/Y) atau **H5 ditolak**.

6. *Behavioral intention* (X/Y) berpengaruh positif signifikan terhadap *use behavior* (Y)

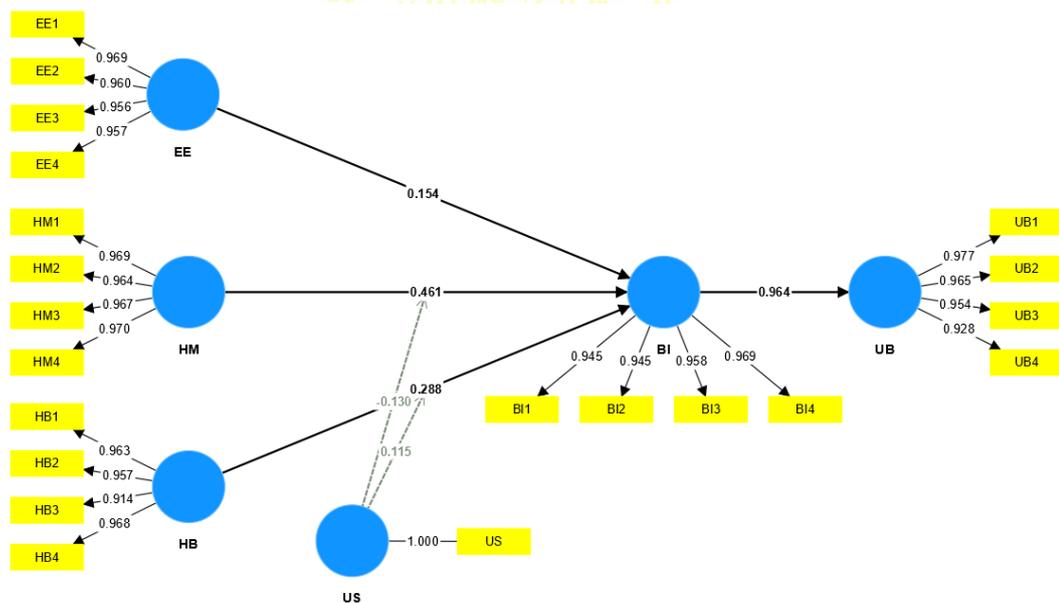
Hasil pengujian berdasarkan tabel 4.11 menunjukkan bahwa nilai koefisien pada variabel *Behavioral Intention* (X/Y) terhadap *Use Behavior* (Y) sebesar 0.964 yang mengindikasikan hipotesis tersebut berpengaruh positif. Hasil pengujian p-value sebesar 0.0000 yang berarti $< \alpha$ (5%) mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel *Behavioral Intention* (X/Y) berpengaruh positif signifikan terhadap *Use Behavior* (Y) atau **H6 diterima**.

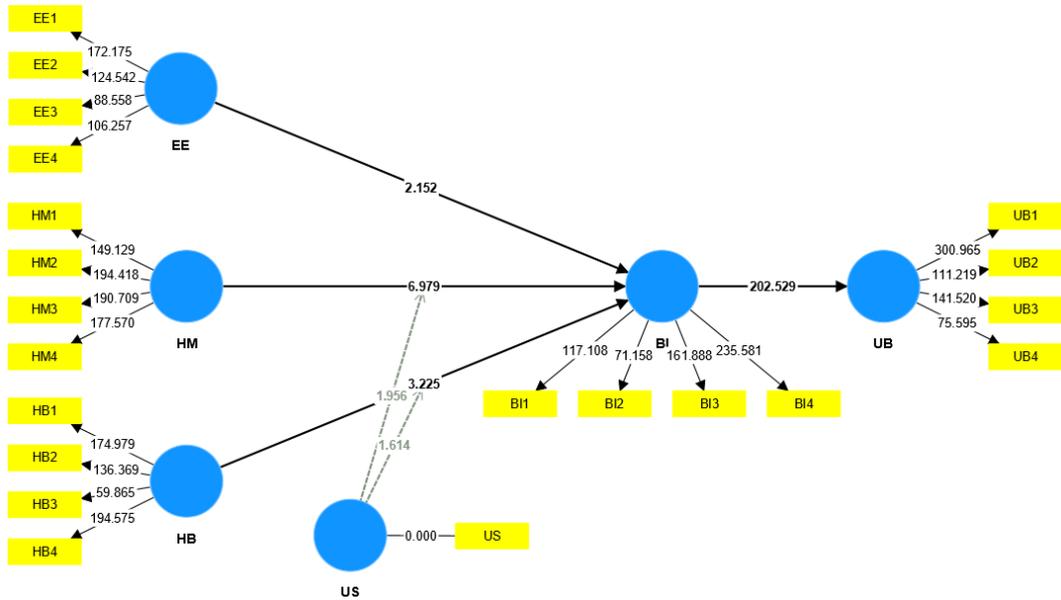
Tabel 4. 11 Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis

Hipotesis	Keterangan	Hasil
H1	<i>Effort Expectancy</i> (X1) berpengaruh positif signifikan terhadap <i>Behavioral Intention</i> (X/Y)	Diterima
H2	<i>Hedonic Motivation</i> (X2) berpengaruh positif signifikan terhadap <i>Behavioral Intention</i> (X/Y)	Diterima
H3	<i>Habit</i> (X3) berpengaruh positif signifikan terhadap <i>Behavioral Intention</i> (X/Y)	Diterima
H4	Usia memoderasi hubungan antara <i>hedonic motivation</i> (X2) dengan <i>Behavioral Intention</i> (X/Y)	Ditolak
H5	Usia memoderasi hubungan antara <i>habit</i> (X3) dengan <i>Behavioral Intention</i> (X/Y)	Ditolak
H6	<i>Behavioral Intention</i> (X/Y) berpengaruh positif signifikan terhadap <i>Use Behavior</i> (Y)	Diterima

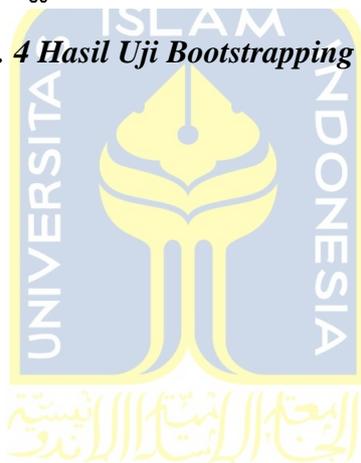
Sumber: Data diolah, 2023



Gambar 4. 3 Hasil Uji Algoritma dengan nilai Path Coefficients



Gambar 4. 4 Hasil Uji Bootstrapping dengan P-values



4.7 Pembahasan Hasil Penelitian

4.7.1 *Effort Expectancy* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention* dalam menggunakan *QRIS*

Variabel *effort expectancy* terbukti berpengaruh positif signifikan terhadap *behavioral intention* dalam penelitian ini. Hal tersebut mengindikasikan bahwa kemudahan dalam menggunakan QRIS untuk menambah keefektifan waktu seseorang memengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan QRIS untuk bertransaksi. Hal ini disebabkan karena seseorang percaya bahwa dengan bertransaksi menggunakan QRIS itu mudah dan lebih cepat dibandingkan dengan metode transaksi lainnya. Semakin tinggi kepercayaan seseorang akan ekspektasi usaha yang dikeluarkan itu kecil, maka semakin tinggi pula minat mereka dalam menggunakan QRIS untuk bertransaksi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hidayat et al., 2020) yang menyebutkan bahwa *effort expectancy*, berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention* dalam penggunaan *e-wallet*. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Marheni & Melani, 2021; Nainggolan et al., 2022; Nur Yasar et al., 2022) menjelaskan bahwa faktor kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif signifikan terhadap niat, kenyamanan, kepuasan, serta keputusan dalam menggunakan QRIS. Akan tetapi penelitian yang dilakukan oleh (Andrianto, 2020; Azzahroo & Estiningrum, 2021; Deny, 2019; Evan et al., 2021; Maharani, 2021) memberikan hasil yang tidak sejalan dengan penelitian ini, di mana beberapa penelitian tersebut menyebutkan bahwa *Effort Expectancy* tidak berpengaruh

terhadap *Behavioral Intention* dalam menggunakan QRIS, E-Money, maupun Dompet Digital.

4.7.2 Hedonic Motivation berpengaruh positif terhadap terhadap *Behavioral Intention* dalam menggunakan QRIS

Variabel *hedonic motivation* terbukti berpengaruh positif signifikan terhadap *behavioral intention* dalam penelitian ini. Hal tersebut mengindikasikan bahwa kenyamanan, kesenangan, dan kepuasan dalam menggunakan QRIS memengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan QRIS untuk bertransaksi. Seseorang yang sudah nyaman atau merasa puas cenderung akan tertarik untuk menggunakan QRIS dan akan terus menggunakan QRIS. Semakin tinggi tingkat kepuasan dan kenyamanan seseorang dalam menggunakan QRIS, semakin tinggi pula minat mereka dalam menggunakannya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Deny, 2019; Evan et al., 2021; Risma Dwinda Putri & Sadha Suardikha, 2020) yang menyebutkan bahwa motivasi hedonis (*hedonic motivation*) dapat memengaruhi niat seseorang dalam menggunakan *e-money*. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Andrianto, 2020; Hidayat et al., 2020; Maharani, 2021) memberikan hasil yang tidak sejalan dengan penelitian ini, di mana beberapa penelitian tersebut menyebutkan bahwa *Hedonic Motivation* (Motivasi Hedonis) tidak berpengaruh terhadap *Behavioral Intention* dalam menggunakan *e-wallet*, dompet digital, dan *mobile payment*.

4.7.3 *Habit* berpengaruh positif terhadap terhadap *Behavioral Intention* dalam menggunakan *QRIS*

Variabel *habit* terbukti berpengaruh positif signifikan terhadap *behavioral intention* dalam penelitian ini. Hal tersebut mengindikasikan bahwa kebiasaan seseorang dalam menggunakan *QRIS* memengaruhi minat mereka dalam menggunakan *QRIS* untuk bertransaksi. Seseorang yang sudah terbiasa untuk melakukan hal yang berulang cenderung akan lebih tertarik untuk menggunakan dan akan terus menggunakan *QRIS*. Semakin sering seseorang menggunakan *QRIS* untuk bertransaksi, maka semakin tinggi pula minat mereka dalam menggunakannya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Deny, 2019; Evan et al., 2021; Hidayat et al., 2020; Maharani, 2021) yang menjelaskan bahwa faktor kebiasaan (*habit*) dapat memengaruhi *Behavioral Intention* dalam menggunakan pembayaran digital. Selain itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh (Hidayat et al., 2020; Onibala et al., 2021) juga disebutkan bahwa kebiasaan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *use behavioral*. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Andrianto, 2020) memberikan hasil yang tidak sejalan dengan penelitian ini, di mana penelitian tersebut menyebutkan bahwa *habit* tidak berpengaruh terhadap *behavioral intention* dalam penggunaan dompet digital.

4.7.4 *Usia* tidak memoderasi hubungan antara variabel *hedonic motivation* dengan *Behavioral Intention*

Dalam penelitian ini, variabel moderasi usia memberi pengaruh negatif signifikan untuk variabel *hedonic motivation* terhadap *Behavioral Intention*. Hal ini

mengindikasikan bahwa usia tidak memoderasi pengaruh variabel *hedonic motivation* terhadap *Behavioral Intention*. Menurut beberapa penelitian, hal ini bisa disebabkan oleh persebaran usia yang kurang merata ataupun hasil yang bertolak belakang dengan penelitian ini di mana efeknya akan lebih kuat pada seseorang yang berusia lebih tua.

Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Budiarto, 2017; Venkatesh et al., 2012) yang menyebutkan bahwa terdapat hubungan signifikan dari efek moderasi usia pada *hedonic motivation* Terhadap *behavioral intention*, di mana efeknya lebih kuat pada seseorang yang berusia lebih muda.

4.7.5 Usia tidak memoderasi hubungan antara variabel *habit* dengan *Behavioral Intention*

Dalam penelitian ini, variabel moderasi usia memberi pengaruh positif tidak signifikan untuk variabel *habit* terhadap *Behavioral Intention*. Hal ini mengindikasikan bahwa usia tidak memoderasi pengaruh variabel *habit* terhadap *Behavioral Intention*. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Budiarto, 2017) yang menyebutkan bahwa usia tidak memoderasi hubungan antara *habit* terhadap *Behavioral Intention*. Akan tetapi, hasil ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Venkatesh et al., 2012) yang menyebutkan bahwa usia memoderasi hubungan antara *habit* terhadap *Behavioral Intention*.

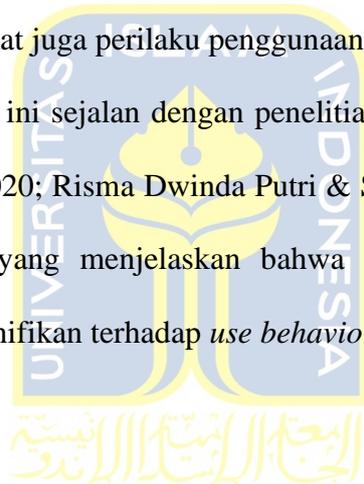
Perbedaan hasil penelitian ini kemungkinan disebabkan oleh persebaran usia yang kurang merata, di mana pada penelitian ini responden didominasi oleh

generasi Z dengan rentang usia 16-26 tahun. Sedangkan pada penelitian (Venkatesh et al., 2012) dijelaskan bahwa median usia sekitar 30 tahun.

4.7.6 Behavioral Intention berpengaruh positif signifikan terhadap Use Behavior

Variabel *behavioral intention* terbukti berpengaruh positif signifikan terhadap *use behavior* dalam penelitian ini. Semakin tinggi nilai *behavioral intention*, maka semakin tinggi pula nilai *use behavior*. Hal tersebut mengindikasikan bahwa semakin seseorang berminat untuk menggunakan QRIS, maka semakin meningkat juga perilaku penggunaannya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Deny, 2019; Hidayat et al., 2020; Risma Dwindia Putri & Sadha Suardikha, 2020; Utami & Irwansyah, 2022) yang menjelaskan bahwa *behavioral intention* terbukti berpengaruh positif signifikan terhadap *use behavior*.



BAB V

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil analisis membuktikan bahwa variabel *effort expectancy* memengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan QRIS sebagai alat transaksi. Hal ini disebabkan oleh kepercayaan masyarakat yang menganggap bahwa dengan bertransaksi menggunakan QRIS itu mudah, cepat, dan tidak membutuhkan usaha yang besar. Semakin tinggi kepercayaan seseorang akan ekspektasi usaha yang dikeluarkan itu kecil, maka semakin tinggi pula minat mereka dalam menggunakan QRIS untuk bertransaksi.
2. Hasil analisis membuktikan bahwa variabel *hedonic motivation* memengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan QRIS sebagai alat transaksi. Hal tersebut berarti bahwa kenyamanan, kesenangan, dan kepuasan dalam menggunakan QRIS memengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan QRIS untuk bertransaksi. Semakin tinggi tingkat kepuasan dan kenyamanan seseorang dalam menggunakan QRIS, semakin tinggi pula minat mereka dalam menggunakannya.
3. Hasil analisis membuktikan bahwa variabel *habit* memengaruhi minat masyarakat dalam menggunakan QRIS sebagai alat transaksi. Hal tersebut dikarenakan apabila seseorang yang sudah terbiasa untuk melakukan hal yang

berulang cenderung akan lebih tertarik untuk menggunakan dan akan terus menggunakan QRIS. Semakin sering seseorang menggunakan QRIS untuk bertransaksi, maka semakin tinggi pula minat mereka dalam menggunakannya.

4. Hasil analisis membuktikan bahwa variabel usia tidak memoderasi hubungan antara variabel *hedonic motivation* dan variabel *habit* dengan minat masyarakat dalam menggunakan QRIS sebagai alat transaksi. Hal ini berarti bahwa usia tidak memperkuat hubungan antara variabel *hedonic motivation* dan variabel *habit* dengan minat masyarakat dalam menggunakan QRIS. Hasil ini kemungkinan dapat disebabkan oleh persebaran usia responden yang kurang merata ataupun hasil yang bertolak belakang dengan penelitian ini di mana efeknya akan lebih kuat pada seseorang yang berusia lebih tua.

6.2 Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan yang diharapkan dapat diperbaiki dalam penelitian selanjutnya, di antaranya:

1. Responden dalam penelitian ini masih sebatas masyarakat yang dapat dijangkau oleh penulis dan masih banyak provinsi yang belum dapat dijangkau oleh penulis.
2. Usia responden dalam penelitian belum terlalu merata karena terdapat lebih banyak responden dengan rentan usia muda (20-28 tahun).

6.3 Saran

Ditinjau dari keterbatasan penelitian yang telah dilakukan ini, terdapat saran dari penulis untuk dapat dilakukan pada penelitian selanjutnya, yaitu pada penelitian selanjutnya diharapkan penulis dapat memperluas jangkauan responden supaya dapat menyebar hingga ke banyak provinsi di Indonesia serta dapat menjangkau lebih banyak responden dengan rentang usia yang lebih beragam.

6.4 Implikasi Penelitian

1. Bagi Bank Indonesia

Penelitian ini diharapkan mampu membantu Bank Indonesia dalam meningkatkan pelayanan dalam penggunaan QRIS serta memberi motivasi untuk terus melakukan inovasi mengikuti perkembangan zaman.

2. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan masyarakat untuk mulai menggunakan atau terus menggunakan QRIS dalam bertransaksi karena kemudahan penggunaan maupun kesesuaian dengan gaya hidup modern saat ini.

3. Bagi Akademisi

Penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi dalam memberikan ilmu pengetahuan serta informasi untuk referensi literatur penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, W., & Hartono, J. (2015). Partial Least Squares Structural Squation Modeling (PLS-SEM) Analysis for Social and Management Research : A Literature Review. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 2(4). <https://doi.org/10.7777/jiemar.v2i4>
- Andrianto, A. (2020). Faktor Yang Memengaruhi Behavior Intention Untuk Penggunaan Aplikasi Dompot Digital Menggunakan Model Utaut2. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, 25(2), 111–122. <https://doi.org/10.35760/eb.2020.v25i2.2412>
- Azzahroo, R. A., & Estiningrum, S. D. (2021). Preferensi Mahasiswa dalam Menggunakan Quick Response Code Indonesia Standard (QRIS) sebagai Teknologi Pembayaran. *Jurnal Manajemen Motivasi*, 17(1), 10. <https://doi.org/10.29406/jmm.v17i1.2800>
- Bank Indonesia. (2020). *QR Code Indonesian Standard (QRIS)*. Bank Indonesia. <https://www.bi.go.id/QRIS/default.aspx>
- Budiarto, R. (2017). Analisis faktor adopsi aplikasi mobile berdasarkan pengalaman, usia dan jenis kelamin menggunakan utaut2. *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 114–126. <https://doi.org/10.26594/register.v3i2.830>
- Deny. (2019). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Adopsi Aplikasi Go-Pay Menggunakan UTAUT2. *ULTIMA InfoSys*, X(1).
- Evan, I., Winarno, W. W., & Putro, H. P. (2021). Evaluasi Tingkat Penerimaan E-Money di kalangan Mahasiswa Yogyakarta menggunakan Modifikasi UTAUT2. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*, 11–22. <https://doi.org/10.24843/eeb.2021.v10.i01.p02>
- Faridhal, M. (2019). *Analisis Transaksi Pembayaran Nontunai Melalui E-Wallet: Perspektif Dari Modifikasi Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2*.
- Gustinerz. (2021, April 29). *Ini Beda Skala Nominal, Ordinal, Interval, dan Rasio*. Gustinerz.Com. <https://gustinerz.com/ini-beda-skala-nominal-ordinal-interval-dan-rasio/>
- Hidayat, M. T., Aini, Q., & Fetrina, E. (2020). Penerimaan Pengguna E-Wallet Menggunakan UTAUT 2 (Studi Kasus). In *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi* | (Vol. 9, Issue 3).
- Ika Rahmawati, D., Suhardiyah, M., & Buana Surabaya, A. (2020). Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Mahasiswa Dalam Pemilihan E-Money. *Majalah Ekonomi*, 25(01).

- Intan Nirmala Sari. (2021, June 22). *Indonesia Pengguna Fintech Tertinggi Ketiga di Dunia*. Katadata.Co.Id. <https://katadata.co.id/intannirmala/digital/60d1c95ea19bb/indonesia-pengguna-fintech-tertinggi-ketiga-di-dunia>
- Kadim, A., & Sunardi, N. (2021). Financial Management System (QRIS) based on UTAUT Model Approach in Jabodetabek. *International Journal of Artificial Intelligence Research*, 6(1). <https://doi.org/10.29099/ijair.v6i1.282>
- Maharani, Y. (2021). Minat Generasi Z Menggunakan Kembali Transaksi Mobile Payment: Pendekatan Model UTAUT 2. *JURNAL AKUNTANSI DAN BISNIS: Jurnal Program Studi Akuntansi*, 7(2), 140–154. <https://doi.org/10.31289/jab.v7i2.5641>
- Marheni, D. K., & Melani, G. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Niat untuk Menggunakan Mobile Payment pada Masyarakat Kota Batam. *Jesya (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*, 4(2), 804–815. <https://doi.org/10.36778/jesya.v4i2.399>
- Meiryani. (2021, August 12). *Memahami Inner Model (Model Struktural) Dalam SmartPLS*. Binus University. <https://accounting.binus.ac.id/2021/08/12/memahami-inner-model-model-struktural-dalam-smart-pls/>
- Nainggolan, E. G. M., Silalahi, B. T. F., & Sinaga, E. M. (2022). ANALISIS KEPUASAN GEN Z DALAM MENGGUNAKAN QRIS. *Manajemen : Jurnal Ekonomi*, 4(1), 24–32. <https://doi.org/10.36985/manajemen.v4i1.351>
- Nur Yasar, I., Handayani, T., & Puspitasari, L. (2022). Persepsi Penggunaan Uang Elektronik QRIS Pada Generasi Milenial di DKI Jakarta. *SYI'AR IQTISHADI*, 6(1), 1–20. <https://doi.org/10.35448/jiec.v6i1.12844>
- Nurfitriyani, S. J. (2020, July 20). *Mengenal UTAUT2 sebagai Salah Satu Technology Acceptance*. School of Information System. <https://sis.binus.ac.id/2020/07/20/mengenal-utaut2-sebagai-salah-satu-technology-acceptance/>
- Onibala, A. A., Rindengan, Y., & Lumenta, A. S. (2021). *Analisis Penerapan Model UTAUT 2 (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2) Terhadap E-Kinerja Pada Pemerintah Provinsi Sulawesi Utara*.
- Risma Dwindi Putri, N. K., & Sadha Suardikha, I. M. (2020). Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Menjelaskan Niat Dan Perilaku Penggunaan E-Money di Kota Denpasar. *E-Jurnal Akuntansi*, 30(2), 540. <https://doi.org/10.24843/eja.2020.v30.i02.p20>

- Salsabila MR. (2022, April 5). *Catat! 4 Perbedaan Data Sekunder & Data Primer dalam Analisis Data*. DQLAB. <https://www.dqlab.id/catat!-4-perbedaan-data-sekunder-and-data-primer-dalam-analisis-data#:~:text=Data%20primer%20adalah%20jenis%20data,karena%20diseuaikan%20oleh%20kebutuhan%20peneliti>.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif: Vol. XVIII (Cet.1)*. Alfabeta.
- Utami, R. A., & Irwansyah. (2022). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Penggunaan Aplikasi E-Wallet Dana Di Kota Samarinda. In *Edisi Juli-Desember* (Vol. 11, Issue 2).
- Venkatesh, V., Smith, R. H., Morris, M. G., Davis, G. B., Davis, F. D., & Walton, S. M. (2003). User Acceptance Of Information Technology: Toward A Unified View 1. In *User Acceptance of IT MIS Quarterly* (Vol. 27, Issue 3).
- Venkatesh, V., Walton, S. M., & Thong, J. Y. L. (2012). *Quarterly Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology1*. <http://about.jstor.org/terms>
- Wahyuni, N. (2014). *Uji Validitas dan Reliabilitas*. QMC - Binus University. <https://qmc.binus.ac.id/2014/11/01/u-j-i-v-a-l-i-d-i-t-a-s-d-a-n-u-j-i-r-e-l-i-a-b-i-l-i-t-a-s/#:~:text=Uji%20validitas%20adalah%20uji%20yang,atau%20valid%20tidaknya%20suatu%20kuesioner>.
- YZG. (2019, August 21). *Tentang QRIS QR Code Indonesia Standard*. CatatanDroid. <https://www.catatandroid.com/2019/08/apa-itu-qris-bi-qr-code-gopay-ovo-dana-linkaja.html>

DAFTAR LAMPIRAN
LAMPIRAN 1
Kuesioner Penelitian
FAKTOR-FAKTOR YANG DAPAT MEMENGARUHI MINAT
MASYARAKAT DALAM MENGGUNAKAN QRIS
(Studi Empiris Masyarakat Generasi X, Y, Z, dan *Baby Boomers*)

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir sebagai mahasiswa Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia, saya Meutia Bestannisa Widyazzahra, saat ini sedang melakukan penelitian dengan judul **“Faktor - Faktor yang Dapat Memengaruhi Minat Masyarakat Dalam Menggunakan QRIS (Studi Empiris Masyarakat Generasi X, Y, Z, dan *Baby Boomers*)”**.

Penelitian ini merupakan syarat untuk kelulusan dijenjang pendidikan Strata-1 (S1). Maka dari itu, saya memohon ketersediaan saudara/i untuk menjadi responden dalam penelitian saya dengan mengisi kuesioner berikut. Semua data informasi terkait responden dan hasil penelitian hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian serta akan dijaga kerahasiaannya. Partisipasi saudara/i sangat saya harapkan demi terselesaikannya penelitian ini. Atas dukungan dan partisipasinya, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pembimbing

Yuni Nustini, Dra., MAFIS., Ak., CA., Ph.D.

Penulis

Aisyah Nurul Izah

Bagian I

Identitas Responden

Instruksi:

Bacalah pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di bawah ini dengan seksama, kemudian pililah jawaban yang dirasa paling sesuai dengan keadaan anda

Apakah anda pernah bertransaksi menggunakan QRIS? <ul style="list-style-type: none">▪ Pernah▪ Belum Pernah (jika belum pernah, tidak perlu melanjutkan kuesioner)
Nama (bisa inisial):
Jenis Kelamin:
Kelompok Usia: <ul style="list-style-type: none">▪ 16-26 tahun (Generasi Z)▪ 27-42 tahun (Generasi Y)▪ 43-58 tahun (Generasi X)▪ >58 tahun (Generasi <i>Baby Boomers</i>)
Pilihan e-wallet (optional untuk insentif): <ul style="list-style-type: none">▪ Dana▪ Gopay▪ OVO▪ Shopeepay▪ LinkAja▪ Other
Nomor e-wallet (optional untuk insentif):

Bagian II

Pertanyaan Variabel

Instruksi:

Silahkan jawab pertanyaan di bawah ini dengan memilih pada salah satu jawaban yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

Keterangan nilai skala:

1 = (STS) Sangat Tidak Setuju

2 = (TS) Tidak Setuju

3 = (S) Setuju

4 = (SS) Sangat Setuju

Item Pertanyaan Kuesioner :

<i>Use Behavior (UB)</i>	STS	TS	S	SS
1. Saya sering menggunakan QRIS				
2. Saya sering bertransaksi dengan QRIS untuk hal yang sederhana				
3. Dengan seringnya penggunaan QRIS, ketampilan saya dalam bertransaksi digital meningkat				
4. Saya menggunakan QRIS lebih dari 5 kali dalam seminggu				

<i>Behavioral Intention (BI)</i>	STS	TS	S	SS
1. Dengan adanya QRIS timbul ketertarikan saya untuk menggunakannya				
2. Saya berkeinginan untuk terus melakukan transaksi menggunakan QRIS dan tidak bermaksud untuk menghentikan penggunaannya				

3. Saya akan selalu mencoba untuk melakukan transaksi menggunakan QRIS dalam keseharian saya				
4. Saya sering membicarakan hal positif mengenai pembayaran menggunakan QRIS dengan orang sekitar saya				

<i>Effort Expectancy (Ekspektasi usaha)</i>	STS	TS	S	SS
1. Transaksi menggunakan QRIS mudah dimengerti dan memberikan informasi yang jelas				
2. Transaksi menggunakan QRIS sangat mudah dan saya lebih cepat memahami cara penggunaannya				
3. QRIS sangat mudah untuk dioperasikan sebagai alat transaksi				
4. QRIS mempercepat waktu penyelesaian transaksi saya				

<i>Hedonic Motivation (Pengaruh Hedonisme)</i>	STS	TS	S	SS
1. Saya merasa senang ketika bertransaksi menggunakan QRIS				
2. Saya merasa terhibur dengan transaksi menggunakan QRIS				
3. Saya merasa lebih diuntungkan ketika menggunakan QRIS				
4. Saya merasa lebih nyaman ketika bertransaksi menggunakan QRIS				

Habit (Kebiasaan)	STS	TS	S	SS
1. Saya sudah terbiasa melakukan pembayaran menggunakan QRIS				
2. Saya ketagihan untuk melakukan pembayaran menggunakan QRIS				
3. Saya harus menggunakan QRIS untuk melakukan transaksi				
4. Menggunakan QRIS untuk melakukan pembayaran merupakan kegiatan normal bagi saya				



LAMPIRAN 2
Kuesioner (*Google Form*)

FAKTOR-FAKTOR YANG DAPAT MEMPENGARUHI MINAT MASYARAKAT DALAM MENGGUNAKAN QRIS

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Perkenalkan saya Aisyah Nurul Izah, Mahasiswi Program Studi S1 Akuntansi Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia. Saat ini, saya sedang melakukan penelitian untuk menyelesaikan tugas akhir saya mengenai **"Faktor-Faktor Yang Dapat Mempengaruhi Minat Masyarakat Dalam Menggunakan QRIS (Studi kasus : Generasi X,Y,Z dan Baby Boomer di Indonesia)"**.

Dengan segala kerendahan hati, saya mohon ketersediaan saudara/i untuk mengisi kuesioner ini.

Adapun kriteria responden dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Masyarakat yang berusia 16-70 tahun
2. Sudah pernah menggunakan QRIS untuk bertransaksi

Jika ada pertanyaan terkait kuesioner ini,
mohon untuk menghubungi:

Email : 19312122@students.uii.ac.id
WA : 082264529898

Bagi 4 responden yang beruntung akan
mendapatkan reward berupa saldo e-wallet senilai Rp. 25.000

Atas kesediaan waktu dan kerjasama saudara/i, saya ucapkan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

19312122@students.uii.ac.id [Switch account](#)



* Required

APAKAH ANDA SUDAH PERNAH MENGGUNAKAN QRIS? *

- Pernah
- Belum Pernah (jika belum pernah, tidak perlu melanjutkan kuisisioner)

NAMA (bisa inisial) *

Your answer _____

JENIS KELAMIN *

- Laki-laki
- Perempuan

KELOMPOK USIA *

- 16-26 tahun
- 27-42 tahun
- 43-58 tahun
- >58 tahun

Pilihan e-wallet (optional untuk insentif)

- DANA
- GOPAY
- OVO
- SHOPEEPAY
- Other: _____

Nomor e-wallet (opsional untuk insentif)

Your answer _____

Use Behavior (UB)

Silahkan jawab pertanyaan dibawah ini dengan memilih pada salah satu jawaban yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

Keterangan nilai skala:

1 = (STS) Sangat Tidak Setuju

2 = (TS) Tidak Setuju

3 = (S) Setuju

4 = (SS) Sangat Setuju

Saya sering menggunakan QRIS *

1

2

3

4

Saya sering bertransaksi dengan QRIS untuk hal yang sederhana *

1

2

3

4

Dengan seringnya penggunaan QRIS, keterampilan saya dalam bertransaksi digital meningkat *

1

2

3

4

Saya menggunakan QRIS lebih dari 5 kali dalam seminggu *

1

2

3

4

Behavioral Intention (BI)

Silahkan jawab pertanyaan dibawah ini dengan memilih pada salah satu jawaban yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

Keterangan nilai skala:

1 = (STS) Sangat Tidak Setuju

2 = (TS) Tidak Setuju

3 = (S) Setuju

4 = (SS) Sangat Setuju

Dengan adanya QRIS timbul ketertarikan saya untuk menggunakannya *

1

2

3

4

Saya akan selalu mencoba untuk melakukan transaksi menggunakan QRIS dalam keseharian saya *

1

2

3

4

Saya sering membicarakan hal positif mengenai pembayaran menggunakan QRIS dengan orang sekitar saya *

1

2

3

4

Saya berkeinginan untuk terus melakukan transaksi menggunakan QRIS dan tidak bermaksud untuk menghentikan penggunaannya *

1

2

3

4

Effort Expectancy (Ekspetasi Usaha)

Silahkan jawab pertanyaan dibawah ini dengan memilih pada salah satu jawaban yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

Keterangan nilai skala:

1 = (STS) Sangat Tidak Setuju

2 = (TS) Tidak Setuju

3 = (S) Setuju

4 = (SS) Sangat Setuju

Transaksi menggunakan QRIS mudah dimengerti dan memberikan informasi yang jelas *

1	2	3	4
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Transaksi menggunakan QRIS sangat mudah dan saya lebih cepat memahami cara penggunaannya *

1	2	3	4
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

QRIS sangat mudah untuk dioperasikan sebagai alat transaksi *

1	2	3	4
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

QRIS mempercepat waktu penyelesaian transaksi saya *

1	2	3	4
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Hedonic Motivation (Motivasi Hedonis)

Silahkan jawab pertanyaan dibawah ini dengan memilih pada salah satu jawaban yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

Keterangan nilai skala:

1 = (STS) Sangat Tidak Setuju

2 = (TS) Tidak Setuju

3 = (S) Setuju

4 = (SS) Sangat Setuju

Saya merasa senang ketika bertransaksi menggunakan QRIS *

1	2	3	4
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Saya merasa terhibur dengan transaksi menggunakan QRIS *

1	2	3	4
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Saya merasa lebih diuntungkan ketika menggunakan QRIS *

1	2	3	4
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Saya merasa lebih nyaman ketika betransaksi menggunakan QRIS *

1	2	3	4
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Habit (Kebiasaan)

Silahkan jawab pertanyaan dibawah ini dengan memilih pada salah satu jawaban yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut:

Keterangan nilai skala:

1 = (STS) Sangat Tidak Setuju

2 = (TS) Tidak Setuju

3 = (S) Setuju

4 = (SS) Sangat Setuju

Saya sudah terbiasa melakukan pembayaran menggunakan QRIS *

1	2	3	4
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Saya ketagihan untuk melakukan pembayaran menggunakan QRIS *

1	2	3	4
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Saya harus menggunakan QRIS untuk melakukan transaksi *

1	2	3	4
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Menggunakan QRIS untuk melakukan pembayaran merupakan kegiatan normal bagi saya *

1	2	3	4
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

LAMPIRAN 3

Tabulasi Data Penelitian

SAMPLE	USIA (Z)	USE BEHAVIOR (Y)				BEHAVIORAL INTENTION (X/Y)				EFFORT EXPECTANCY (X1)				HEDONIC MOTIVATION (X2)				HABIT (X3)			
		Y1	Y2	Y3	Y4	X/Y1	X/Y2	X/Y3	X/Y4	X1	X2	X3	X4	X1	X2	X3	X4	X1	X2	X3	X4
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	4	3	4	2	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3
6	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	2	4
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
12	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4
14	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4
18	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4
19	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
20	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
23	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
25	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3
26	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
27	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
28	3	4	4	3	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	3
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
31	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
32	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
33	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4
34	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4
35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
37	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
38	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
39	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

40	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1		
41	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
42	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	
43	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
44	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	
45	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
46	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	
47	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	
48	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	
49	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	
50	2	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	1	3	
51	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
52	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
53	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
54	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	1	3	3	3	1	1	3	
55	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
56	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	
57	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
58	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4
59	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3
60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
61	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
62	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4
63	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3
64	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1
65	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1
66	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4
67	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4
68	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3
69	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
70	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3
71	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
72	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
73	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
74	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
75	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
76	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
77	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
78	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2
79	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
80	3	2	2	3	1	2	1	1	1	3	3	3	4	3	2	3	2	2	1	1	2	2
81	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
82	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4
83	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4
84	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
85	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	1	3	3
86	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
87	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	1	3
88	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

89	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
90	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3
91	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
92	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3
93	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
94	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
95	2	4	4	4	1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4
96	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3
97	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	2	3
98	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2
99	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
100	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4
101	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3
102	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
103	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
104	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
105	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4
106	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4
107	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
108	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
109	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
110	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	2	3
111	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4
112	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4
113	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3
114	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4
115	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3
116	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2
117	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
118	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3
119	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1
120	2	2	1	2	1	3	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
121	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1
122	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1
123	2	1	2	3	1	2	2	2	1	3	1	1	4	1	1	1	1	1	2	2	1
124	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	1	2	3	1	1	1	1	2	2	1	1
125	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1
126	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1
127	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1
128	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1
129	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1
130	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1
131	2	1	1	2	1	3	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1
132	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
133	2	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4
134	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1
135	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
136	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
137	2	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4

138	2	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4
139	2	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4
140	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1
141	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1
142	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1
143	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1
144	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1
145	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2
146	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2
147	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1
148	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1
149	1	2	2	3	1	3	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1
150	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1
151	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2
152	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2
153	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1
154	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
155	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1
156	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3
157	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
158	1	1	2	2	2	1	2	3	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2
159	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3
160	1	1	2	1	1	3	2	1	2	1	3	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2
161	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
162	1	2	4	1	1	2	3	1	1	3	2	2	4	1	1	1	3	1	2	1	1
163	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1
164	1	1	1	1	1	3	1	1	1	2	2	3	1	2	1	2	2	1	2	1	1
165	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	3	1	2	1	1	3	2	1	1
166	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
167	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1
168	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1
169	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	4	2	1	1	1	1	1	1	2	1
170	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	3	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1
171	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	4	1	1	1	1	1	2	1	1	1
172	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1
173	1	2	1	4	3	1	2	2	2	2	1	1	1	4	2	1	2	3	2	4	1
174	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	3	4	1	2
175	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	3	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1
176	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
177	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	2	4
178	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
179	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
180	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
181	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
182	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4
183	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4
184	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4
185	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
186	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1

187	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	
188	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4
189	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1
190	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
191	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4
192	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
193	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4
194	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
195	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
196	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
197	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
198	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
199	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
200	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1



LAMPIRAN 4

Output Statistic

1. Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_a)	Composite reliability (rho_c)	AVE
<i>Behavioral Intention (X/Y)</i>	0.967	0.967	0.976	0.911
<i>Effort Expectancy (X1)</i>	0.972	0.972	0.979	0.922
<i>Hedonic Motivation (X2)</i>	0.977	0.977	0.983	0.936
<i>Habit (X3)</i>	0.965	0.967	0.974	0.904
<i>Use Behavior (Y)</i>	0.969	0.970	0.977	0.914

Sumber: Data diolah, 2023

2. Uji t-statistik

Hasil Path Coefficients

Hubungan	Original sample	Sample mean	Standard deviation	P values
X/Y -> Y	0.964	0.964	0.005	0.0000
X1 -> Y	0.154	0.151	0.072	0.0310
X2 -> Y	0.461	0.457	0.066	0.0000
X3 -> Y	0.288	0.294	0.089	0.0010
Z x X2 -> Y	-0.13	-0.121	0.066	0.0500
Z x X3 -> Y	0.115	0.104	0.071	0.1070

Sumber: Data diolah, 2023